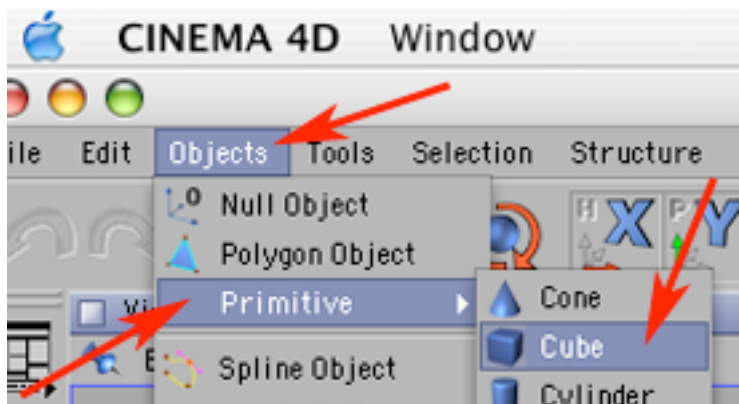


Kości w Cinemie 4D bez użycia modułu MOCCA. Etap 1 - postać.

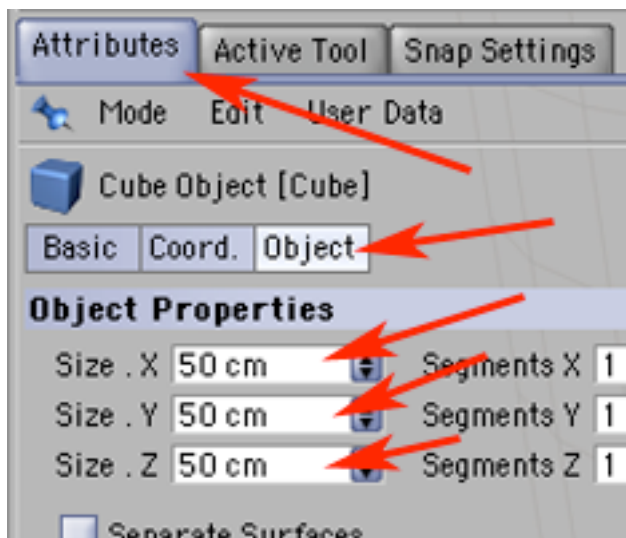
Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
Wydział Grafiki i Malarstwa
Katedra Projektowania Graficznego

Jakub Balicki IV 2005r.

1) W tym tutorialu opiszę jak zbudować makietę postaci potrzebną do zanimowania z użyciem mechanizmu kości (typu podstawowego - dostępnego w bazowej wersji programu). Uruchom program Cinema4D. Dodaj do kompozycji sześcian.



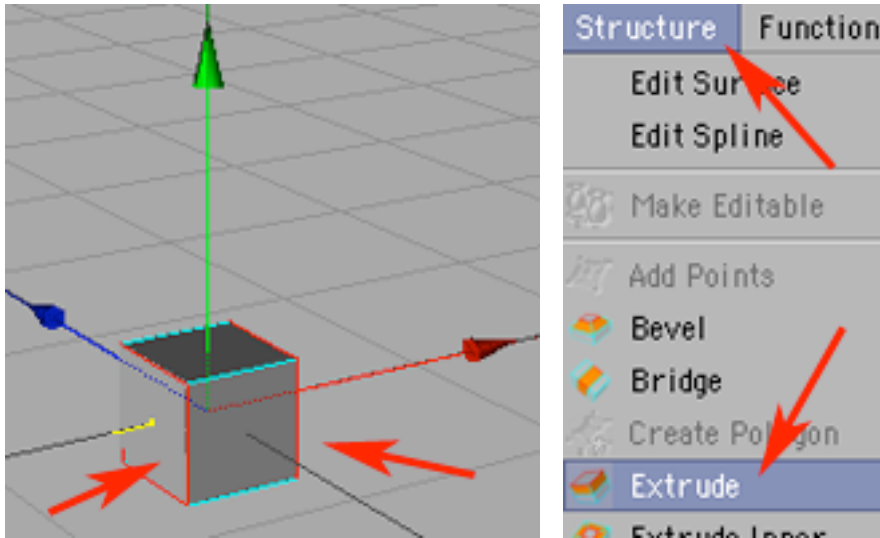
2) Określ jego rozmiary na 50x50x50 a liczbę segmentów na 1x1x1.



