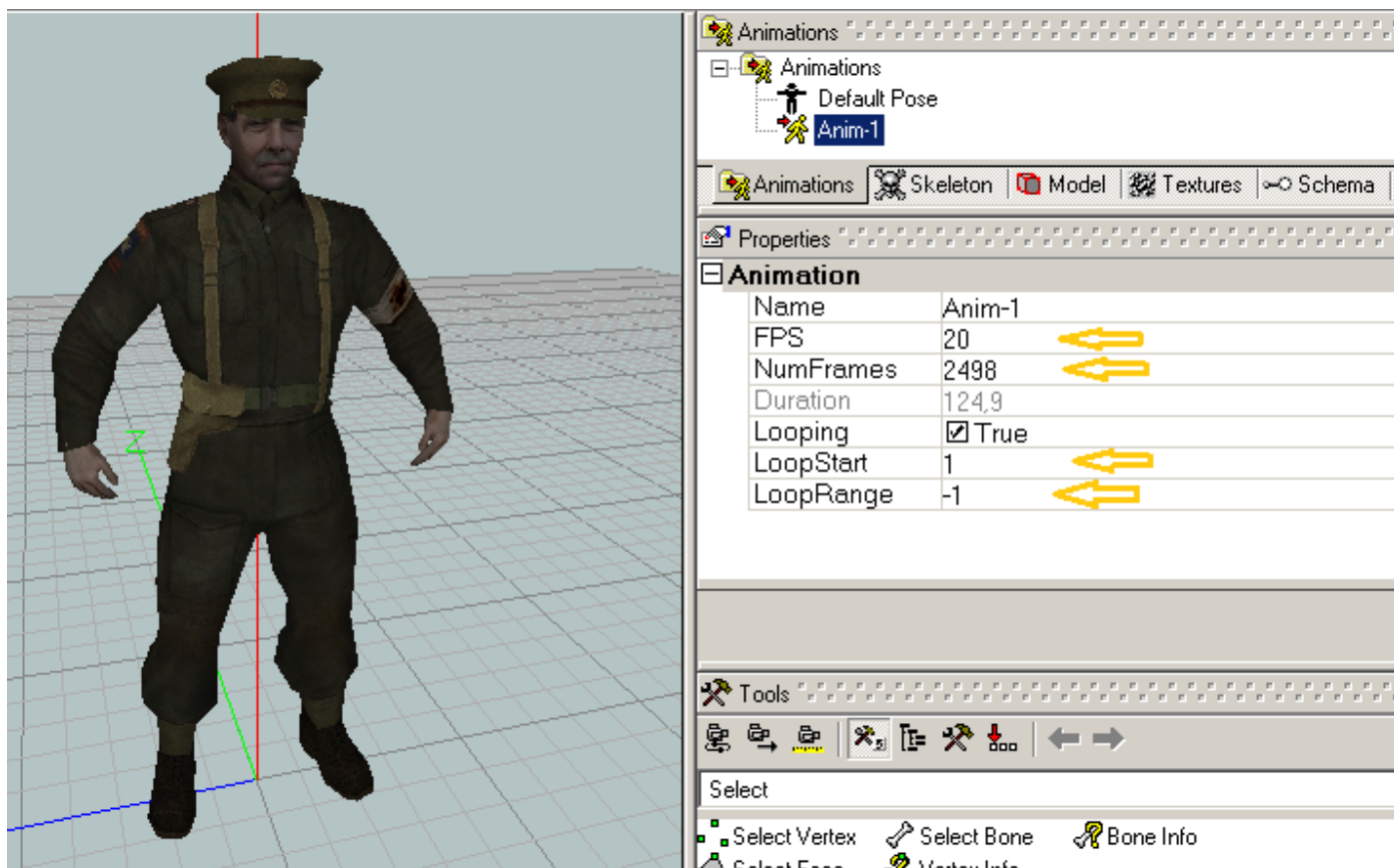


И так, мы уже загрузили модель и исправили текстурирование. Нам нужно оставить лишь стояние на месте, ходьбу, бег, приседание, прыжок, атаку (одну хотя бы) – всего шесть элементов анимации. В реальной анимации элементов очень много. А оно нам надо ? ☺

В программе есть инструмент масштабирования и поворота (Transform -> Transform Options). Однако я настоятельно не рекомендую им пользоваться для моделей с анимацией. Статичные модели превосходно трансформируются. А вот костная анимация может трансформироваться с серьезными ошибками, которые будут заметны лишь в Blender. Проще масштабировать в самом Blender и сохранить модель отдельным blend файлом, который потом легко подгрузить к проекту.

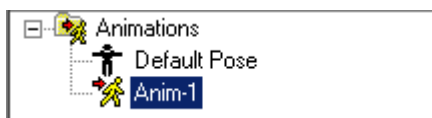
Пару слов о текстурах. Формат dds да ещё и в 32 bit занимает очень много места. Рекомендую сохранять текстуры в jpg и 24 bit. Малый размер и нормальное качество. По крайней мере, я не заметил большой разницы.

