

Laboratorium 4

Animacja postaci 3D

Mgr inż. Michał Sydoryk

1. Wstęp

To laboratorium skupia się na animowaniu postaci 3D.

W tym laboratorium należy połączyć się w grupy 3/4 osobowe. Wybrać najlepszego riga z dostępnych i użyć go do animacji.

2. Backlog animacji

Tworzenie animacji bez planu nie jest rozsądnym rozwiązaniem. Pracując w grupie musicie stworzyć listę minimum 15 animacji (minimum 5 na osobę, minimum 20 dla grup 4 osobowych).

Animacje będą oceniane indywidualnie to znaczy każda osoba w grupie musi przygotować minimum 5 animacji. Cała baza animacji będzie także oceniana grupowo pod kątem spójności.

3. Animowanie

Do animowania można użyć wszystkich możliwych technik i pluginów dostępnych dla Blendera.

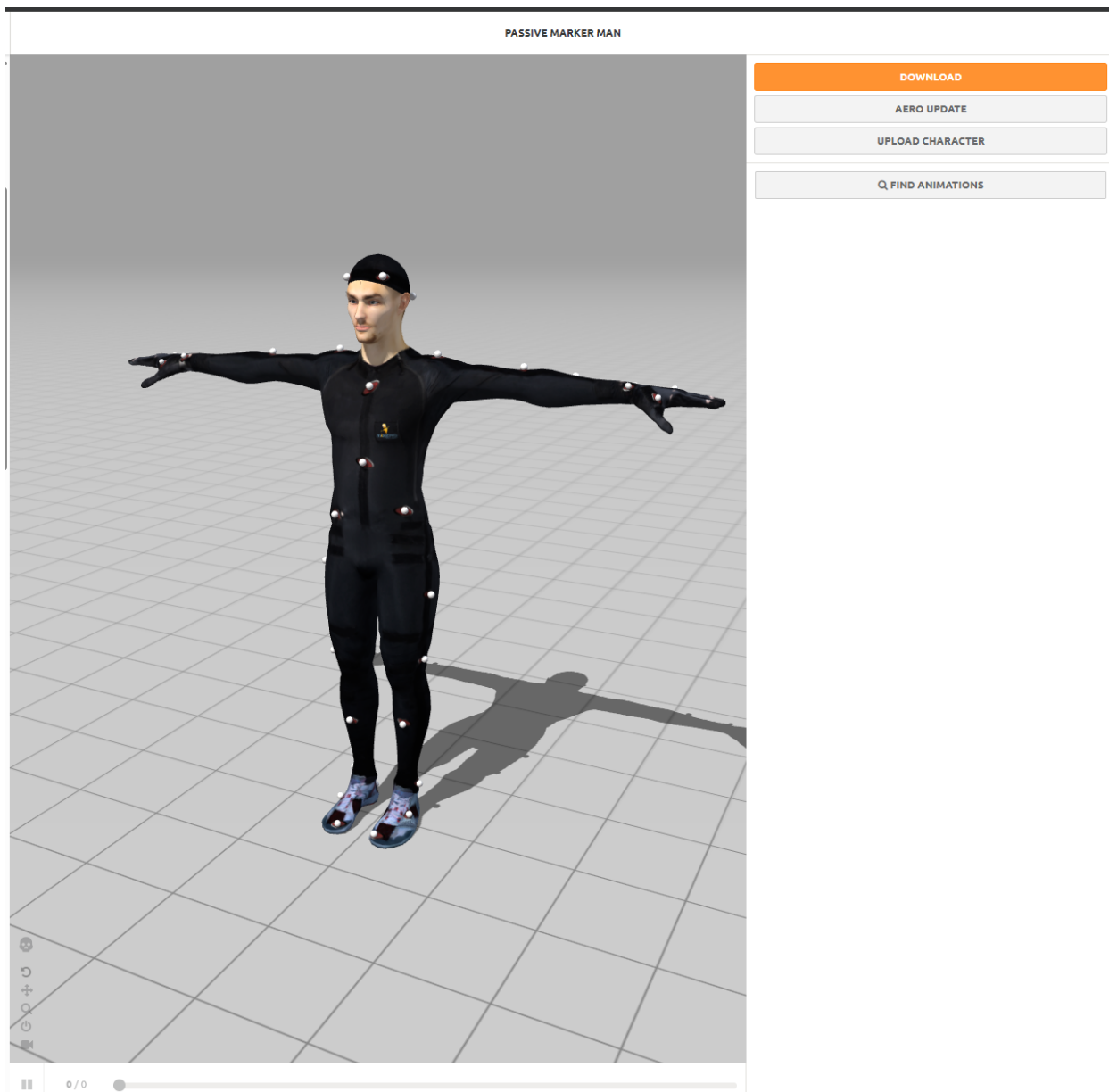
Zwróćcie szczególną uwagę na problem zmiany animacji FK→IK oraz IK→FK

4. Zadania

Tworząc listę animacji zwróćcie uwagę na to że animacje te będą importowane do silnika więc zakres funkcjonalności powinien być do tego dostosowany.

Do animowania użyć modelu Passive Marker Man

1. Stworzyć listę animacji obejmujące takie typy jak:
 - a. Animacja Idle
 - b. Lokomocja - Chodzenie lub bieganie
 - c. Atak
2. Podzielić listę animacji pomiędzy członków grupy tak żeby zmaksymalizować spójność animacji.
3. Stworzyć minimum 5 animacji na osobę w grupie.



Ważne linki

- Skróty klawiszowe dostępne w Blenderze - [Common Shortcuts - Blender 4.5 LTS Manual](#)
- Wstęp do Riggowania i skinnowania - [Armatures - Blender 4.5 LTS Manual](#)