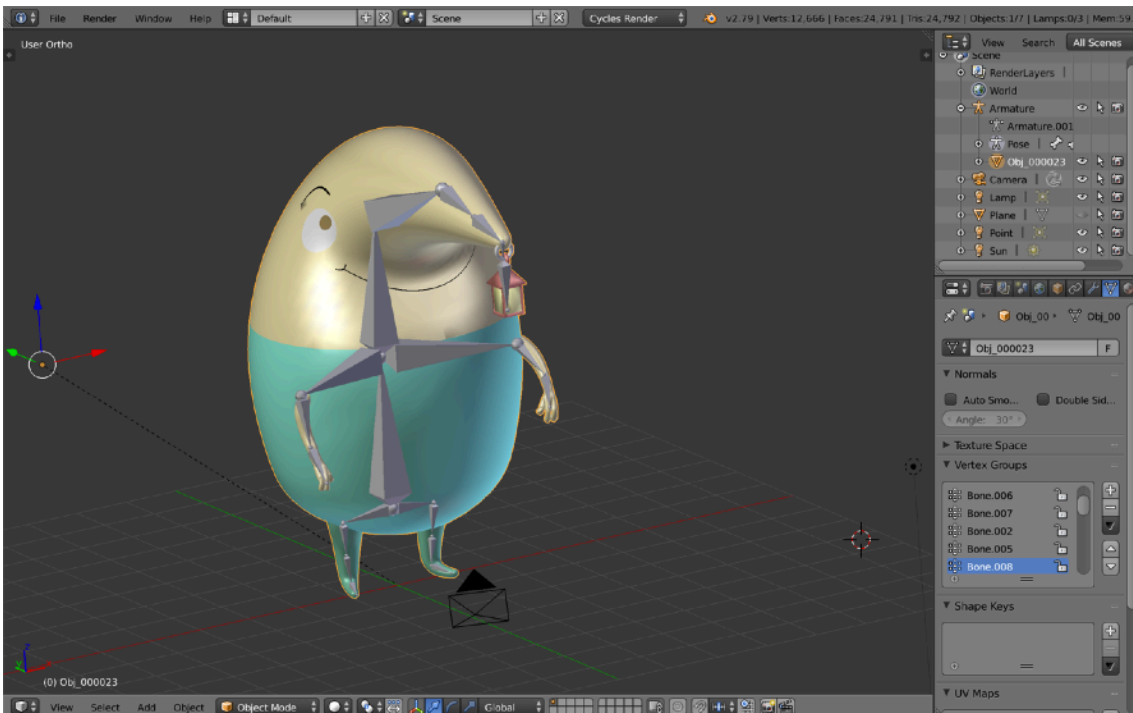


Raport

Blender - Animacja

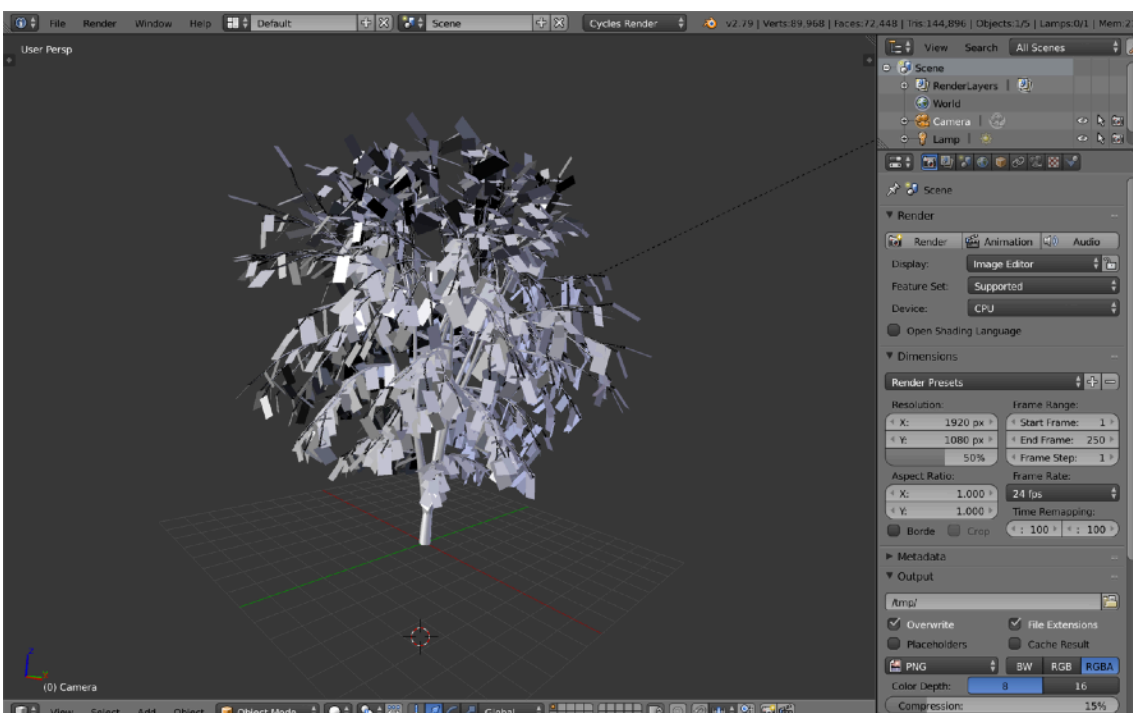
W tym zadaniu animowałam swoją postać eksportowaną z programu Rhinoceros.

