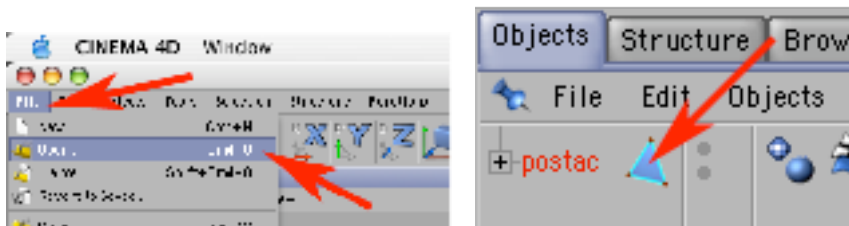


Kości w Cinemie 4D.

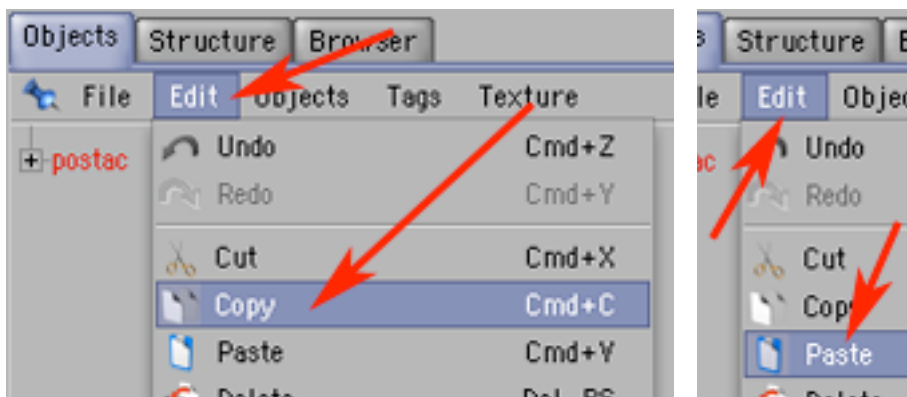
Etap 5 - animacja z wykorzystaniem PoseMixera z modułu MOCCA.

Jakub Balicki XII 2005r.

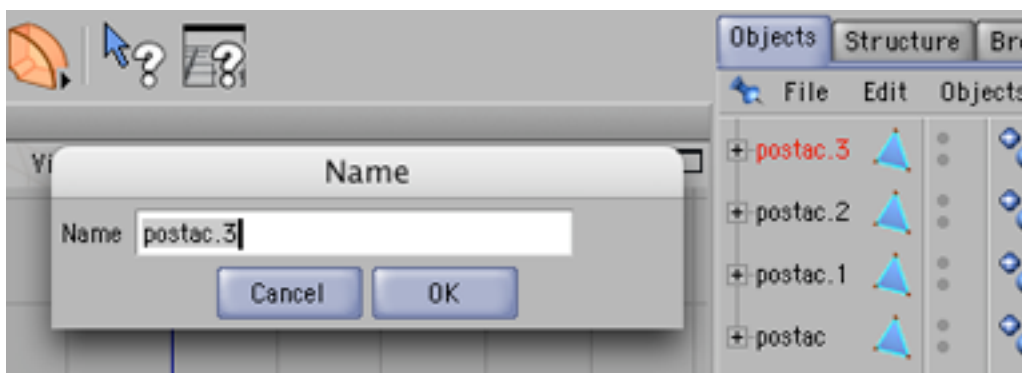
- 1) Uruchom program Cinema4D i załaduj dokument 'animacjaPM-start.c4d'. W palecie Objects zaznacz obiekt postać.