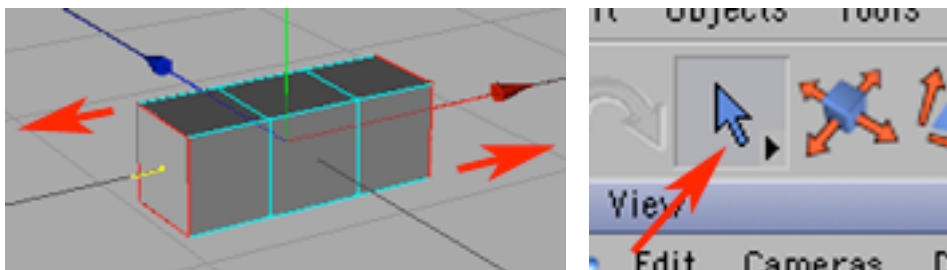
3) Przerób sześcian na bryłę edytowalną. Przejdź do trybu pracy na ściankach i wybierz narzędzie selekcji.



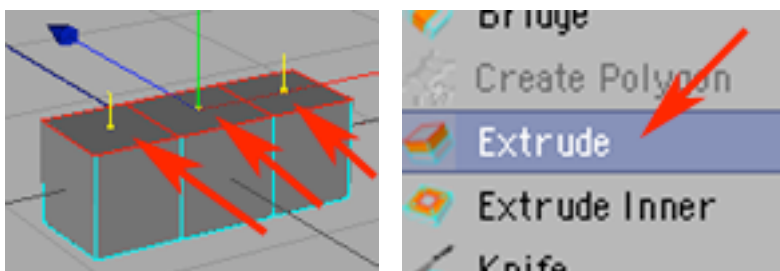
4) Zaznacz dwie ścianki leżące po przeciwnych stronach na osi X. Wybierz polecenie wytlaczania.



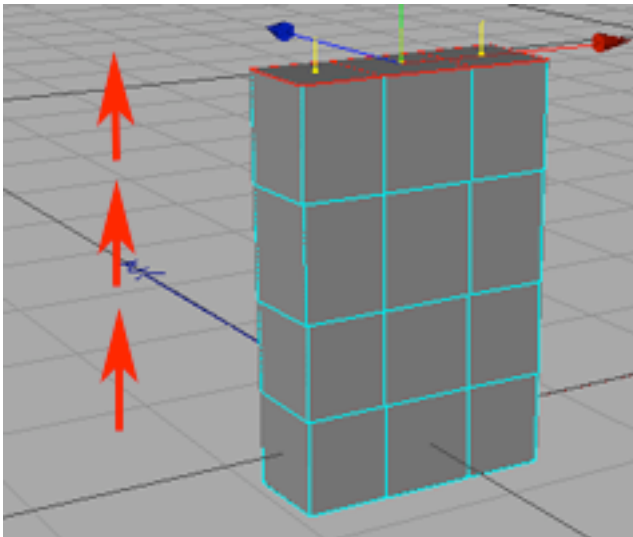
5) Wytłocz ścianki o jeden segment. Wybierz narzędzie selekcji.



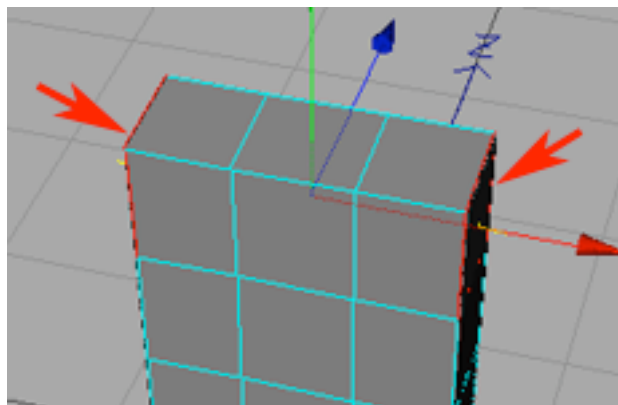
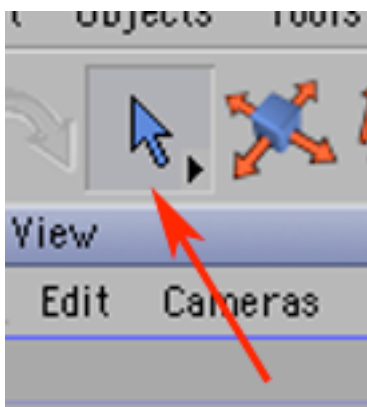
6) Zaznacz trzy górne ścianki i wybierz ponownie polecenie wytlaczania.



