

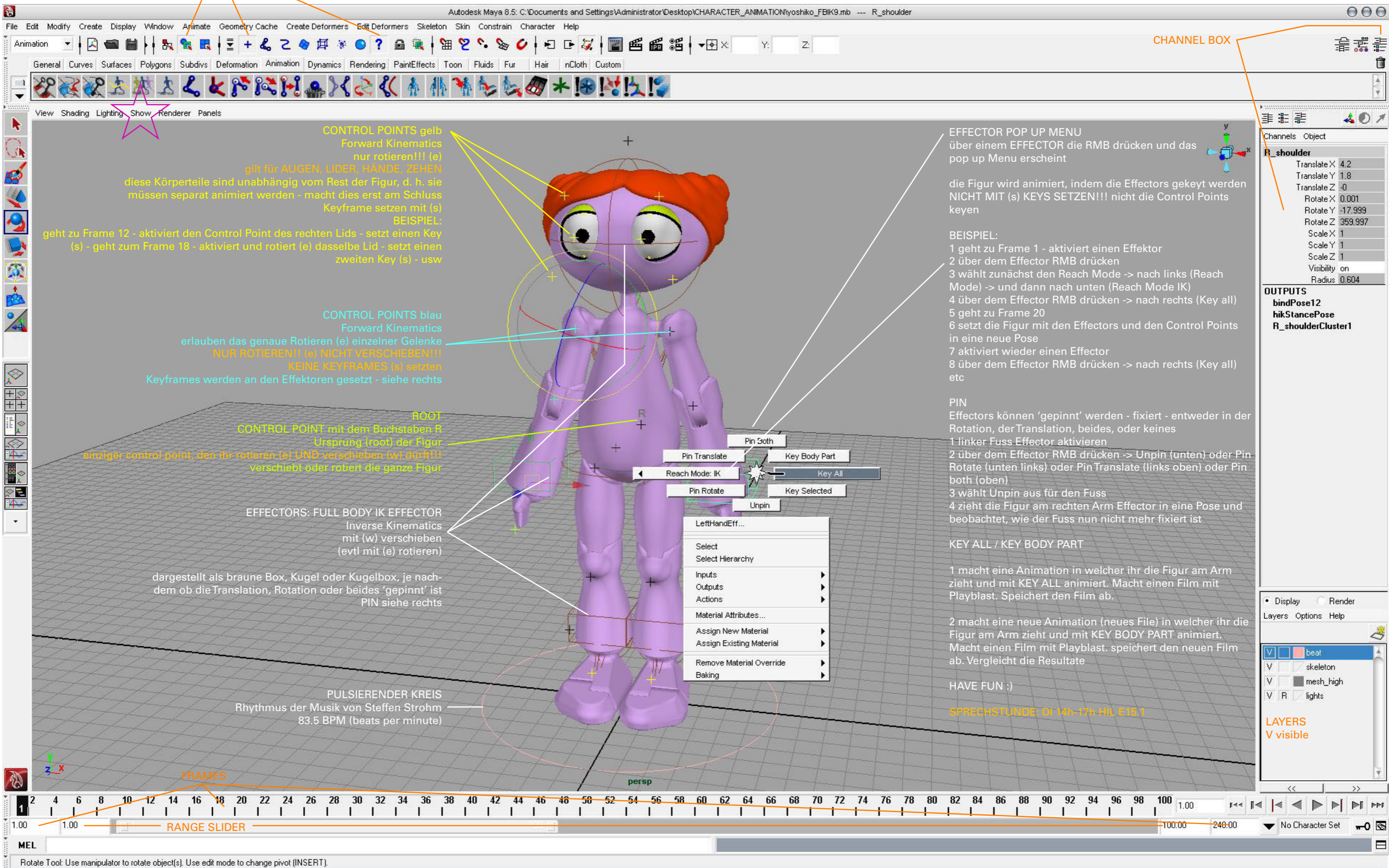
LMB left mouse button
MMB middle mouse button
RMB right mouse button

DIESE AKTIVIEREN

ALT und LMB Kameraperspektive ändern
ALT und MMB Kamera verschieben
ALT und RMB zoomen
SPACE (kurz) Wechsel von 1 Ansicht zu 4 Ansichten und zurück

q select tool w move tool e rotate tool (r) scale tool (t) manip. tool
f Frame
4 Drahtgitterdarstellung 5 geshaded mit Standartlicht
6 geshaded mit gesetztem Licht (5 muss zuvor gedrückt werden)