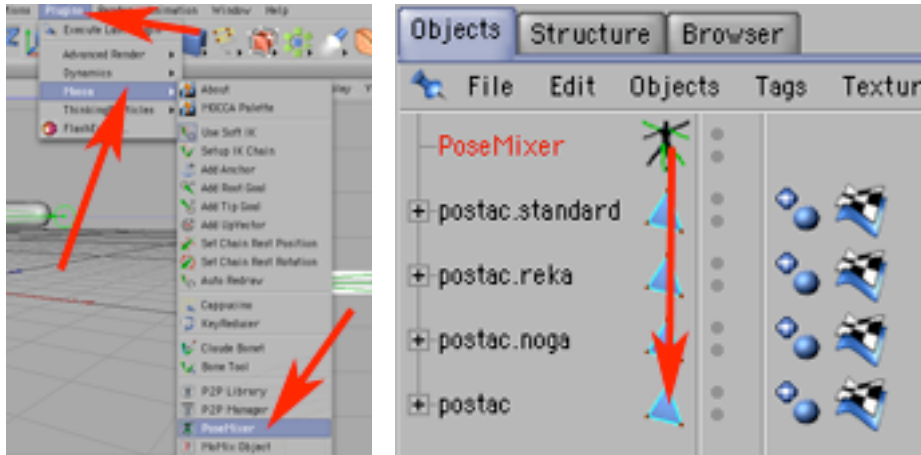
- 2) Skopiuj, a następnie trzykrotnie wklej obiekt.



- 3) Zmień nazwy wklejonych postaci na: postac.standard, postac.reka i postac.noga.



4) Dodaj do kompozycji PoseMixer (Plugins -> MOCCA -> PoseMixer).
W palecie Objects wrzuć PoseMixer w postac.



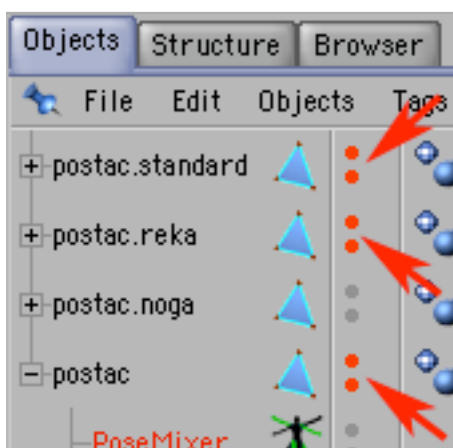
5) Pochowaj dla edytora i renderera wszystkie postacie poza obiektem postac.noga (klikając w kropczki, aż zmienią kolor na czerwony).

Do czego się to przyda?

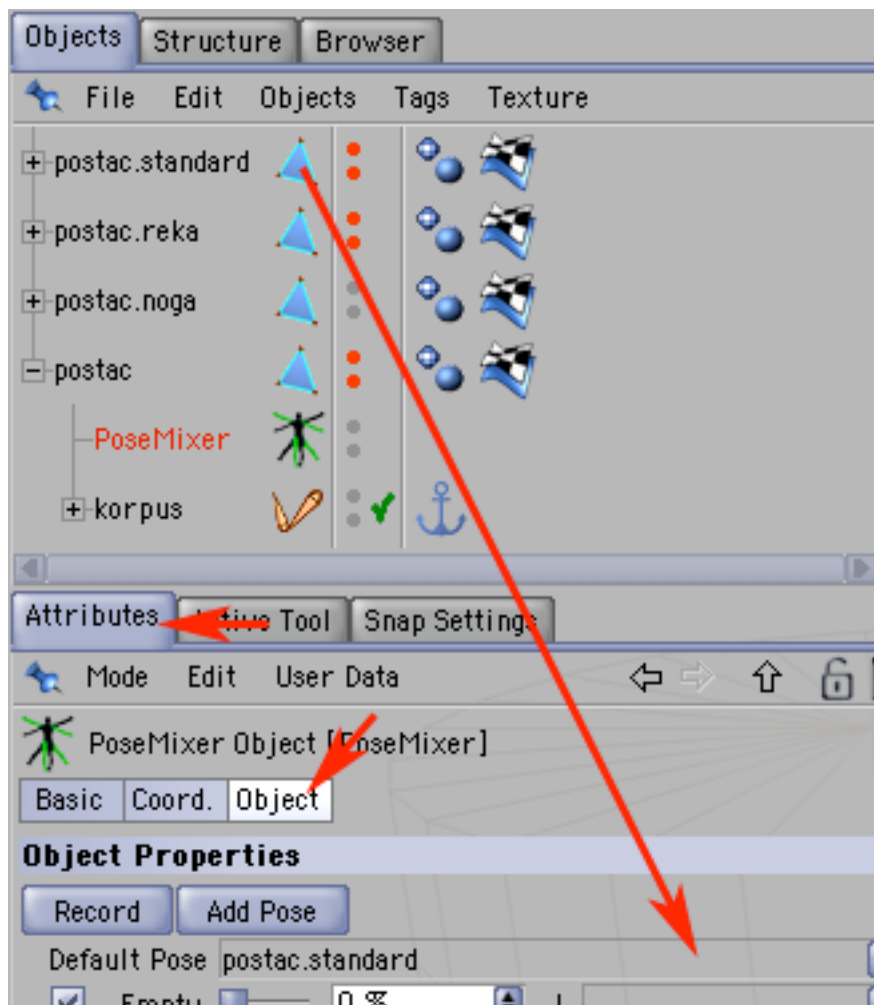
Obiekt postac będzie właściwym 'aktorem', który będzie przemieszczany po planie zdjęciowym.

