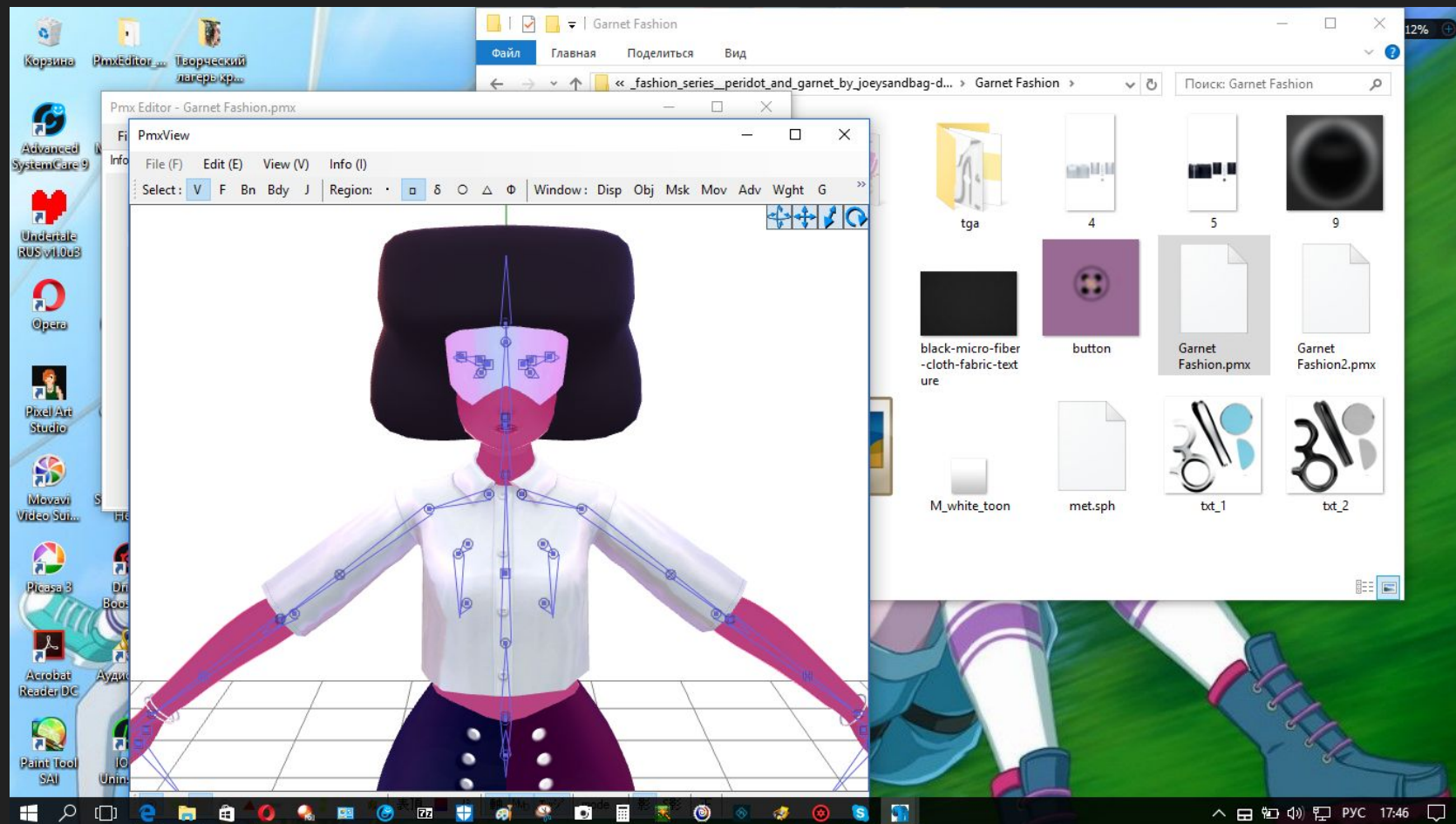


# О работе , программах и будущих работах

Анимация "ОН НО" Майорова Софья

# ПРОГРАММЫ



ПРОГРАММЫ:  
PAINT TOOL SAI