1. Pracę rozpoczęłam od połączenia całego modelu w jeden obiekt, a następnie utworzyłam szkielet, dopasowując kości.

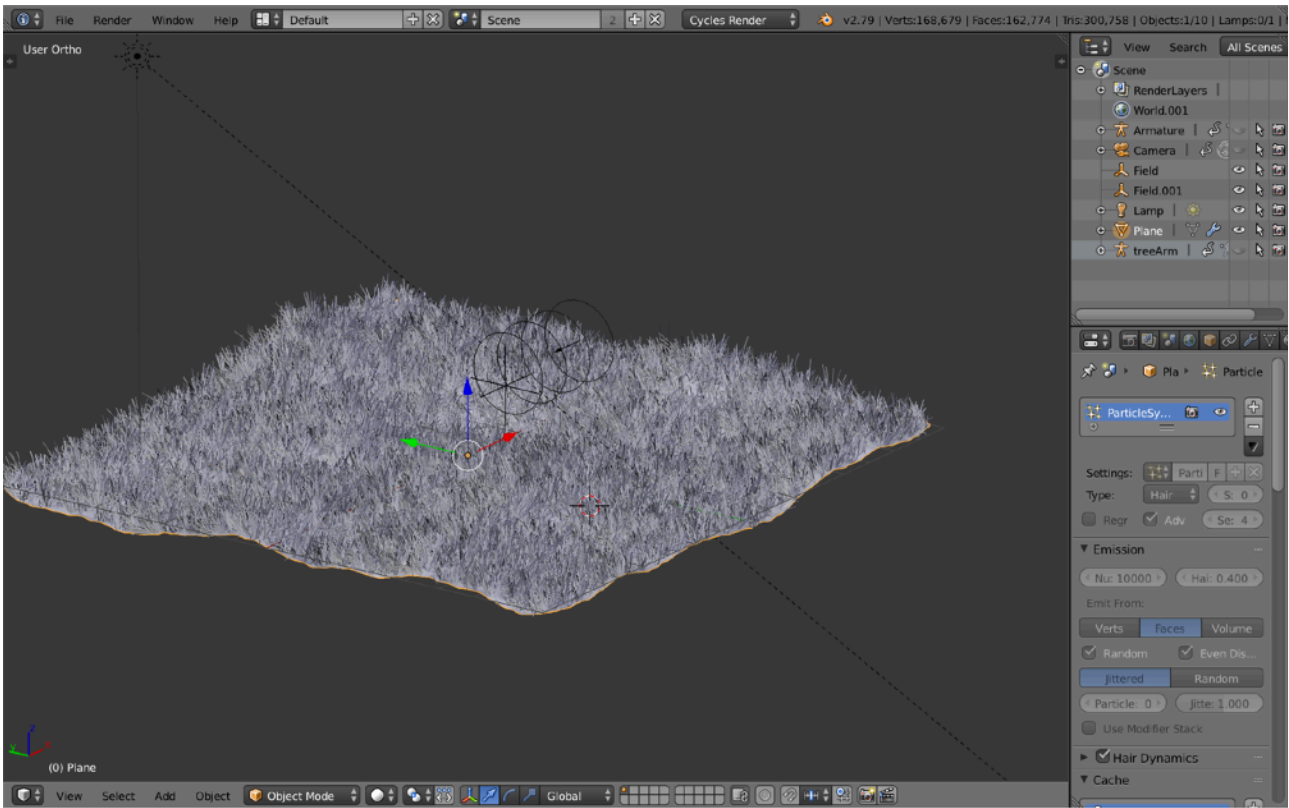


2. W następnym etapie utworzyłam dwa dodatkowe obiekty w Blenderze, drzewo oraz trawa.

3. Drzewo wykonałam przy pomocy dodatku jakim jest 'Add Curve: Sapling Tree Gen'. Pozwala on na dodanie modelu drzewa, a następnie jego modyfikacji.