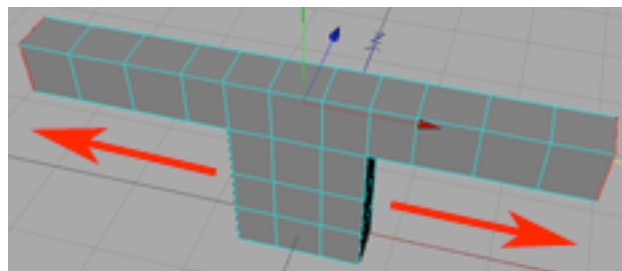
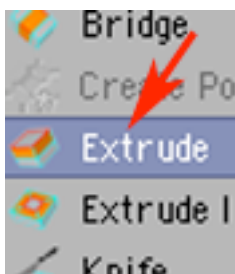
7) Wytłocz ścianki trzykrotnie w górę. W ten sposób uzyskałeś korpus postaci.



8) Wybierz narzędzie selekcji i zaznacz dwie górne pionowe ścianki leżące po przeciwległych stronach osi X.



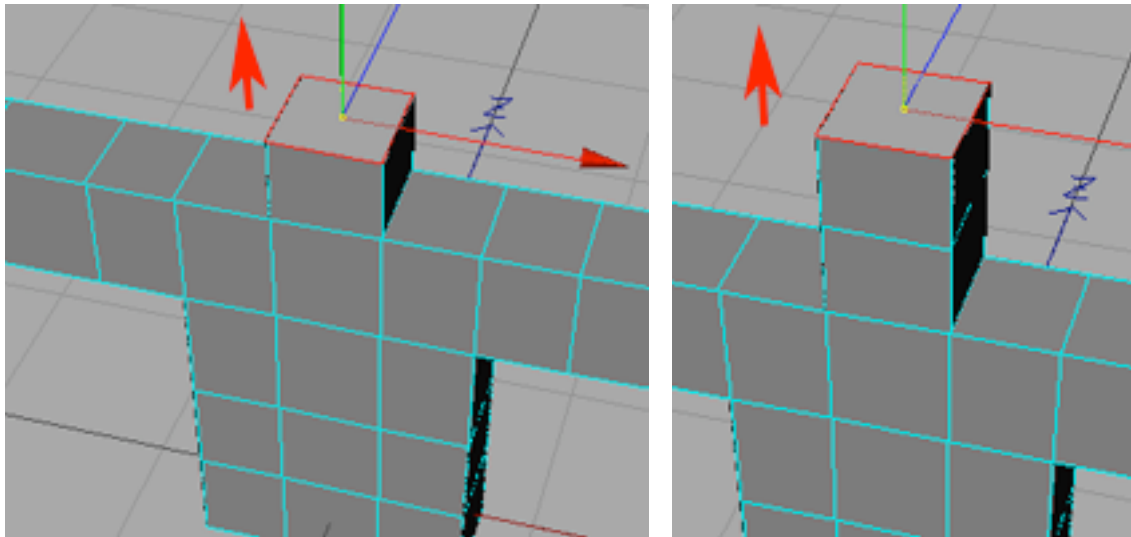
9) Ponownie wybierz Extrude i czterokrotnie wytłocz ścianki. W ten sposób uzyskałeś ręce postaci.



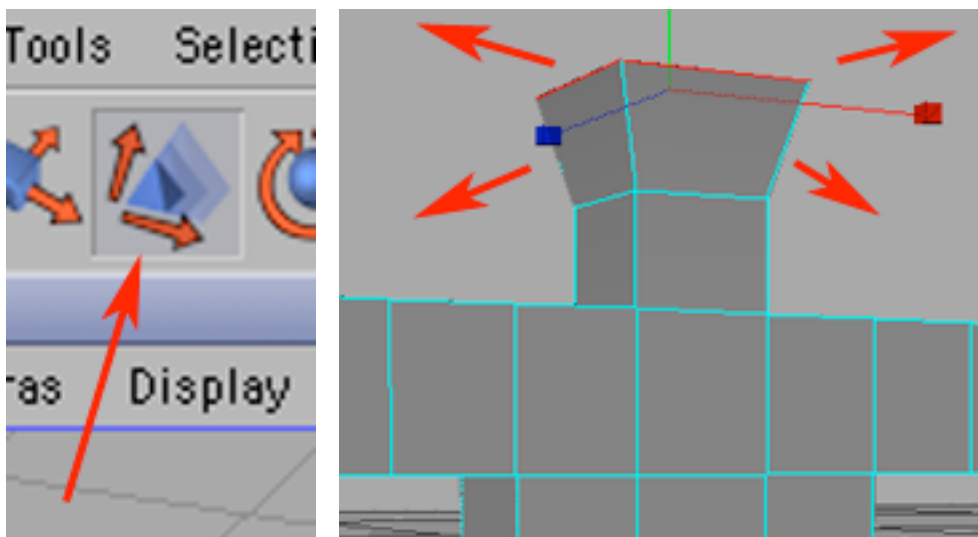
10) Wybierz narzędzie selekcji, zaznacz środkową, górną, poziomą ściankę, wybierz Extrude i...



