

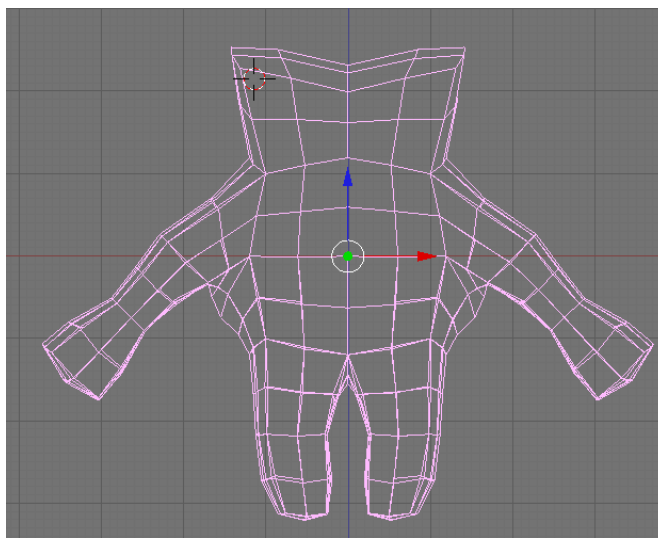
Warsztaty Blender

1. Plan na dziś:

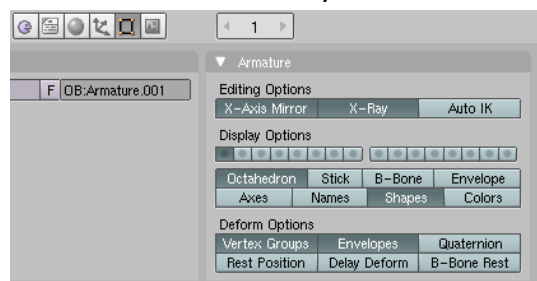
- tworzenie sekwencji ruchu
- teksturowanie postaci
- dodawanie ruchu kamery
- tworzenie animacji

Tworzenie sekwencji ruchu

1. Zaczynamy od modelu postaci z poprzednich zajęć

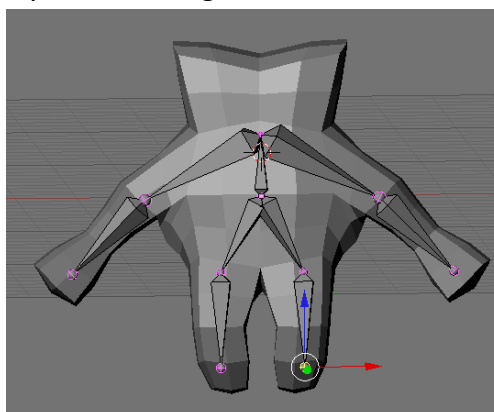


2. W trybie: „Object mode” proszę zaznaczyć obiekt, wcisnąć Shift-S, a następnie wybrać „Cursor to selection” aby upewnić się że kursor jest przywiązany do środka postaci.
3. Proszę dodać szkielet do postaci. W tym celu proszę nacisnąć spację i z menu wybrać Add->Armature, następnie przejść do zakładki „Editing” (F9) i zaznaczyć przyciski X-Axis mirror oraz X-Ray.

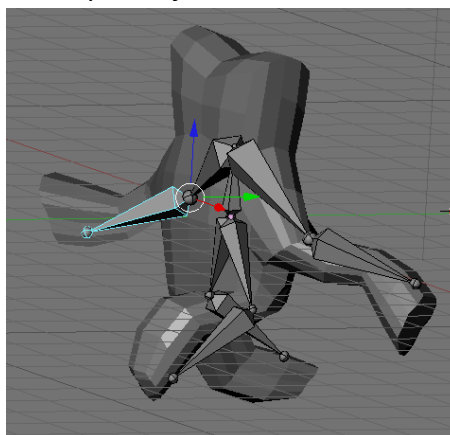


4. Proszę utworzyć szkielety rąk i nóg. Proszę zaznaczyć szkielet i przejść w tryb edycji (Tab). Zaznaczyć górną część szkieletu (prawy klawisz myszy) i wcisnąć Shift-E w celu utworzenia szkieletu ramion, a następnie zaznaczyć jeden z końców utworzonych ramion i nacisnąć E, co spowoduje utworzenie szkieletu

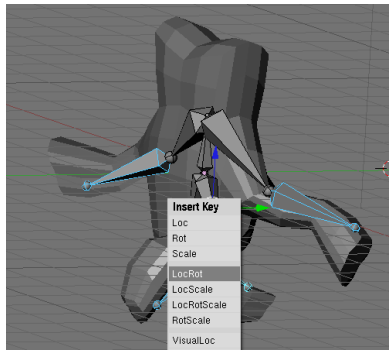
przedramienia (w drugiej ręce szkielet powstanie automatycznie). W podobny sposób proszę utworzyć szkielet nóg.



5. Proszę przejść w tryb obiektu („Object mode”), zaznaczyć najpierw postać, a następnie szkielet, trzymając wciśnięty klawisz Shift. W kolejnym kroku proszę nacisnąć Ctrl-P aby utworzyć relację rodzic-dziecko pomiędzy szkieletem a postacią (Make Parent To->Armature), sposób łączenia postaci ze szkieletem w następnym okienku proszę określić na „Create From Bone Heat”.
6. Proszę przejść do trybu edycji pozy („Pose mode”) i przetestować możliwości wpływania pozycją szkieletu na kształt postaci (klawisz A zaznacza wszystkie kości szkieletu, Alt-R usuwa nałożone rotacje).
7. Proszę podzielić ekran na dwie części tak aby w jednej był widok 3D („3D View”) a w drugiej edytor akcji („Action Editor”).
8. Proszę zaznaczyć lewą nogę i obrócić ją do przodu (sekwencja klawiszy: R,X), prawą nogę do tyłu, lewą rękę do tyłu, prawą rękę do przodu. Postać powinna przyjąć pozę jak na rysunku poniżej:



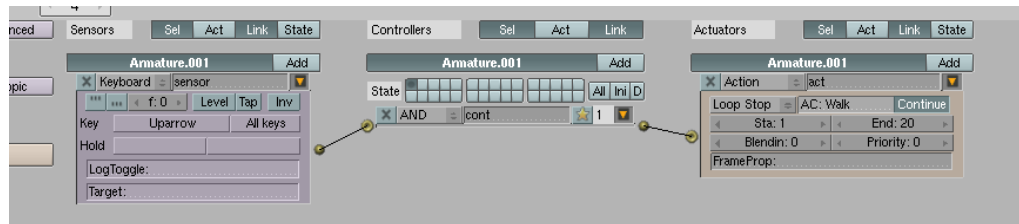
9. Proszę zaznaczyć ręce i nogi postaci, nacisnąć klawisz I i wybrać LocRot:



10. Operacja spowodowała zablokowanie pozycji wybranych kości w klatce kluczowej.

11. Dalsze kroki tworzenia animacji zostaną podane podczas zajęć.

12. Proszę dodać akcję odtwarzania akcji do logiki szkieletu.



13. Proszę dodać do powyższej logiki przemieszczanie postaci zgodnie z instrukcją z poprzednich zajęć.

14. Proszę skonstruować ośmiornicę z co najmniej 4 falującymi mackami podczas naciśnięcia dowolnego klawisza.

Materiały na podstawie książki: „**Mastering Blender**” autor: **Tony Mullen**