

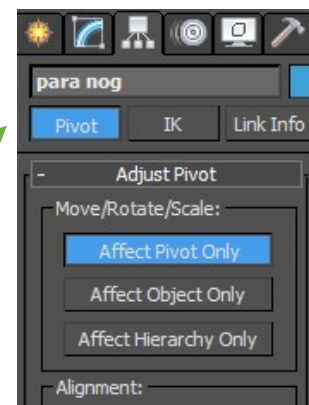
ANIMACJA – ROZKŁADANY STÓŁ¹



(Coffee Table by Duffy London)

przygotowanie modelu – dopasowanie środka obrotu elementów:

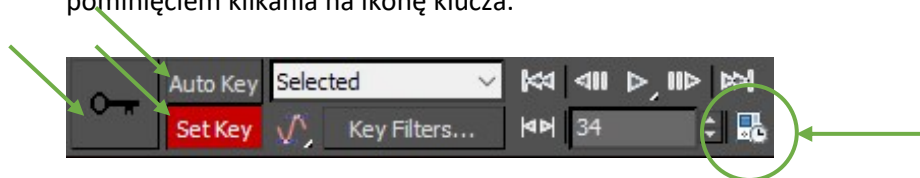
- Wybierz grupę pierwszej pary nóg, zmień aktywne narzędzie na obracanie, a następnie wybierz: **Hierarchy > Pivot > Affect Pivot Only**. Narzędziem do dopasowywania (**Align**) wskaż zawias, w jego środku ustanowić środek obrotu nóg stołu. (*Pivot Point* dla obu obiektów i wszystkich osi). Czynność powtórz dla drugiej pary nóg i wyjdź z rolety hierarchii.
- Włącz ograniczenie obrotu (domyślna wartość to wielokrotność kąta 5°) i sprawdź poprawność działania zawiasu.



animacja – metoda Set Key i Auto Key:


Obie metody różni sposób zapisywania klatek kluczowych. Pierwsza wymaga każdorazowego przyknięcia przycisku klucza, w drugiej zmiany zapisywane są automatycznie.

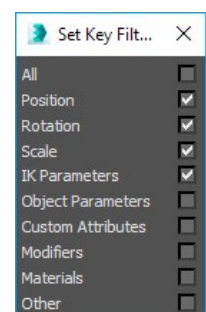
- Wykorzystując jedną z metod stwórz animację składanego stołu:
 - włącz przycisk **Set Key**. Wybierz obiekt, suwakiem czasu określ numer klatki i przyćnij ikonę klucza. Przesuń suwak dalej na linii czasu, zmień położenie bądź obrót obiektu i znów przyćnij ikonę klucza...
 - włącz przycisk **Auto Key**, następnie postępuj jak w poprzednim przykładzie z pominięciem klikania na ikonę klucza.



Za pomocą przycisku **Key Filters** możesz wybrać, które ścieżki mają być nagrywane. Ścieżka **Modifiers** pozwoli m.in. na nagranie umiejscowienia wierzchołków obiektu edytowalnego.

Przycisk **Time Configuration** pozwala na określenie długości animacji.

Włączając przycisk **Play Animation**  sprawdź animację.



¹ MK1 Metal Coffee Table by Duffy London, <http://www.core77.com/posts/26015/duffy-londons-mk1-mini-transforming-table-morphs-from-coffee-console-to-dining-space-in-seconds-26015> [12.10.2015]

<https://www.youtube.com/watch?list=UUVaxeaw48tio5fbzpmYAMBg&t=67&v=aNrylKPGhag>,
<https://www.youtube.com/watch?v=O2clp8xgUMg&index=6&list=UUVaxeaw48tio5fbzpmYAMBg>

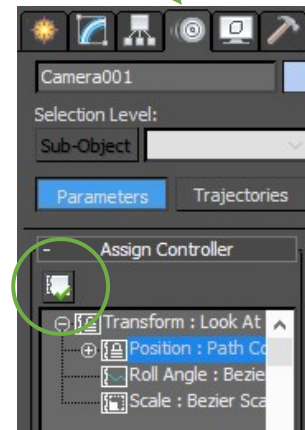
animacja – kontrolery: pozycji, obrotu i skali

Korzystając z narzędzi kontrolera pozycji stwórz animację kamery okrężającej i zbliżającej się do stołu:

3. Stwórz kamerę z celem i narysuj ścieżkę (np. spiralę), po której poruszać się ma kamera.
4. Wybierz kamerę i dodaj do niej kontroler pozycji przypisującej ją do ścieżki: **Motion > Assign Controller > kontroler pozycji (Position) > Path Constraint**. Następnie za pomocą przycisku **Add Path** wskaż przygotowaną ścieżkę.