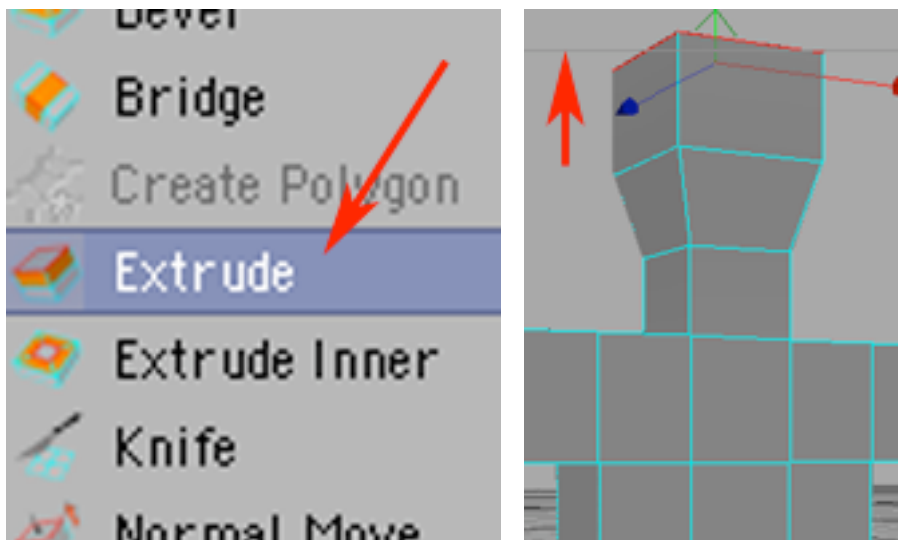
11) ... wytłocz ją. Pierwsze wytłoczenie tworzy szyję, a drugie dolną połowę głowy.



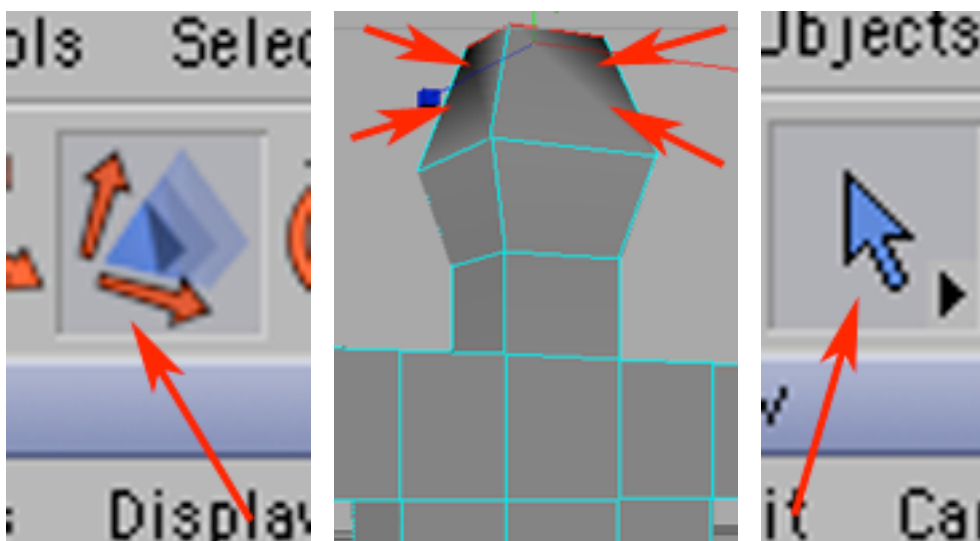
12) Wybierz narzędzie do skalowania i powiększ ściankę kończącą pół głowy postaci w osiach X i Z.