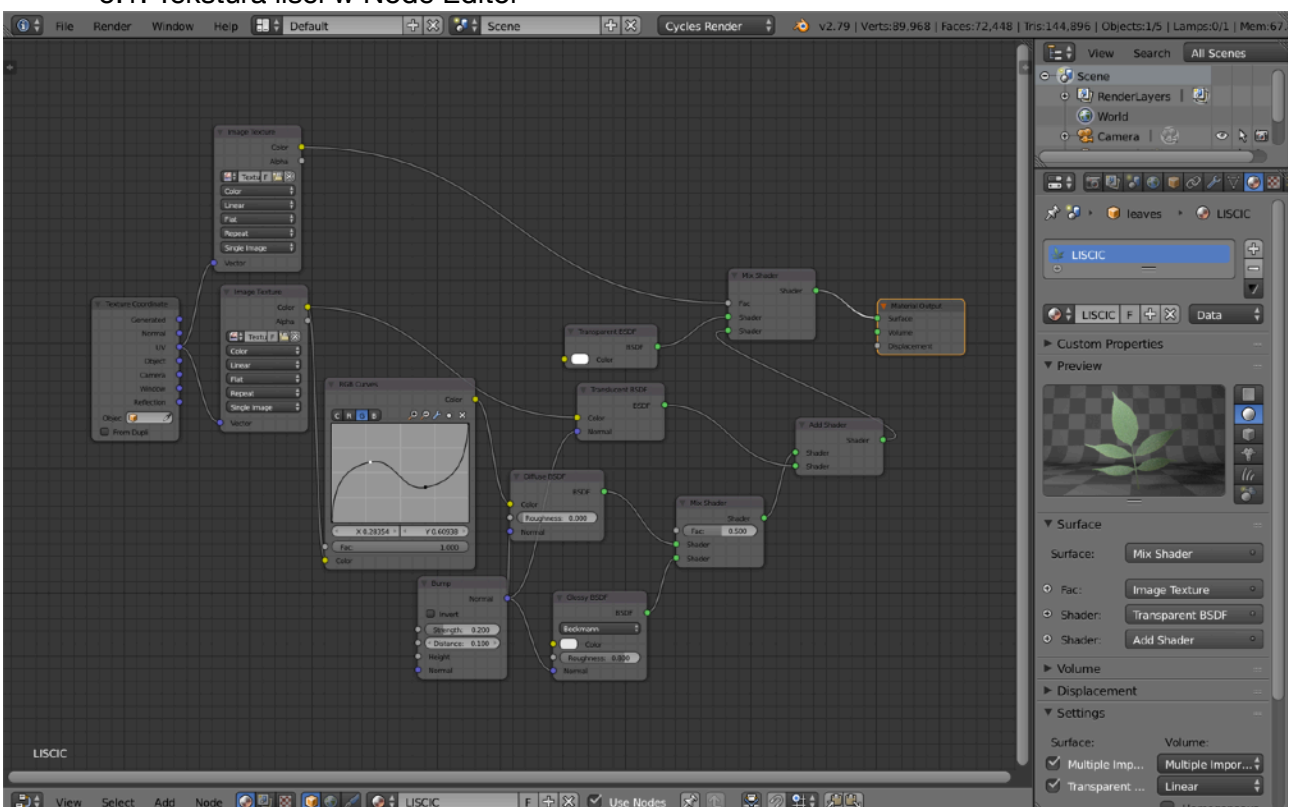


4. Pole z trawą wykonałam używając płaszczyzny. Zmodyfikowałam ją przy pomocy modyfikatorów Subsurf oraz Displace, a następnie w zakładce ‚Particles’ dodałam system cząstek (rodzaj - włosy). Po skonfigurowaniu opcji trawy, dodałam obszary z siłami takimi jak wiatr oraz turbulencje.