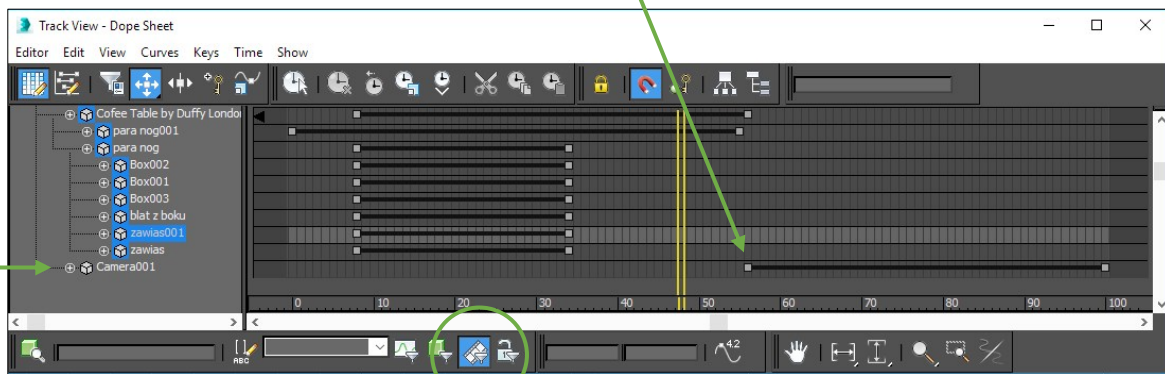
Kontroler obrotu – kamera śledząca poruszający się obiekt: Look At Constraint. Przycisk: LookAt Target, Select LookAt Axis: Z + Flip; Upnode Control: LookAt.

Kontroler skali – nieregularne zmiany skali obiektu: Noise Scale



okno Track View – centrum zarządzania animacją


5. W oknie **Track View – Dope Sheet**  opóźnij ruch kamery.



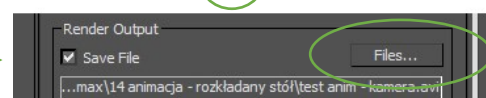
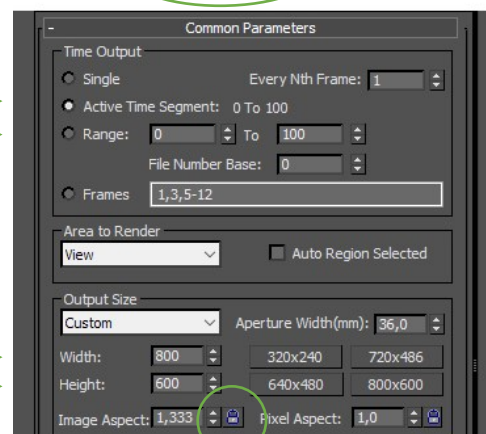
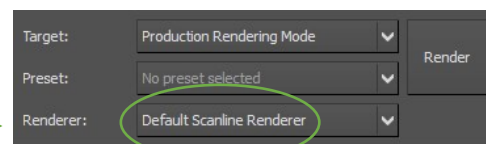
materiały, oświetlenie

6. Aby nie wydłużać czasu renderingu ma on zostać wykonany w domyślnym rendererze (Scanline), dlatego (by uniknąć niezgodności) nie wybieraj zaawansowanych świateł ani materiałów. Oświetl scenę światłami typu **Standard** i dobieraj materiały typu **Standard** lub **Architectural**.

rendering animacji

Na rolegie ustawień renderingu  **F10** sprawdź czy aktualnie wybrany renderer to: **Default Scanline Renderer**. Zdecyduj o renderowaniu całej animacji (*Active Time Renderer*) albo jej wybranego fragmentu (*Range*) oraz określ wielkość kadru. W części *Render output* koniecznie ustal miejsce zapisu filmu, jego nazwę i format. Jeżeli planujesz oglądanie filmu na terminalach w pracowni to zrezygnuj z kompresji pliku (*Uncompressed*).

Wyrenderuj animację.



Duffy London