CHANNEL BOX



CONTROL POINTS gelb
Forward Kinematics
nur rotieren!!! (e)
geht für AUGEN, LIDER, HÄNDE, ZEHEN
diese Körperteile sind unabhängig vom Rest der Figur, d. h. sie
müssen separat animiert werden - macht dies erst am Schluss
Keyframe setzen mit (s)
BEISPIEL:
geht zu Frame 12 - aktiviert den Control Point des rechten Lids - setzt einen Key
(s) - geht zum Frame 18 - aktiviert und rotiert (e) dasselbe Lid - setzt einen
zweiten Key (s) - usw

CONTROL POINTS blau
Forward Kinematics
erlauben das genaue Rotieren (e) einzelner Gelenke
NUR ROTIEREN!!! (e) NICHT VERSCHIEBEN!!!
KEINE KEYFRAMES (s) setzen
Keyframes werden an den Effectoren gesetzt - siehe rechts

ROOT
CONTROL POINT mit dem Buchstaben R
Ursprung (root) der Figur
einzigster control point, den ihr rotieren (e) UND verschieben (w) dürft!!!
verschiebt oder rotiert die ganze Figur

EFFECTORS: FULL BODY IK EFFECTOR
Inverse Kinematics
mit (w) verschieben
(evtl mit (e) rotieren)

dargestellt als braune Box, Kugel oder Kugelbox, je nach-
dem ob die Translation, Rotation oder beides 'gepinnt' ist
PIN siehe rechts

PULSIERENDER KREIS
Rhythmus der Musik von Steffen Strohm
83.5 BPM (beats per minute)

EFFECTOR POP UP MENU
über einem EFFECTOR die RMB drücken und das
pop up Menu erscheint

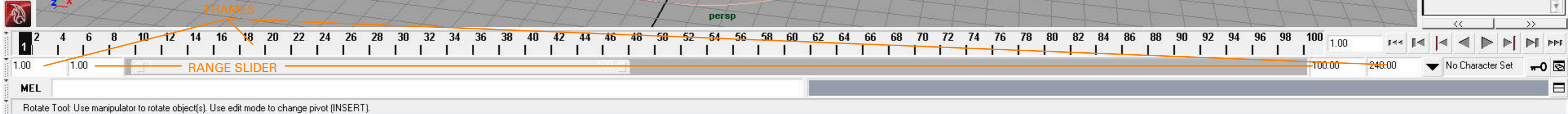
die Figur wird animiert, indem die Effectors gekeyt werden
NICHT MIT (s) KEYS SETZEN!!! nicht die Control Points
keyen

BEISPIEL:
1 geht zu Frame 1 - aktiviert einen Effektor
2 über dem Effektor RMB drücken
3 wählt zunächst den Reach Mode -> nach links (Reach
Mode) -> und dann nach unten (Reach Mode IK)
4 über dem Effektor RMB drücken -> nach rechts (Key all)
5 geht zu Frame 20
6 setzt die Figur mit den Effectoren und den Control Points
in eine neue Pose
7 aktiviert wieder einen Effektor
8 über dem Effektor RMB drücken -> nach rechts (Key all)
etc

PIN
Effectors können 'gepinnt' werden - fixiert - entweder in der
Rotation, der Translation, beides, oder keines
1 linker Fuss Effektor aktivieren
2 über dem Effektor RMB drücken -> Unpin (unten) oder Pin
Rotate (unten links) oder Pin Translate (links oben) oder Pin
both (oben)
3 wählt Unpin aus für den Fuss
4 zieht die Figur am rechten Arm Effektor in eine Pose und
beobachtet, wie der Fuss nun nicht mehr fixiert ist

KEY ALL / KEY BODY PART
1 macht eine Animation in welcher ihr die Figur am Arm
zieht und mit KEY ALL animiert. Macht einen Film mit
Playblast. Speichert den Film ab.
2 macht eine neue Animation (neues File) in welcher ihr die
Figur am Arm zieht und mit KEY BODY PART animiert.
Macht einen Film mit Playblast. speichert den neuen Film
ab. Vergleicht die Resultate

HAVE FUN :)
SPRECHSTUNDE: DI 14h-17h HIL E15.1



PLAYBLAST (Windows Media File Filme machen) -> Window -> Playblast
Unter -> Display -> Grid könnt ihr das Gitter Ausschalten
Unter Show ★ könnt ihr -> Show None und dann -> show Polygons auswählen
so wird im ★ Playblast nur die Figur 'gerendert' -> dannach wieder -> Show All

APPLE USER:
unter <http://media-convert.com/> könnt ihr das Windows Media File in Quicktime oder
Flash umwandeln und so ins iMovie importieren - zusammen mit der Musik

GRAPH EDITOR: -> Window -> Animation Editor -> Graph Editor
DOPE SHEET: -> Window -> Animation Editor -> Dope Sheet
Manipulation der Keys und Kurven mit MMB!
f Frame