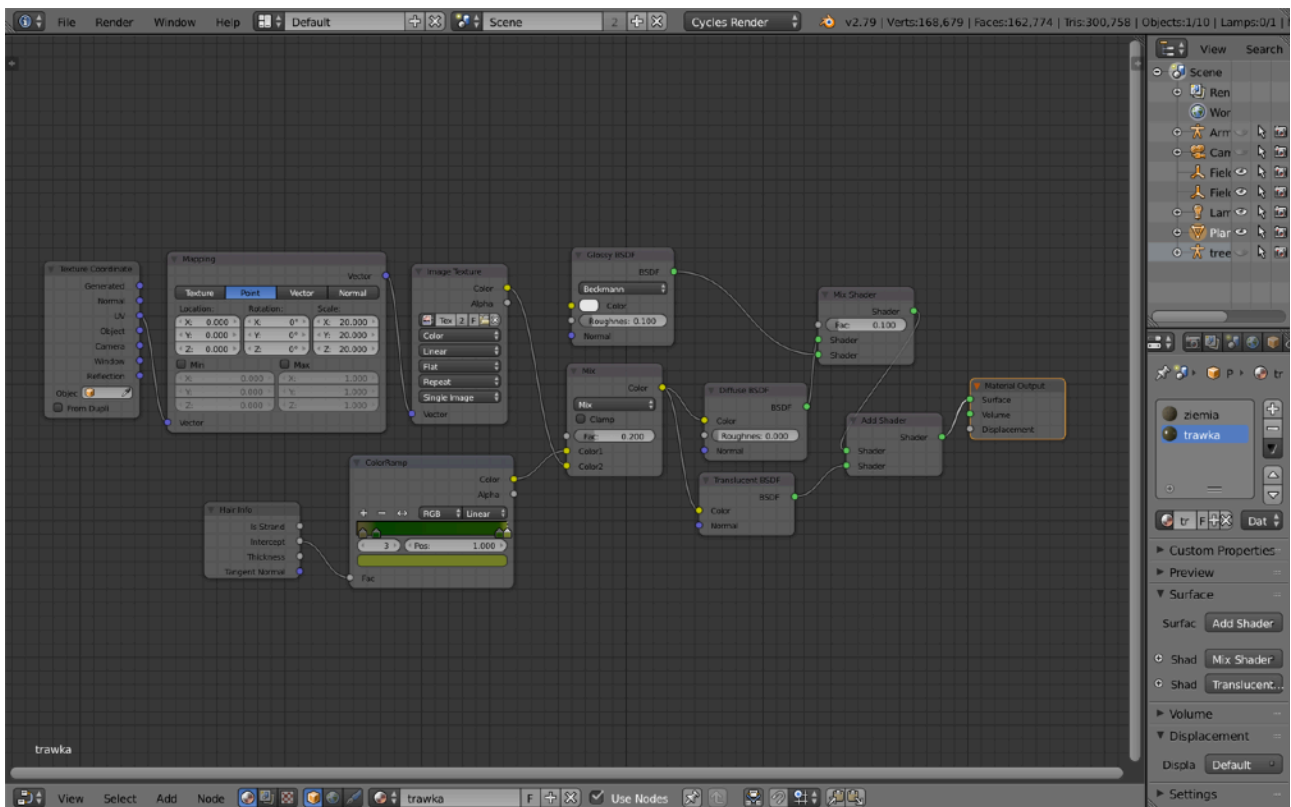


5. Oba powyższe obiekty teksturowałam darmowymi teksturami