

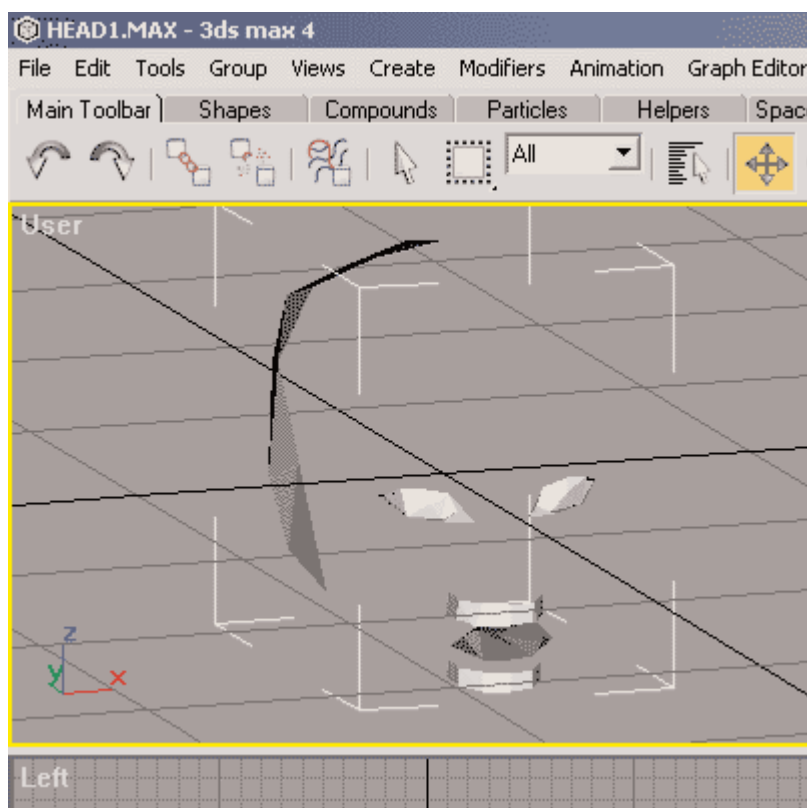
Руководство по анимации головы в 3D Studio Max для TES 3: Morrowind

Автор: В. Е. Griffith (<http://home.wnm.net/~bgriff/>)

Перевод: Singer (<http://a-mart.narod.ru/>)

Примечания переводчика выделены *курсивом*.

Анимация лица в 3DSMAX для игры Морровинд - это несложно, данный tutorial не охватывает все аспекты работы в МАКСе, необходимые для того, что бы создать голову, это отдельная тема для беседы, здесь даны сведения только по анимации, *в любом случае для осуществления последующих действий вам понадобятся первичные навыки работы с программой, по крайней мере надеюсь, что вы умеете работать с Editable Mesh - редактируемой сеткой. Tutorial написан для МАКСа версии 4.2, я работал с ним так же и в 5.1, хотелось бы предостеречь от использования русских "корявых версии" - количество багов в которых сводит все усилия на нет.*



Шаг 1

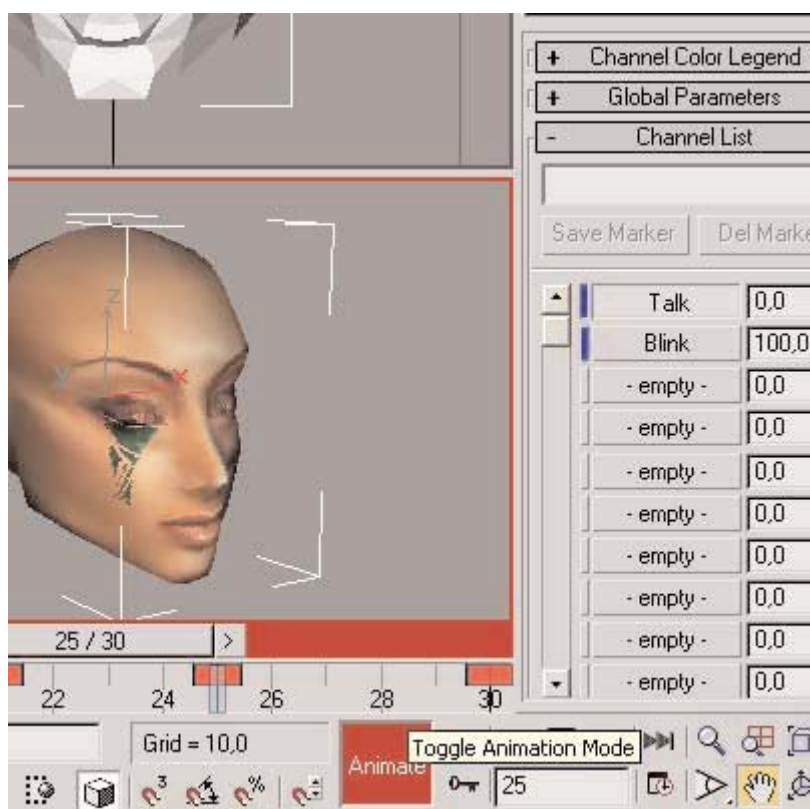
Создайте голову, не забудьте сделать внутреннюю часть полости рта и зубы для верхней и нижней челюсти. При создании глаз степень детализации должна быть такой, что бы впоследствии при анимации век ее было достаточно для редактирования. Уши не нужны - они идут в комплекте с волосами. Перед тем как приступить к анимации удостоверьтесь в том, что вся подготовительная работа закончена, экспортируйте модель в игру и проверьте - все ли вас устраивает с эстетической точки зрения, после того как анимация будет создана вы уже не сможете редактировать модель (*это не относится к текстурированию*).

