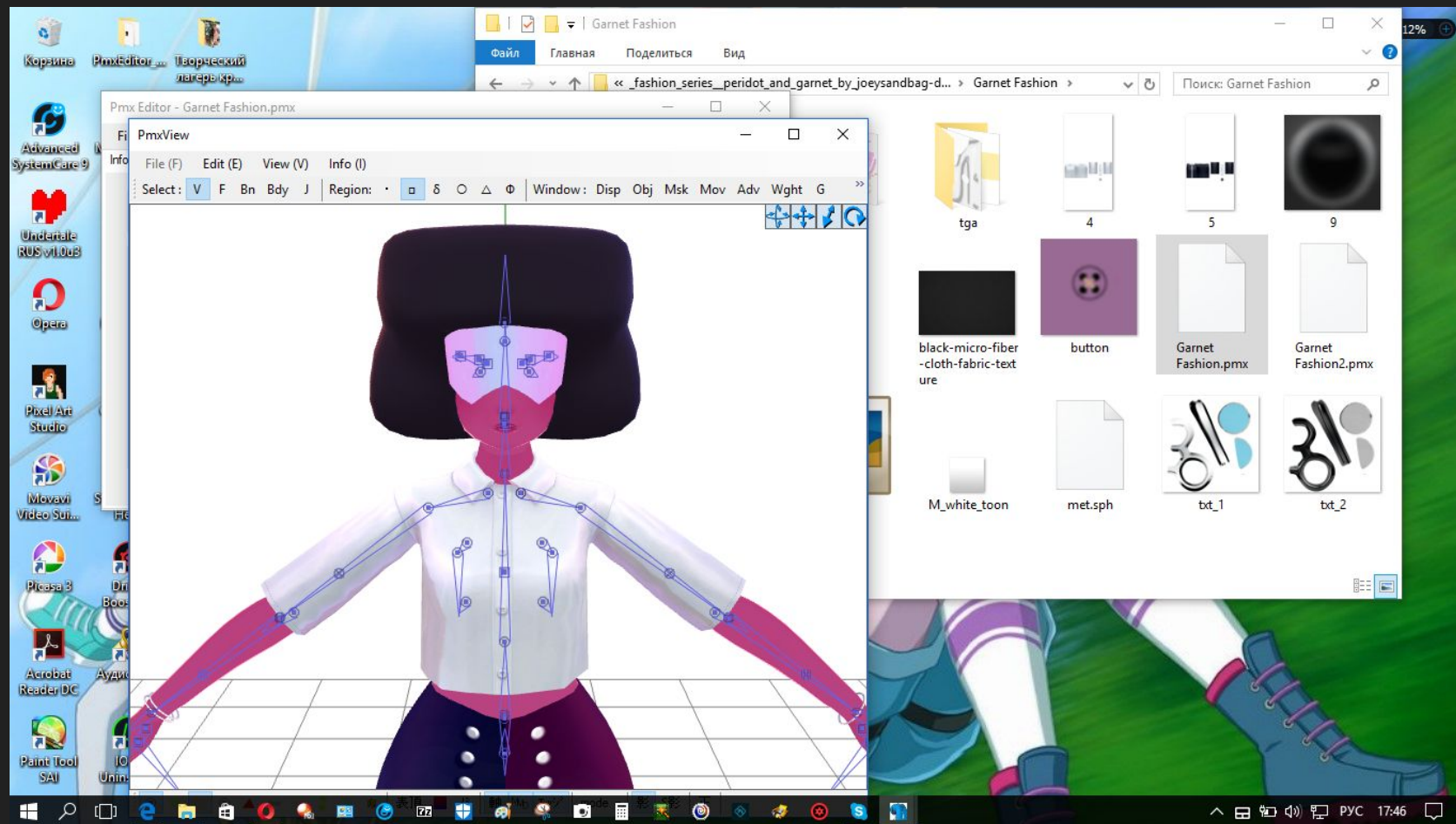


О работе , программах и будущих работах

Анимация "ОН НО" Майорова Софья

ПРОГРАММЫ



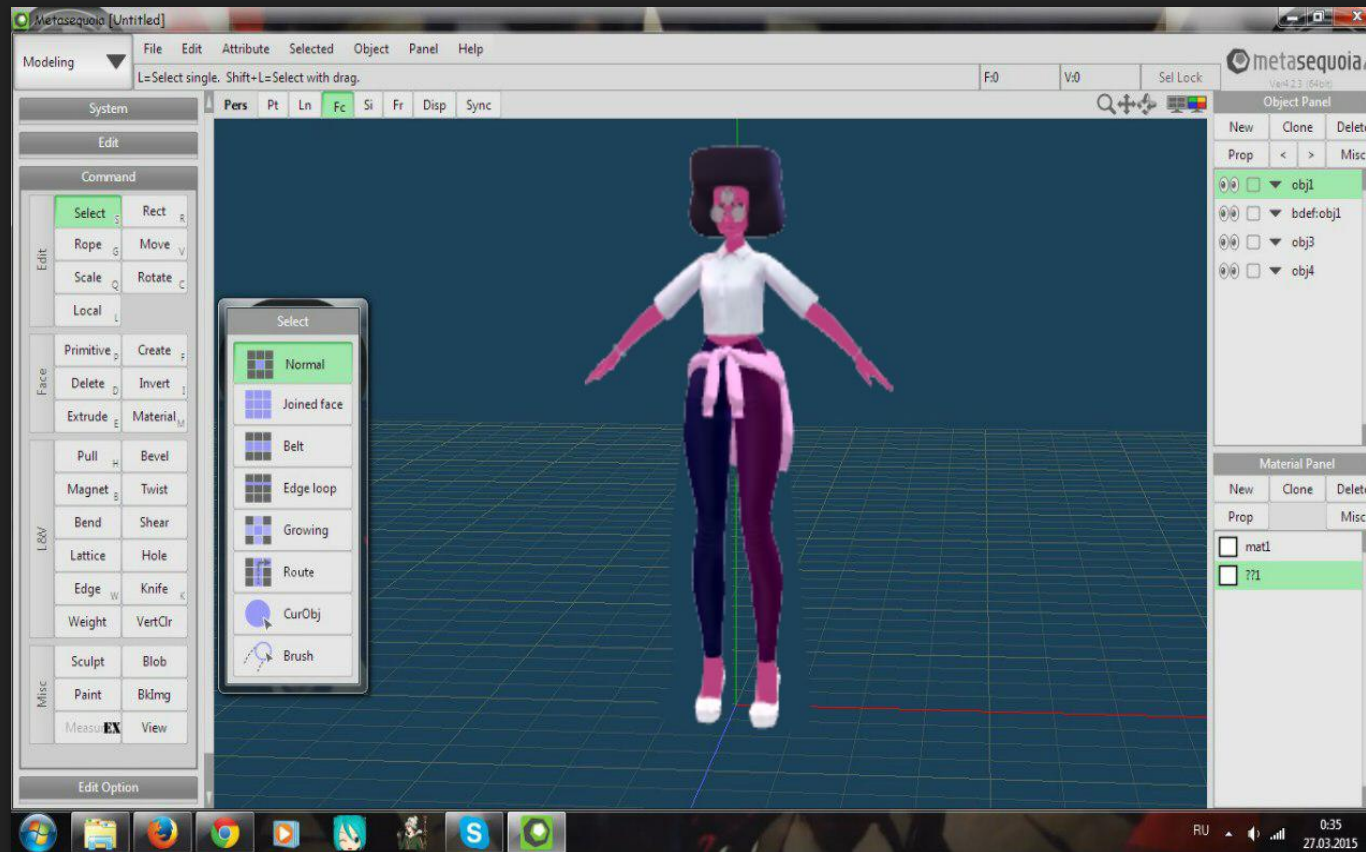
ПРОГРАММЫ:
PAINT TOOL SAI

Программа,
предназначенная
для цифрового
рисования в среде
Microsoft Windows,
разработанная
японской
компанией
SYSTEMAX.