pobranymi z internetu.

5.1. Tekstura liści w Node Editor

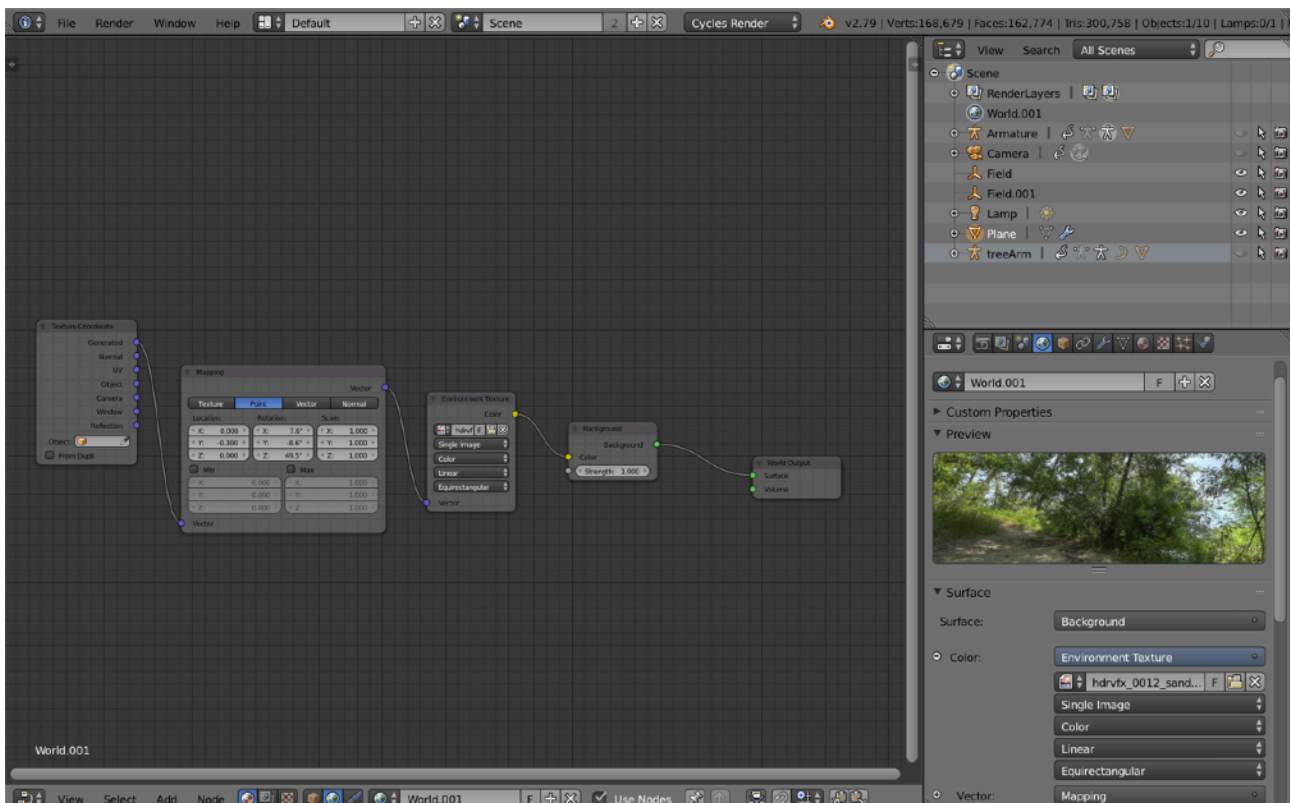