Obiekt postac.standard będzie przechowywała informacje o jego wyglądzie w stanie spoczynku, natomiast obiekty postac.noga i postac.reka będą wzorcami zmian (gdy postać analogicznie machnie nogą lub ręką).

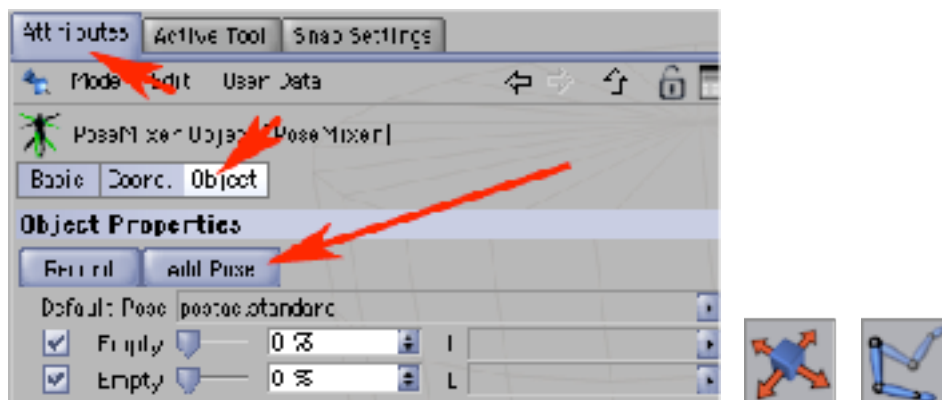
Umieszczenie ich stanów w PoseMixerze jako predefiniowanych póz pozwoli ich przywoływanie w dowolnym czasie (dowolnie wielu póz jednocześnie i w dowolnie dużym natężeniu). Dzięki temu 'aktor' będzie mógł zarówno wykonywać pojedyncze czynności (np: machać ręką) jaki i łączyć ich dowolnie wiele (np: machając ręką jednocześnie poruszyć nogą).



6) Zaznacz PoseMixer i przeciągnij z palety Objects postac.standard do palety Attributes do zakładki Object w pole Default Pose.



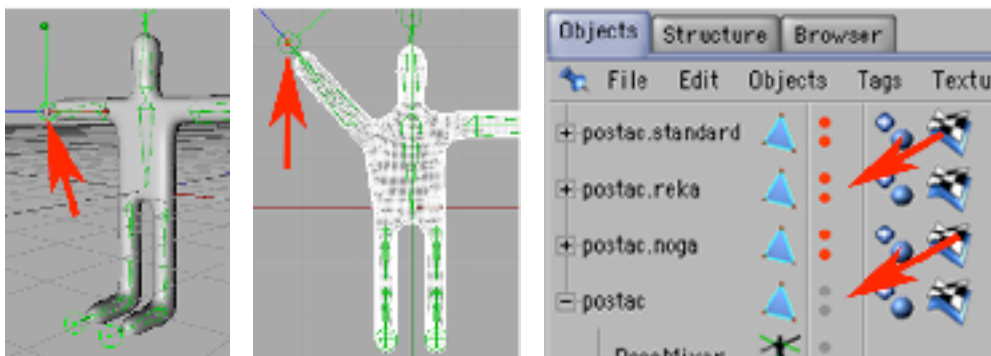
7) W paletce Attributes w zakładce Object kliknij w Add Pose - będziesz miał teraz dwie zakładki na dodatkowe pozy. Wybierz narzędzie przemieszczania i narzędzie pracy na kościach.