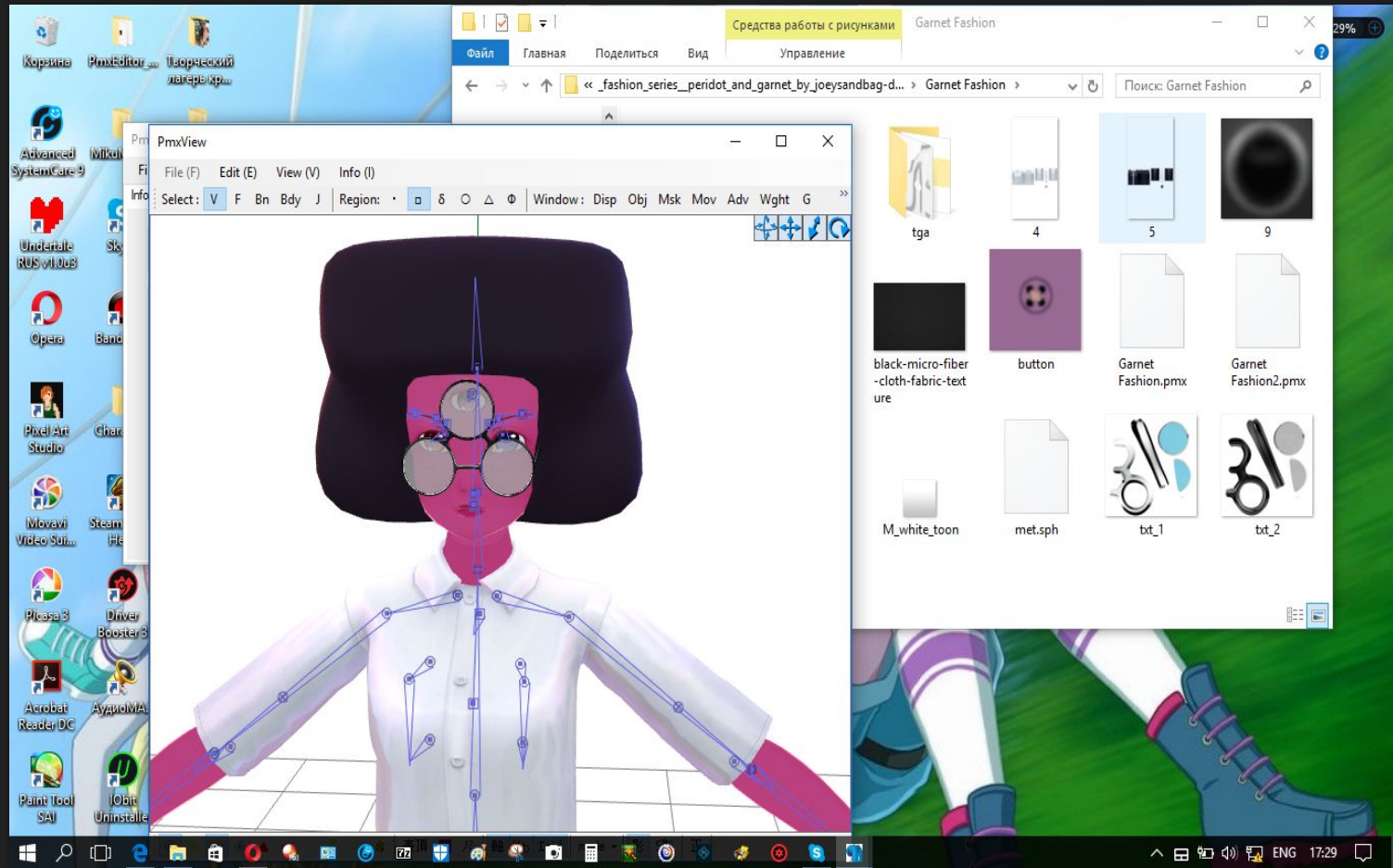
ПРОГРАММЫ: METASEQUOIA

Metasequoia-
небольшая по
размерам программа
для моделирования
3d объектов. Версии
старше четвертой не
требуют инсталляции