Примечание: экспериментируйте с размером головы, (*можно импортировать голову из игры и ориентироваться по ней*), я советую выставить вам Affect Pivot Only-Center to Object с координатами 0x, 0.715y, 52.122z, эти же координаты подходят и для модели волос (*если вы просто импортировали голову, а не создали ее сами координаты можно не менять*).

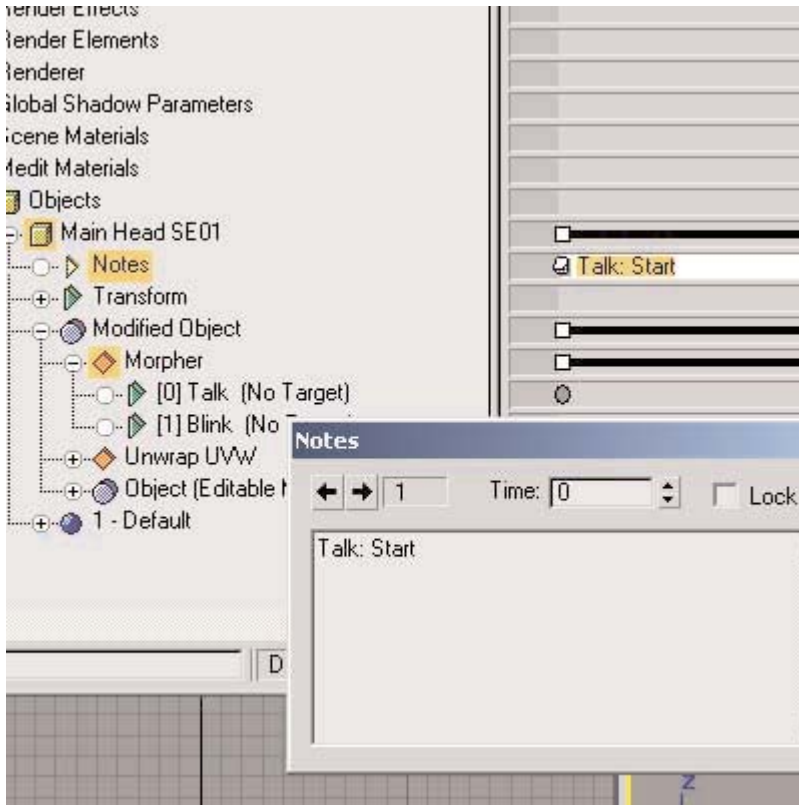
Шаг 4

Теперь об анимации. Полный цикл установите в 30 фреймов с частотой 15 фреймов в секунду (*Time Configuration: Frame Rate - Custom - 15 FPS; Animation - Start Time: 0, End Time: 30*). Анимация разговора будет занимать отрезок с 0 по 20 фрейм, мигания - с 21 по 30 - глаза будут полностью закрыты на 25 фрейме и открыты на 30.

Включите анимацию (*кнопка Animate*), отрегулируйте первый канал морфинга так, чтобы он был равен 0% на 0 фрейме, 100% на 20 фрейме и снова 0% на 21 фрейме. Убедитесь, что до конца трека он остается равным 0%. Отрегулируйте второй канал морфинга - 0% на 20 фрейме, 100% на 25 фрейме, 0% на 30 фрейме. У вас должны установиться ключи на 0, 20, 21, 25 и 30 фреймах, если это не так - где-то вы ошиблись. Теперь отключите режим анимации и настройте переходы в ключевых точках. Это можно сделать по-разному, я рекомендую так как это сделано у Bethesda: для мигания - 20 фрейм in - ломаная, out - крутой скат, 25 фрейм in - плавный скат, out - плавный скат, 30 фрейм in - крутой скат, out - ломаная. Для открывания рта - прямая линия от 0 до 20 фрейма, ломаная с 20 по 21.



Шаг 5



Откройте просмотр трека (*Graph Editors ~> Track View ~> Open Track View*) и добавьте примечание к главной модели (*Add Note Track*), для этого перейдите в режим редактирования ключей и впишите следующую информацию:
На 0 фрейме: **Talk: Start**
На 20 фрейме: **Talk: Stop**
На 21 фрейме: **Blink: Start**
На 30 фрейме: **Blink: Stop**

Шаг 6

Включите режим просмотра и проверьте как работает анимация. Удалите клоны, или экспортируйте селективно только вашу анимированную голову (*не знаю почему, но у меня если клоны не удалить, а скрыть например, анимация экспортируется коряво*), настройки экспортера по умолчанию. Вставьте в конструкторе, играйте.