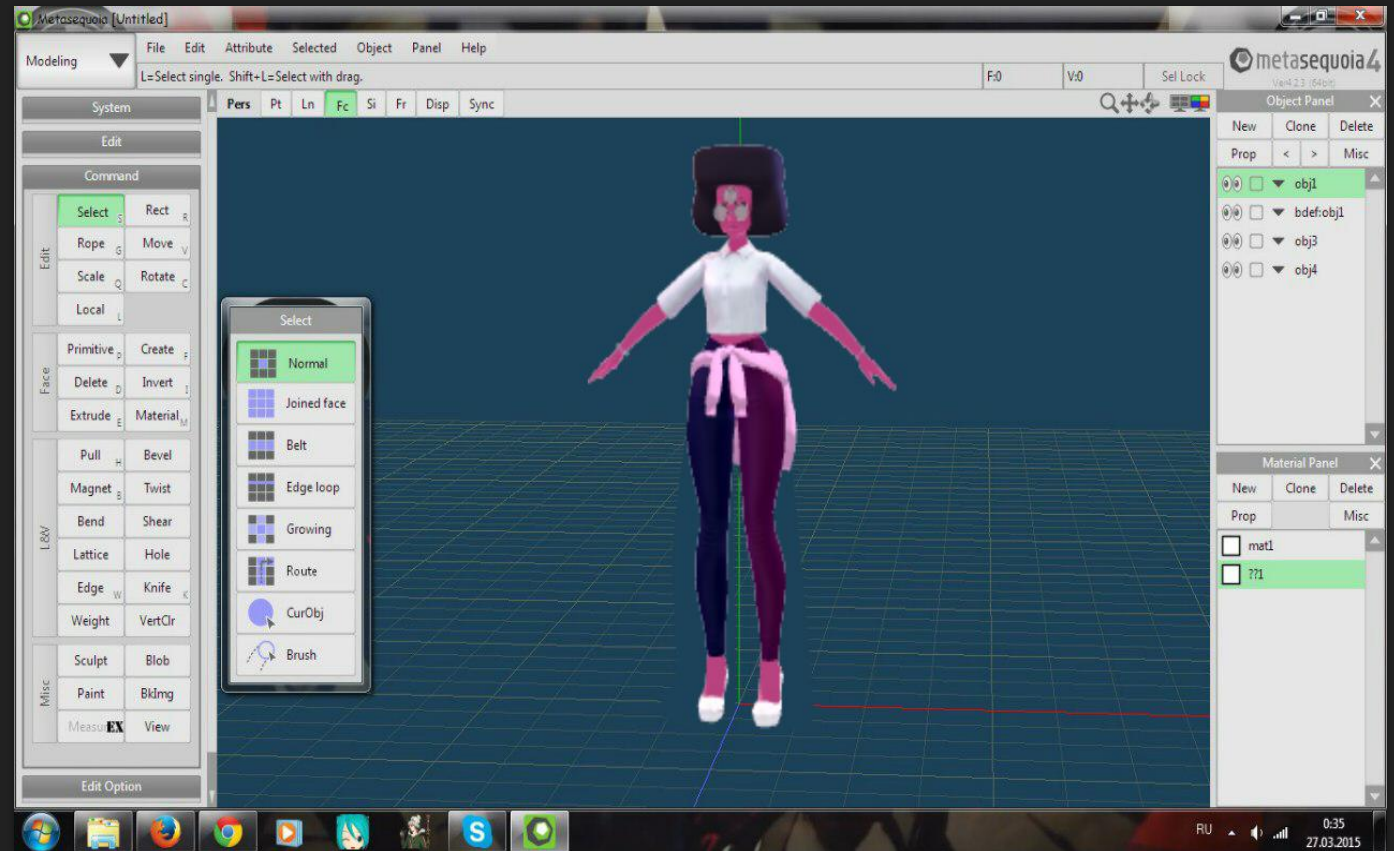
Программа,  
предназначенная  
для цифрового  
рисования в среде  
Microsoft Windows,  
разработанная  
японской  
компанией  
SYSTEMAX.