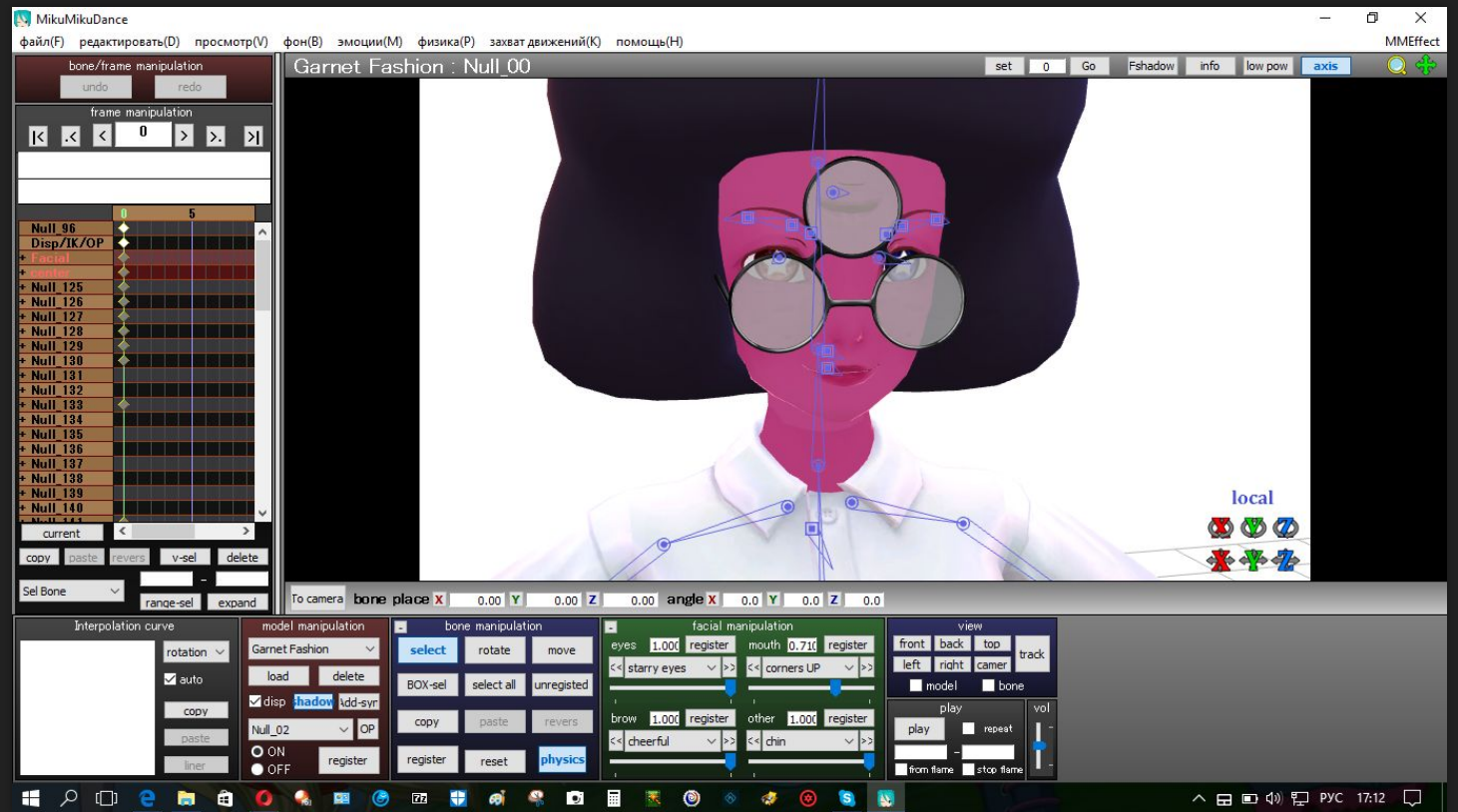
ПРОГРАММЫ: PMX EDITOR

PMD Editor - программа, необходимая для окончательной сборки моделей, используемых в MMD, их частей, и их настройки.



ПРОГРАММЫ : MIKUMIKU DANCE

Бесплатная программа компьютерной анимации, которая позволяет пользователям создавать 3D-анимированные видеоролики, изначально созданная для персонажа Vocaloid Мiku Хацунэ. Программа была написана Ю Хигути и прошла процесс значительного усовершенствования с момента её создания. Программа была создана как часть проекта VOCALOID Promotion Video Project.



ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ В MMD

Итак, создадим какую-нибудь позу. Попробуйте поэкспериментировать с костями. Чтобы двигать обычные кости (**если что, они выглядят как иглы или просто кружки**) нажмите на кость, а затем на кнопку **rotate**. Чтобы двигать ИК кости (**квадратные кости**), нажмите **move**. Это все находится на панельке под названием **Bone Manipulation** (синяя такая) *Также можно выделить ВСЕ кости — воспользуйтесь кнопкой **Select All***. Я создала самую простую позу. На картинке понятно все.

Хорошо, мы создали эту нашу позу, но это еще не все! Нужно нажать кнопку **unregistered** а затем **register**. Но при этом вы должны быть на нулевом кадре! *Если у вас русская версия, то кнопки расположены так же.* Кстати, очень **ВАЖНАЯ** вещь: Используйте только ТАКИЕ модели (То есть модели автора Animasa) для создания поз и движений. Если вы создадите танец на фанатской модели, которые сейчас делают в Metasequoia, PMXEditor, PMDEditor и тд. (**Metasequoia** — программа для моделирования 3D объектов. PMD и PMX — редакторы), то на других моделях это будет работать, скорее всего, некорректно!

bone/frame manipulation

undo redo

frame manipulation

< 0 >

	0	5	10	15	20
Null 96					
Disp/IK/OP					
Facial					
center					
Null 125					
Null 126					
Null 127					
Null 128					
Null 129					
Null 130					
Null 131					
Null 132					
Null 133					
Null 134					
Null 135					
Null 136					
Null 137					
Null 138					
Null 139					
Null 140					
Null 141					

current < >

copy paste revers v-sel delete

Sel Bone

range-sel expand

Garnet Fashion : Null_00

set 0 Go Fshadow info low pow axis

local

To camera bone place X 0.00 Y 0.00 Z 0.00 angle X 0.0 Y 0.0 Z 0.0

skype

Елизавета П...
Звоним

Interpolation curve

rotation

auto

copy

paste

liner

model manipulation

Garnet Fashion

load delete

disp shadow Add-syr

Null_02 OP

ON OFF register

bone manipulation

select rotate move

BOX-sel select all unregistered

copy paste revers

register reset physics

facial manipulation

eyes 0.000 register mouth 0.000 register

<< blink >> << a >>

brow 0.000 register other 0.000 register

<< go up >> << chin >>

view

front back top track

left right camer

model bone

play

play repeat

from flame stop flame

vol

Теперь приступим к движениям... Рук! Модель должна поднять руки. Итак, переходим на следующий кадр. В моем случае — десятый. Каждый пятый кадр — это, можно сказать, секунда. А переходить между ними можно клавишами со стрелками.

На десятом кадре я подняла ей руки. Нажимаем снова **unregistered**, а потом **register**. Отлично, появляется новый «квадратик» на **Frame Manipulation**. Это, так сказать, «новое движение».

bone/frame manipulation

undo redo

frame manipulation

<| .< < 10 > >|

	0	5	10	15	20
Null_96					
Disp/IK/OP					
+ Facial					
+ center					
+ Null_125					
+ Null_126					
+ Null_127					
+ Null_128					
+ Null_129					
+ Null_130					
+ Null_131					
+ Null_132					
+ Null_133					
+ Null_134					
+ Null_135					
+ Null_136					
+ Null_137					
+ Null_138					
+ Null_139					
+ Null_140					
+ Null_141					