5.2. Tekstura trawy w Node Editor



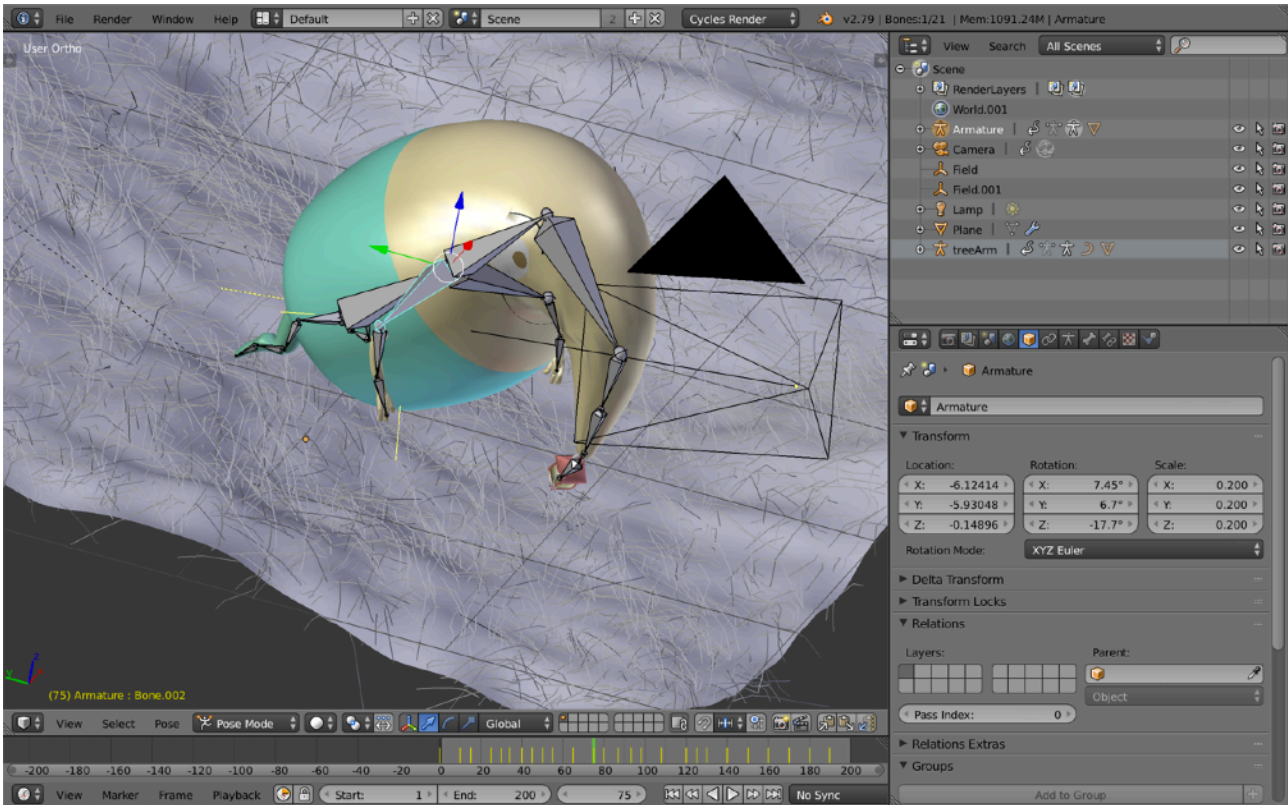
6. Następnie dodałem tło.