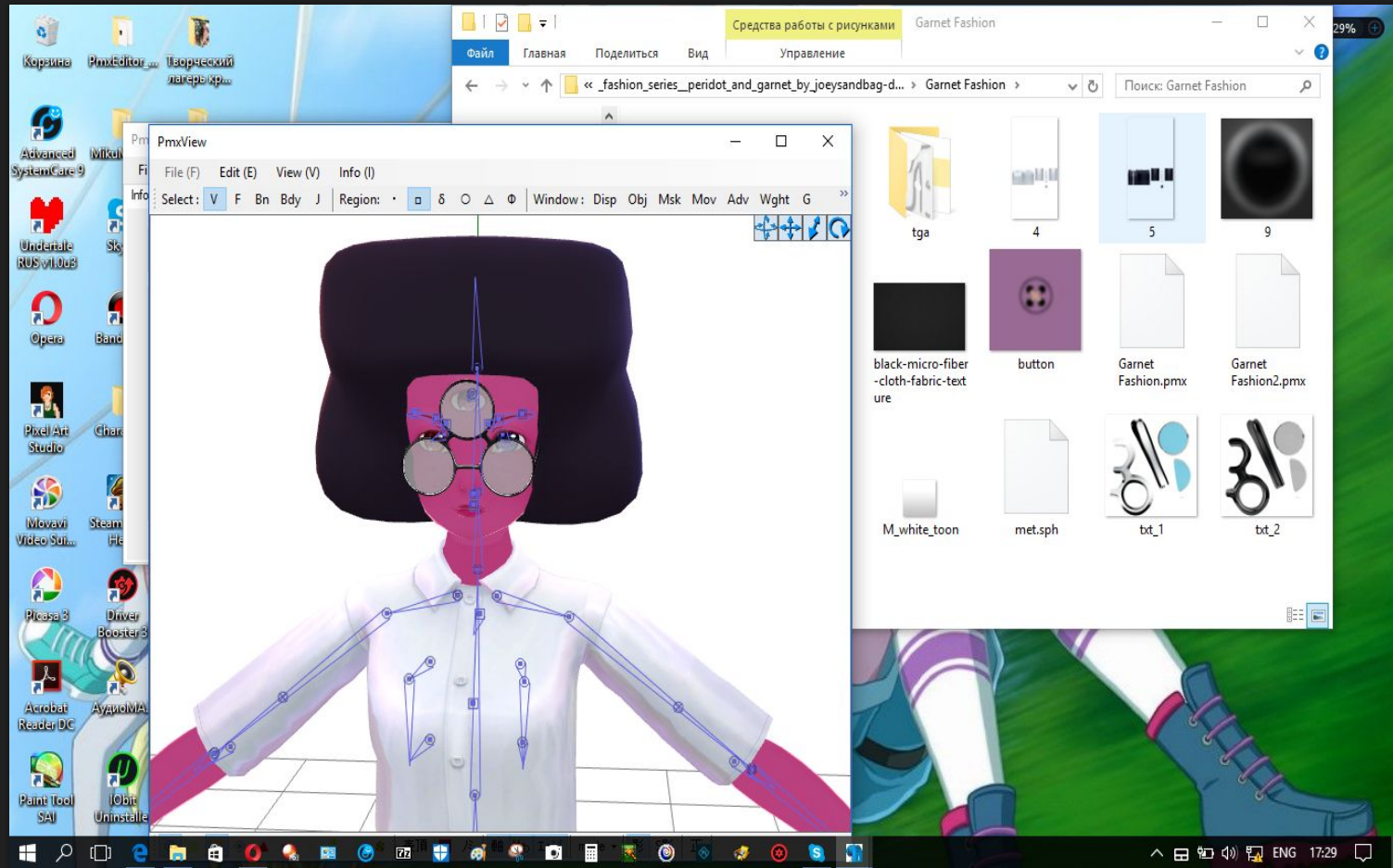
## ПРОГРАММЫ: METASEQUOIA

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



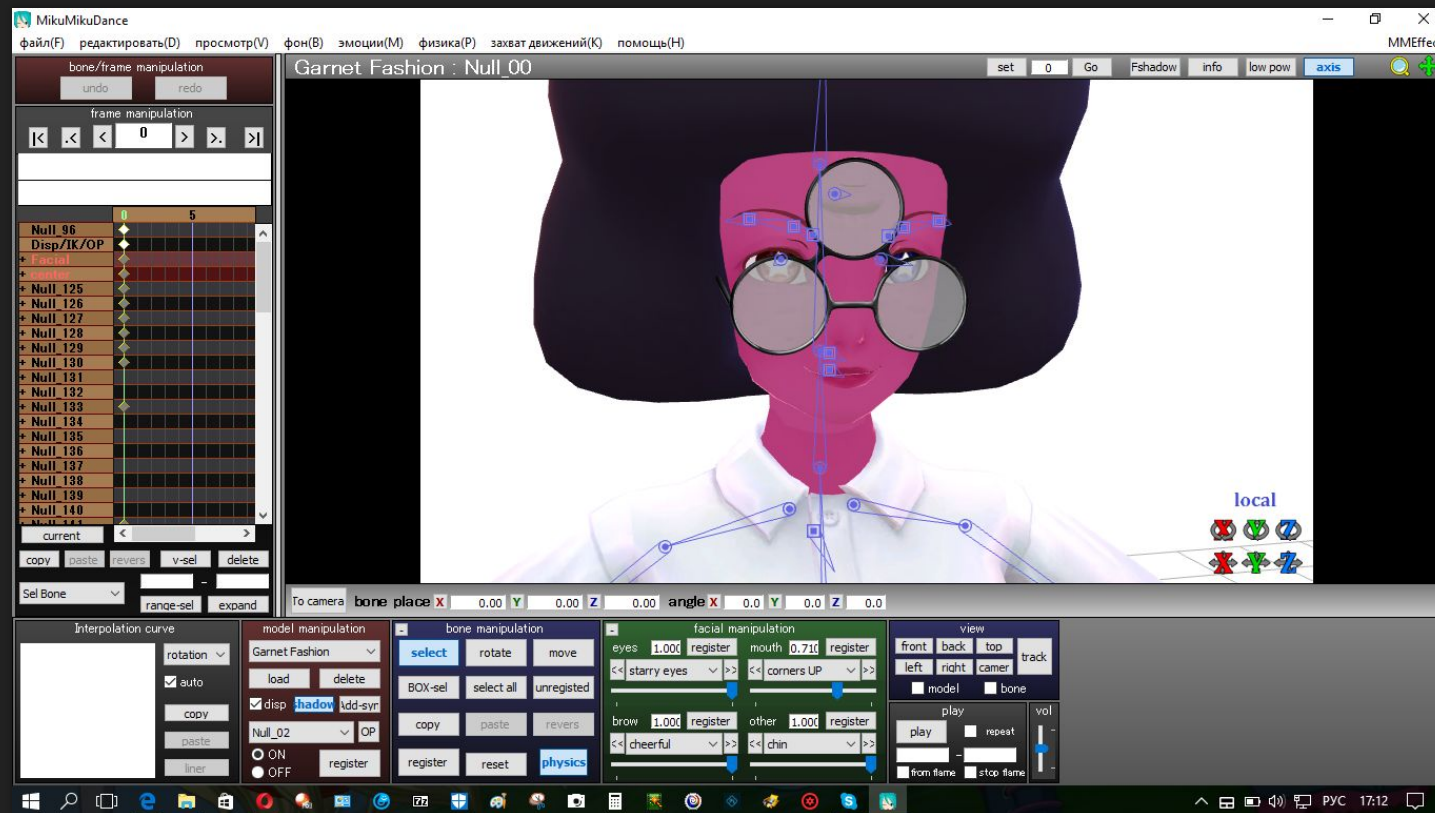
## ПРОГРАММЫ: PMX EDITOR

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 Мику 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 < >