current < >

copy paste revers v-sel delete

Sel Bone

range-sel expand

Garnet Fashion : Null_47

set 0 Go Fshadow info low pow

To camera bone place X 0.00 Y 0.00 Z 0.00 angle X 29.4 Y -14.6 Z -90.9

Interpolation curve

rotation

auto

copy

paste

liner

model manipulation

Garnet Fashion

load delete

disp shadow Add-syr

Null_02 OP

ON

OFF

register

bone manipulation

select rotate move

BOX-sel select all unregistered

copy paste revers

register reset physics

facial manipulation

eyes 0.000 register mouth 0.000 register

<< blink >> << a >>

brow 0.000 register other 0.000 register

<< go up >> << chin >>

view

front back top track

left right camer

model bone

play

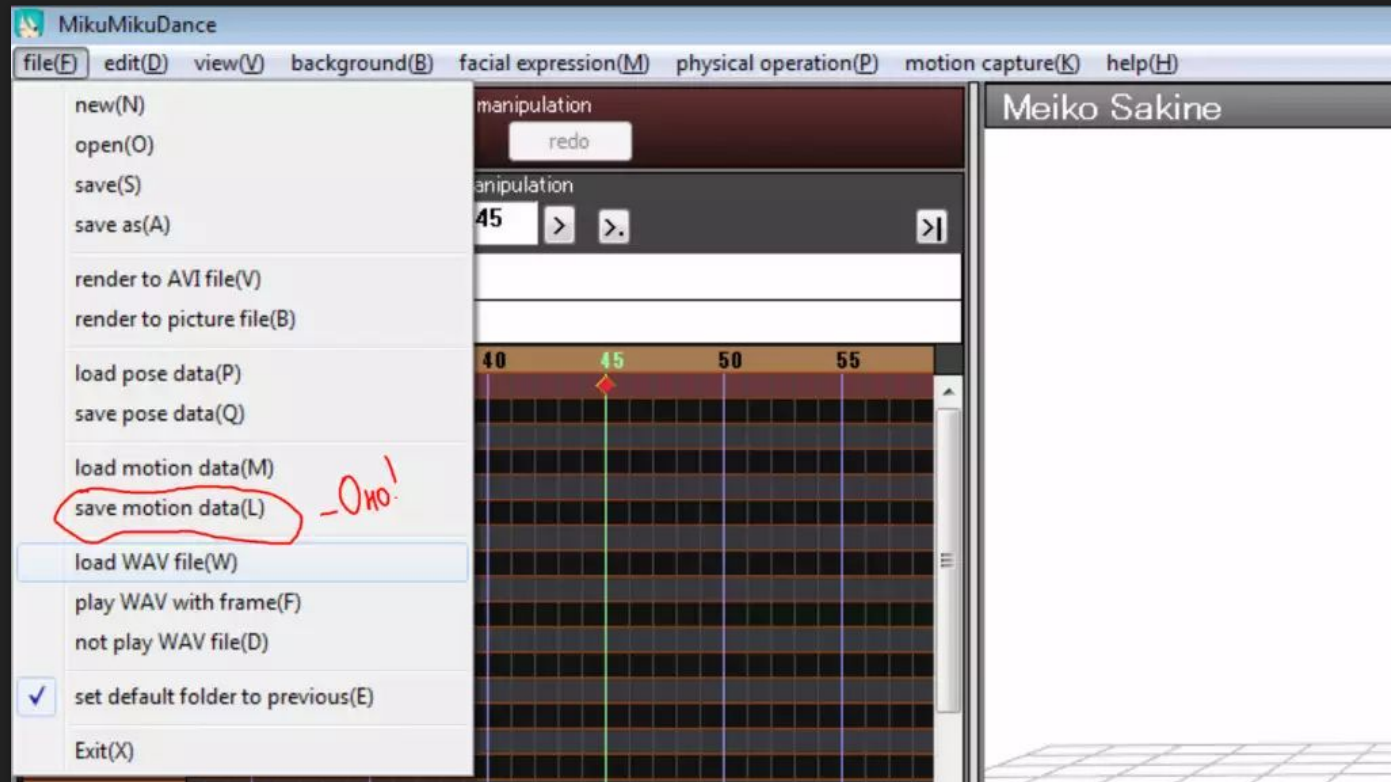
play repeat

from flame stop flame

vol

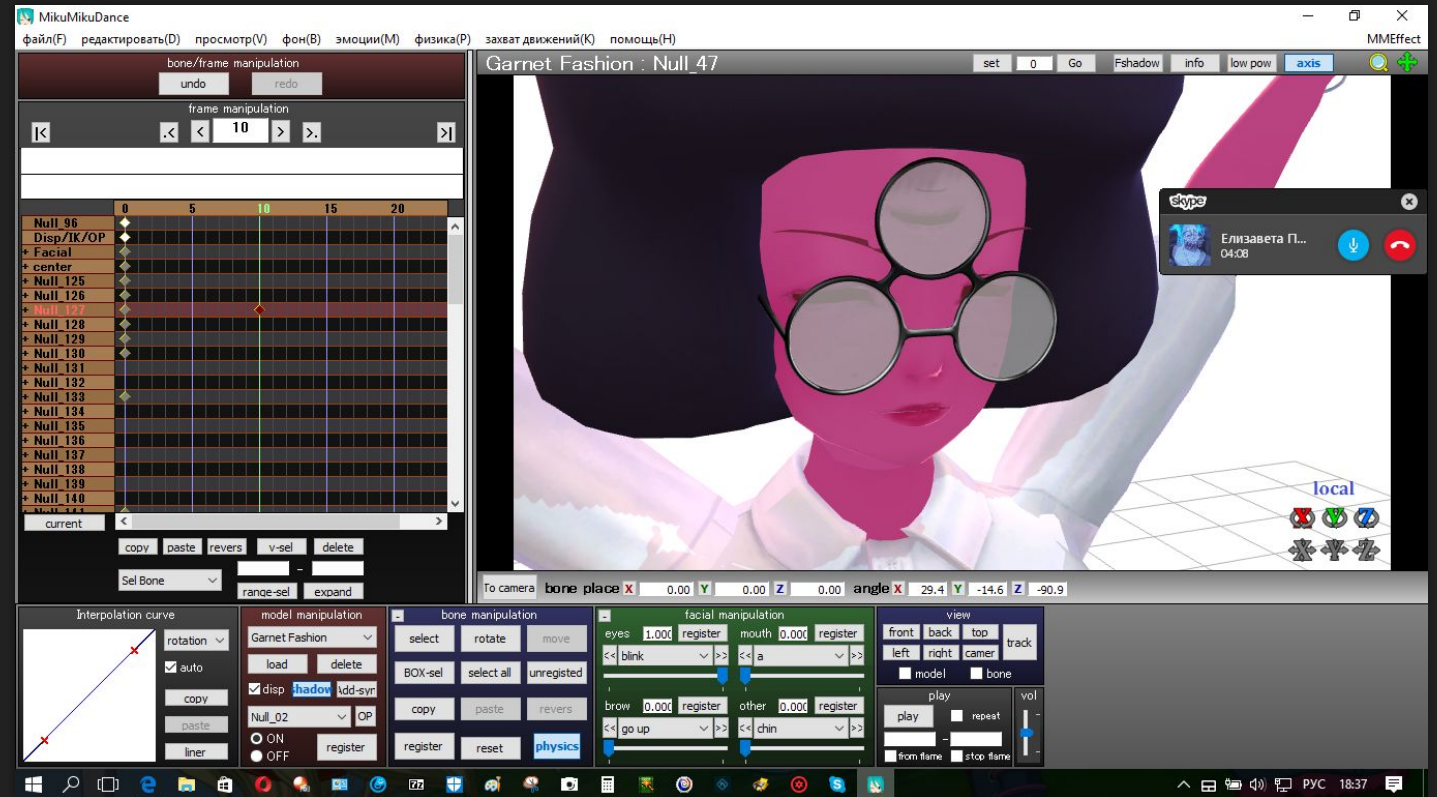
Чтобы сохранить движение, нужно выделить ВСЕ «ромбики».

Нажимаем File (вверху), а потом Save Motion Data.





А теперь я научу вас изменять выражение лица. Переходим, допустим, на пятый кадр и останавливаемся там. Теперь смотрим на окошко **Facial Manipulation**. Там, допустим, закрываем глаза модели. После этого нажимаем **Register**.



А теперь опять же переходим на новый кадр и настраиваем личико. Если вы настроили (в том смысле, что там что-то убрали, или закрыли глаза) что-то, допустим, *eyes* или *other* — то обязательно нажмите **register**. Или же вы настроили две брови одновременно — *serious* и *anger*. Переключите на *serious* и нажмите **register**, потом с *anger* делаем тоже самое. Настраивать лицо можно как угодно, то есть можно сделать его сердитым, милым, грустным, серьезным, удивленным, за это уже отвечает ваше воображение).