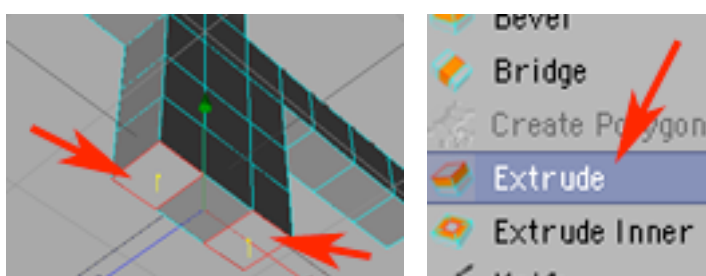
13) Wybierz Extrude i wytłocz ściankę o jeden segment w górę.



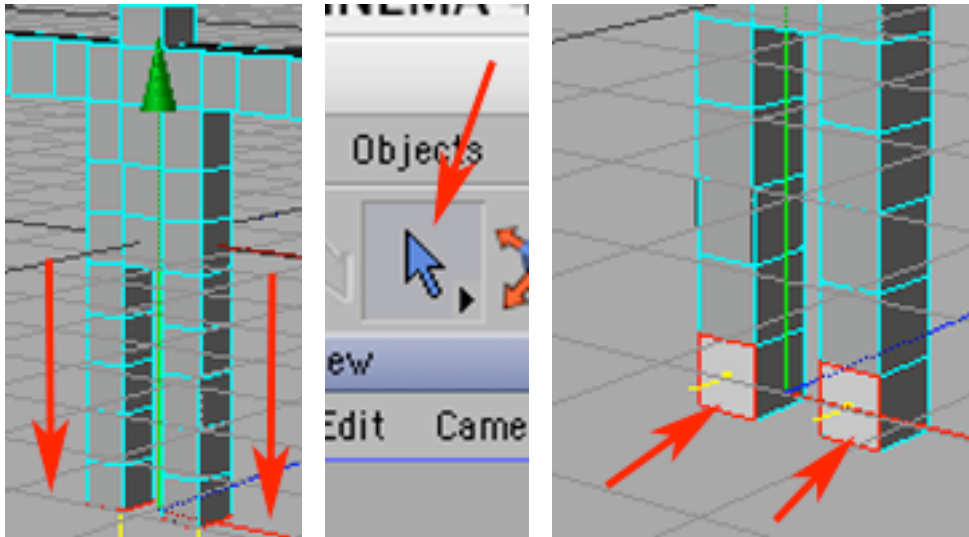
14) Wybierz narzędzie do skalowania i zawęż czubek głowy w osiach X i Z. Głowa jest gotowa. Czas na nogi. Wybierz narzędzie selekcji.



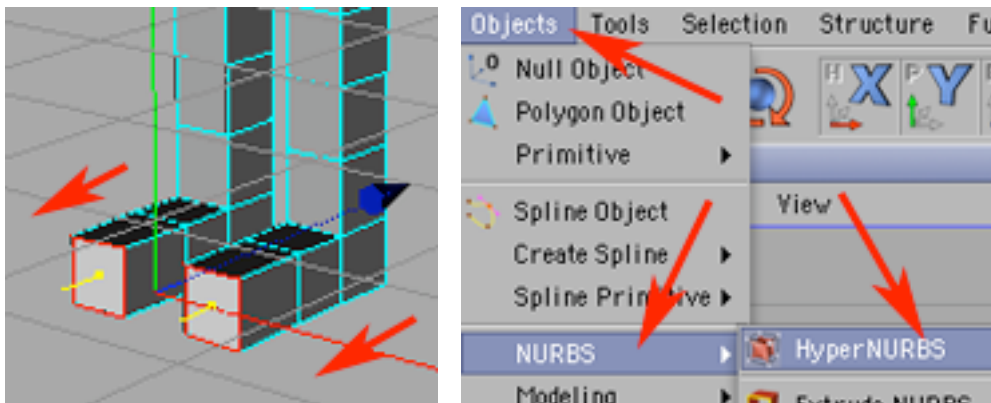
15) Zaznacz dwie ścianki u dołu korpusu postaci i wybierz narzędzie Extrude.