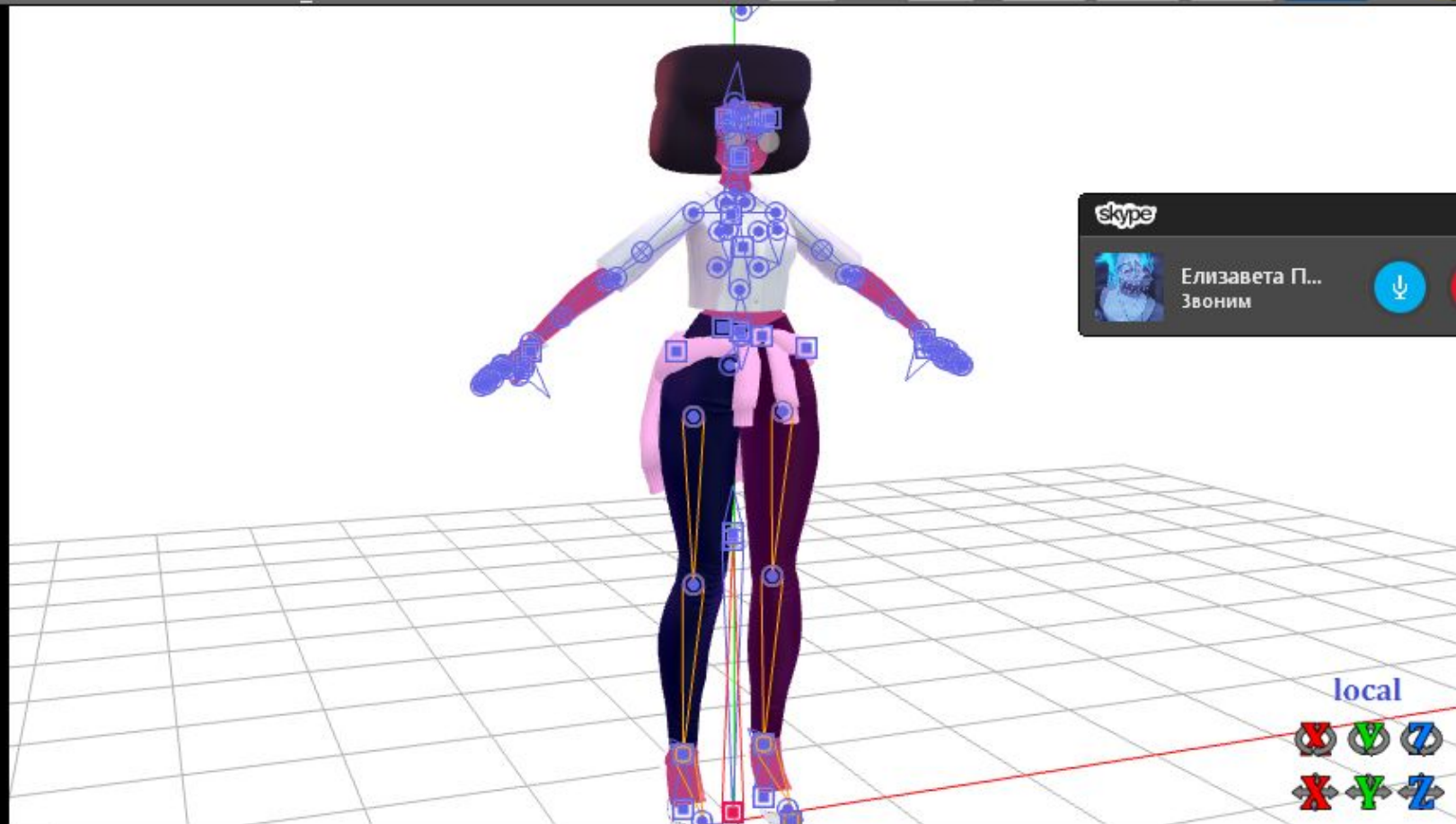
copy paste revers v-sel delete

Sel Bone < >

range-sel expand

Garnet Fashion : Null\_00

set 0 Go Fshadow info low pow axis



skype



Елизавета П...  
Звоним



local



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