А как же двигать
камеру?
Легко! С помощью
этой панели:
Манипуляции с
камерой идентичны
действиям с моделью

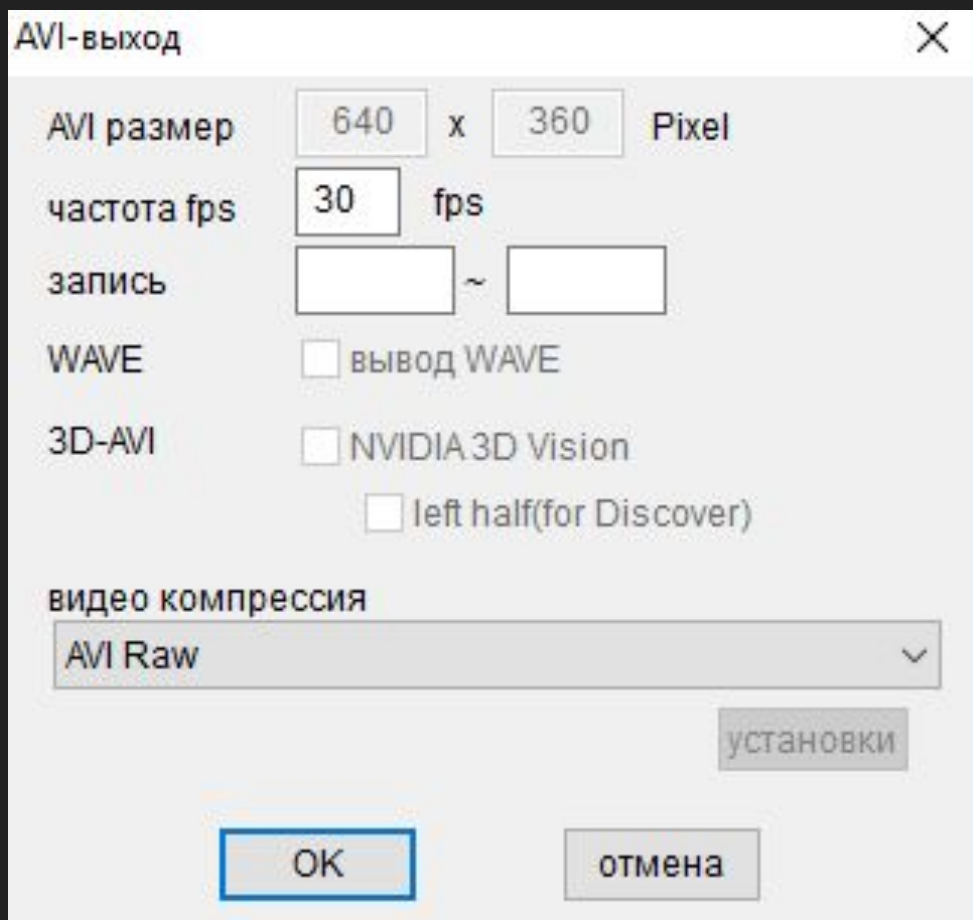


А чтобы
проверить
результат п
олученной
работы ,
надо
нажать
PLAY



Чтобы
сохранить
видео,
необходимо
нажать на
ВЫВОД В AVI
файл

- новый(N)
- открыть(O)
- сохранить(S)
- сохранить как(A)
- вывод в AVI файл(V)**
- вывод в файл-картинку(B)
- загрузить файл поз(P)
- сохранить позу в файл(Q)
- загрузить анимацию(M)
- сохранить анимацию(L)
- загрузить WAV файл(W)
- проигрывать WAV файл(F)
- не проигрывать WAV файл(D)
- сделать пред.папку папкой по умол.(E)
- Выход(X)



ЗАВОДИМ ЧА
СТОТУ
КАДРОВ (ОТ 30
ДО 60),
В окошке
ЗАПИСЬ
ПИШЕМ ОТ
КАКОГО ДО
КАКОГО кадра
идет записи
нажимаем
ОК

О будущих работах

Скриншоты