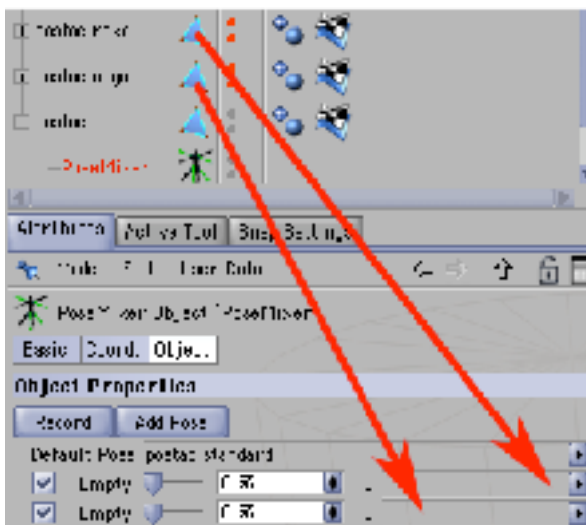
8) Zaznacz zaczep nogi lewej i na widoku bocznym przesuń go do przodu i w górę (jak na przykładzie poniżej), a następnie klikając w kropki w palecie Objects schowaj obiekt postac.noga, a pokaż postac.reka.



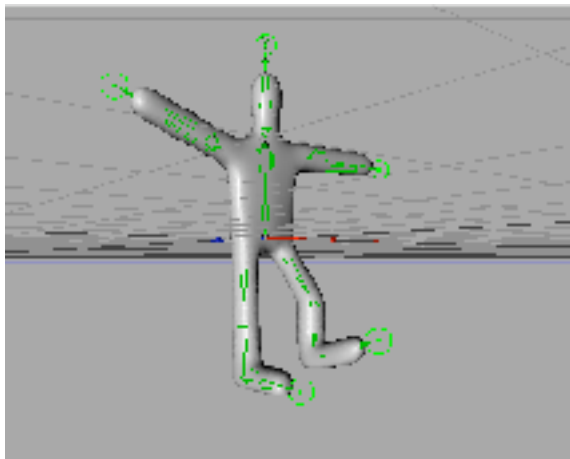
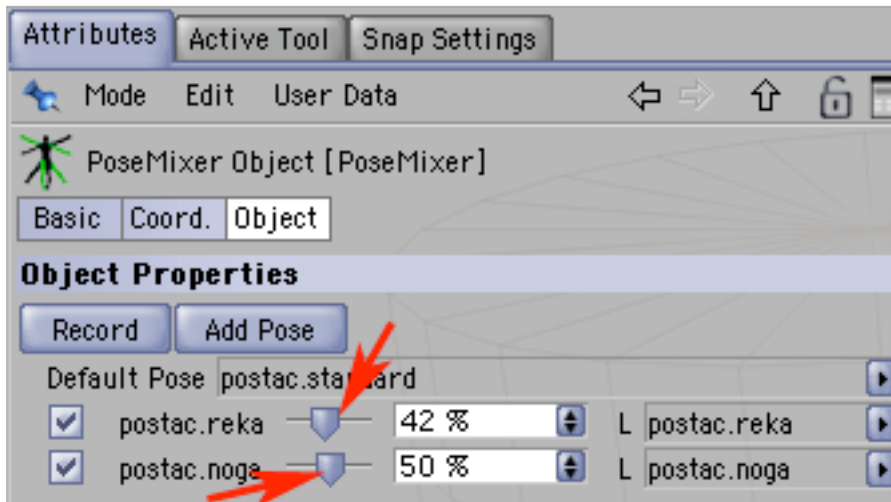
9) Zaznacz zaczep prawej ręki i na widoku frontalnym przesuń go w górę. Schowaj obiekt postac.reka, a pokaż postac.



10) Zaznacz PoseMixer i przeciągnij do miejsc na pozycje postac.reka i postac.noga.



11) Poruszaj teraz suwakami natężenia efektu i popatrz na widok przestrzenny. Postać porusza kończynami zgodnie z natężeniem efektu.



W wypadku realizacji animacji musisz mieć włączoną opcję Automatic Keyframe i Parametr.