Interpolation curve

rotation < >

☒ auto

copy

paste

liner

model manipulation

Garnet Fashion < >

load delete

☒ disp shadow Add-syn

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

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 v

☒ 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

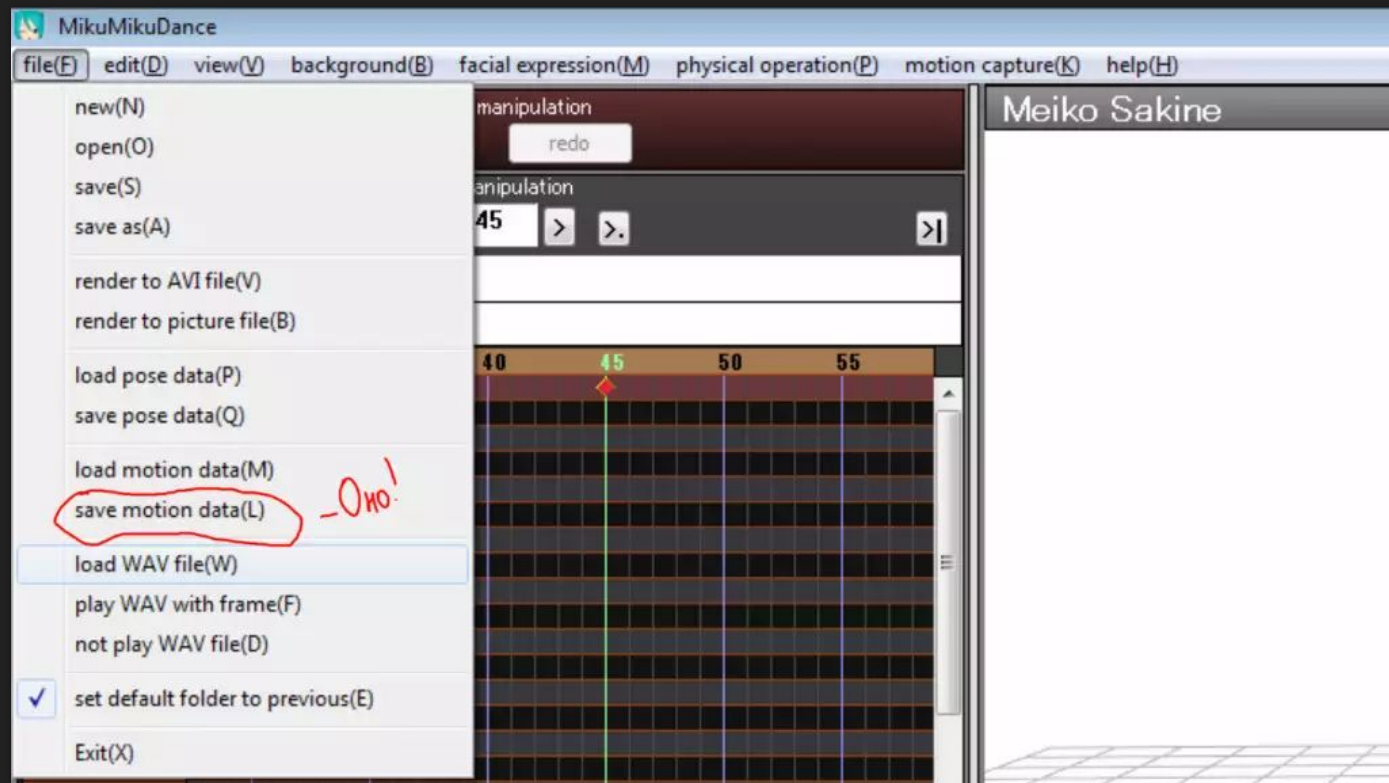
play

repeat

from flame stop flame

vol

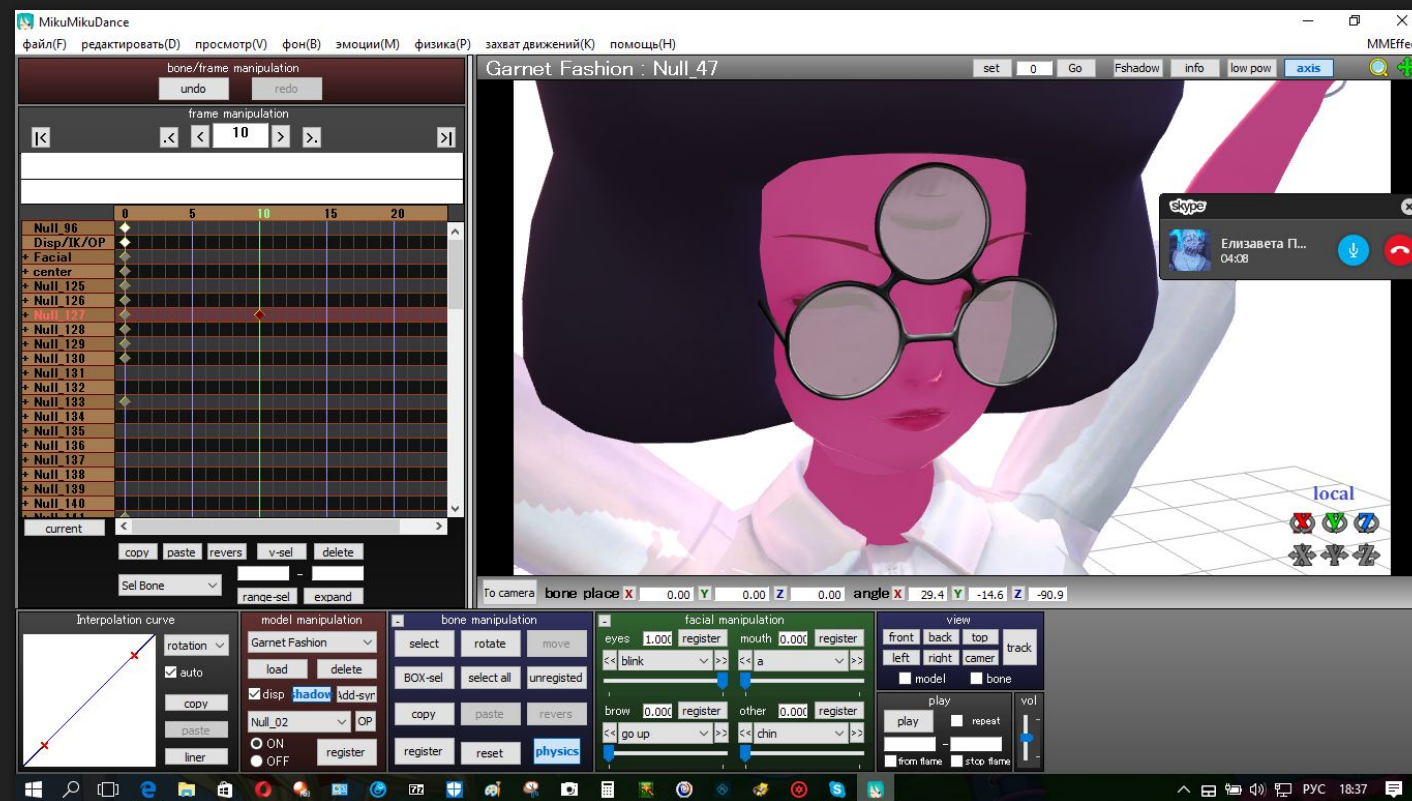
Чтобы сохранить движение, нужно выделить ВСЕ «ромбики». Нажимаем File (вверху), а потом Save Motion Data.