6.1. Tło w Node Editor

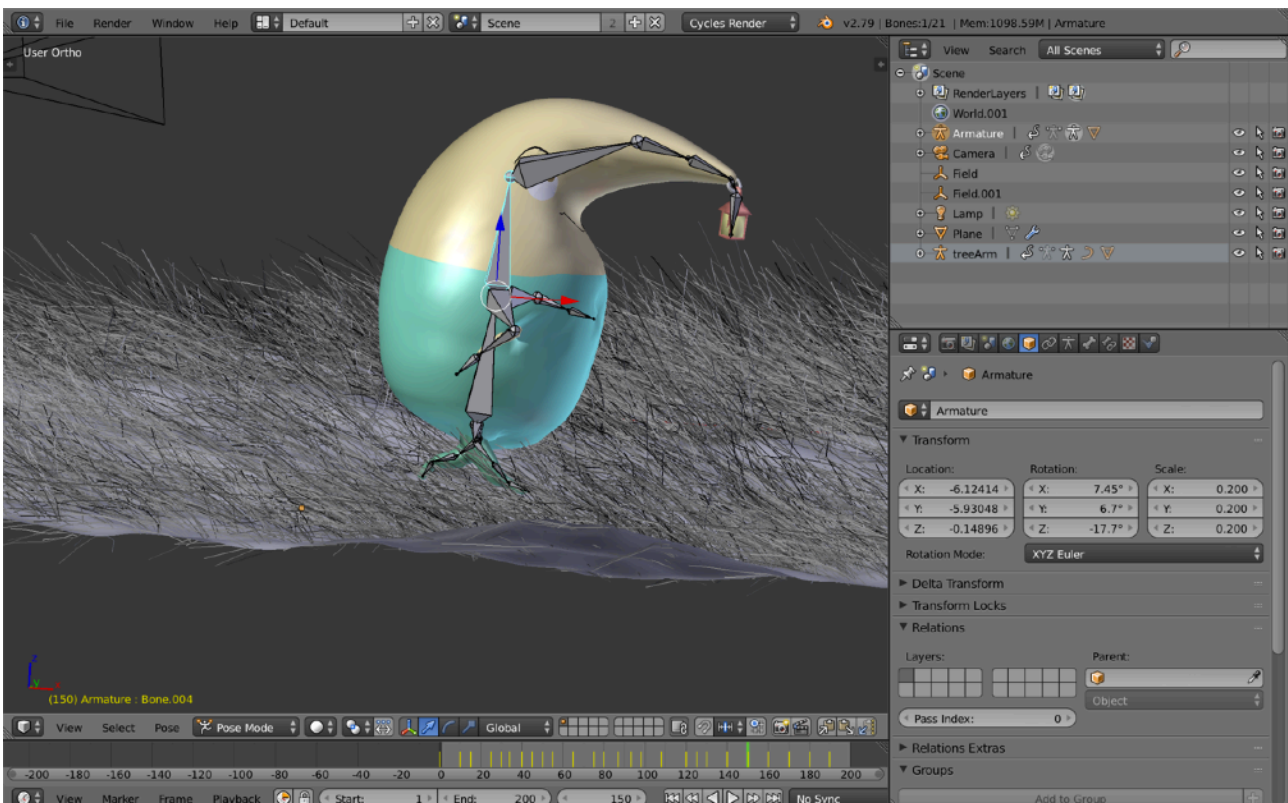


7. Ostatnim etapem była animacja postaci oraz kamery.

7.1. Animacja ruchu postaci



7.2. Animacja chodu postaci



7.3. Animacja kamery