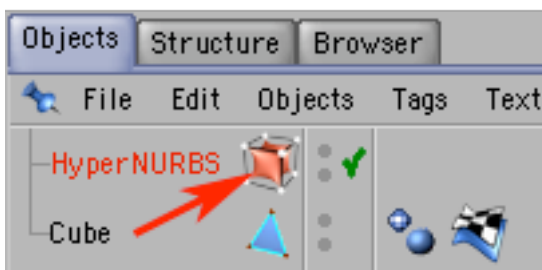
16) Wytłocz je pięciokrotnie w dół tworząc uda i łydki. Wybierz narzędzie selekcji i zaznacz od przodu pionowe ścianki leżące w osi X u dołu nóg.



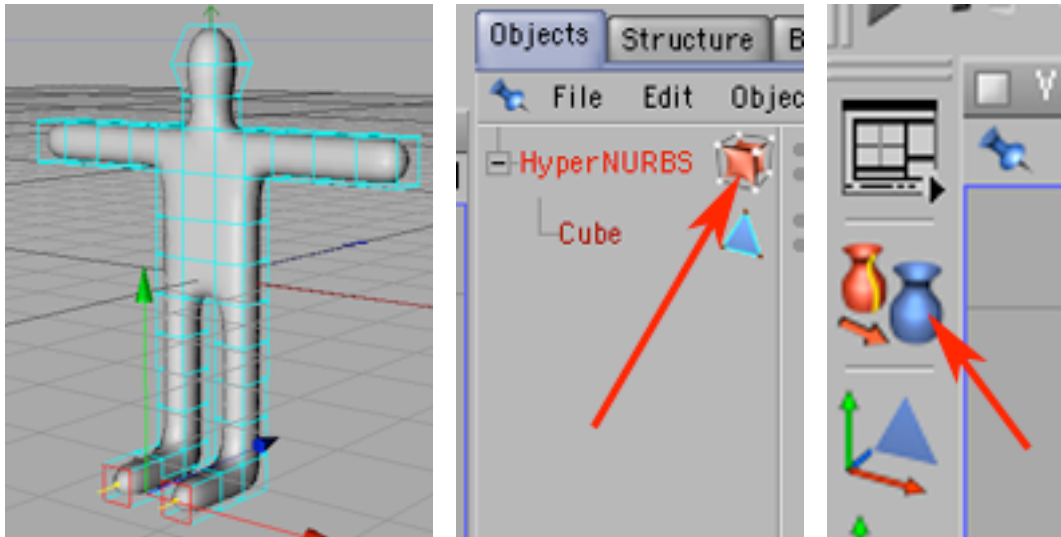
17) Wytłocz je dwukrotnie ku przodowi tworząc stopy. Postać jest trochę zanadto kanciasta i składa się z niezbyt dużej liczby podpodziałów - co może być problemem w trakcie deformacji pod wpływem działania kości. Dodaj do kompozycji obiekt HyperNURBS.



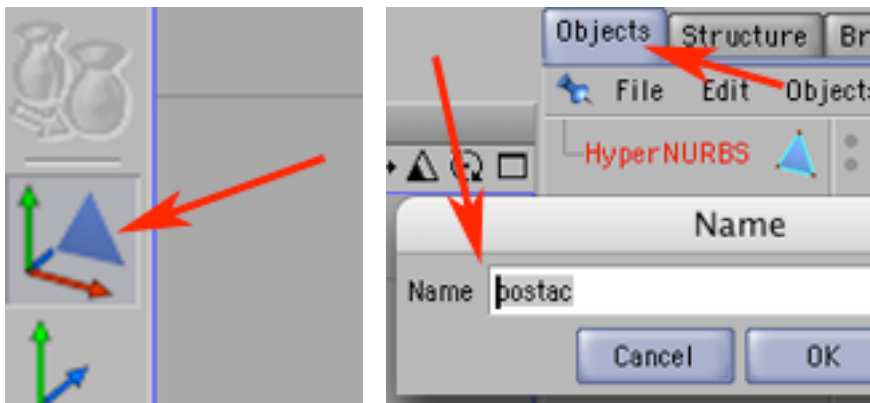
18) Wrzuć Cube do obiektu HyperNURBS.



19) Uzyskana postać powinna wyglądać jak na obrazku poniżej. Zaznacz HyperNURBSa w palecie Object i mniń go w bryłę ściankową.



20) Przejdź do trybu pracy na całych obiektach i zmień nazwę z HyperNURBS na "postac".



21) Nie zapomnij nagrać efektu swojej pracy.