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)

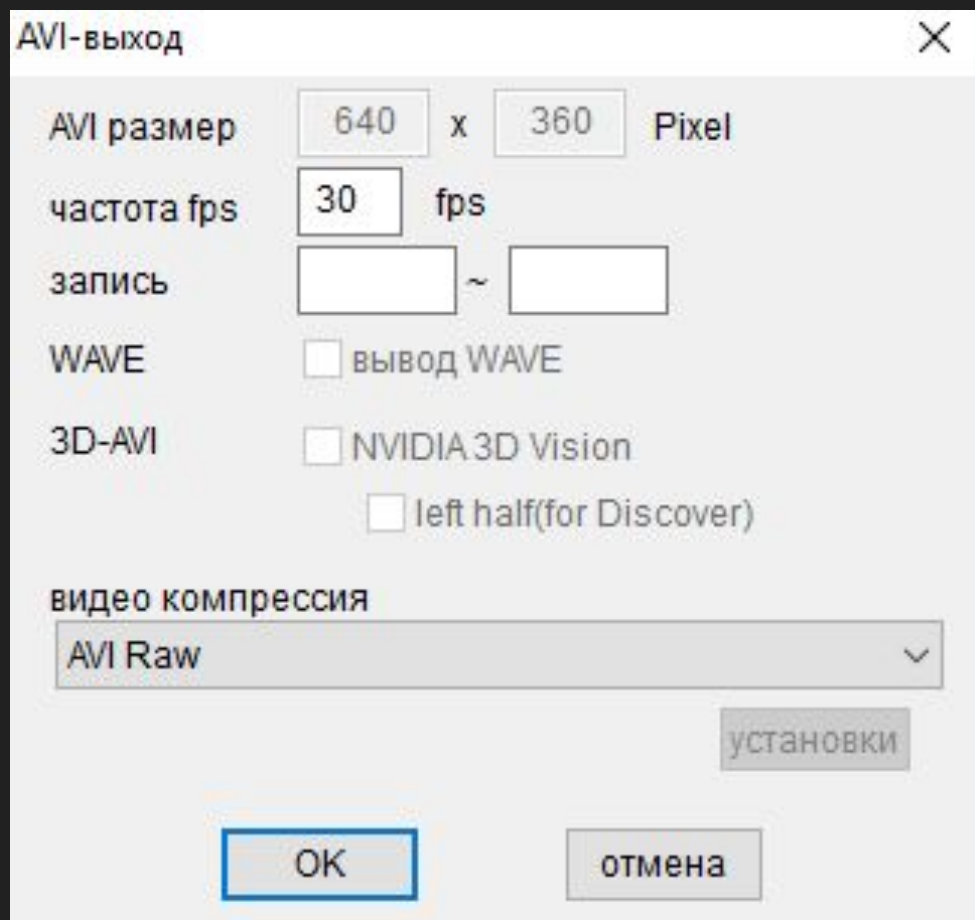
проигрывать WAV файл(F)

не проигрывать WAV файл(D)



сделать пред.папку папкой по умол.(E)

Выход(X)



ЗАВОДИМ ЧА  
СТОТУ  
КАДРОВ(ОТ30  
ДО 60),  
В окошке  
ЗАПИСЬ  
пишем от  
какого до  
какого кадра  
идет записи  
нажимаем  
ОК



О будущих работах

# Скриншоты