И так, удаляем лишнюю анимацию. Если посмотреть на окошко справа, то там есть пару необходимых для нас строк:

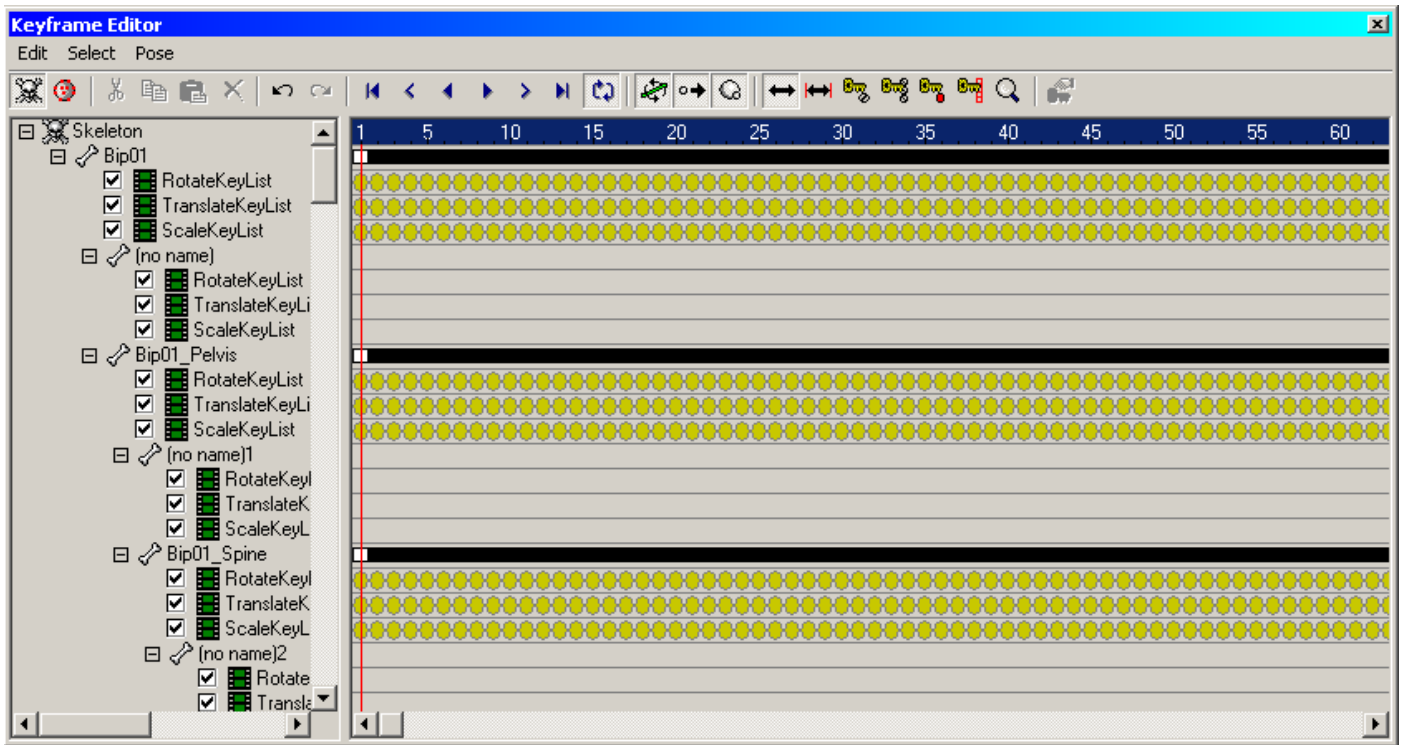


Что такое FPS надеюсь вы знаете. Можете поэкспериментировать, сохраняя файл с разным значением FPS. Я ставлю 24. NumFrames – количество всех кадров анимации. Когда мы удалим лишнее, это значение изменится. LoopStart – с какого кадра стартовать. А LoopRange – концовка. Я же ставлю на 1 больше, чем всего кадров.

Теперь кликаем двойным кликом ЛКМ на желтом человечке вверху:



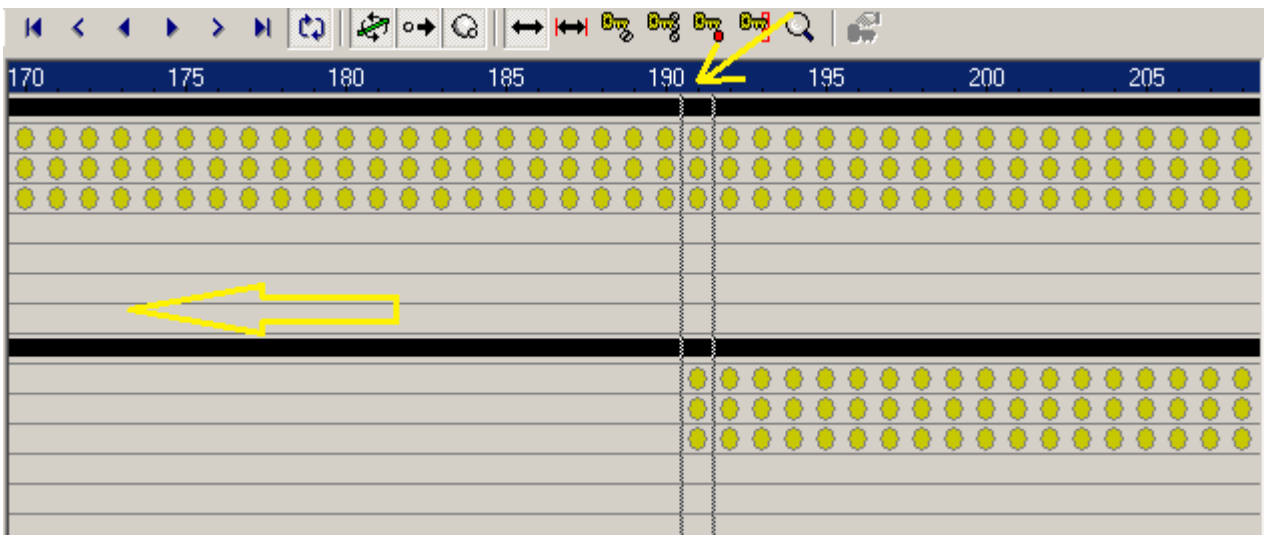
Откроется окно с ключами по кадрам:



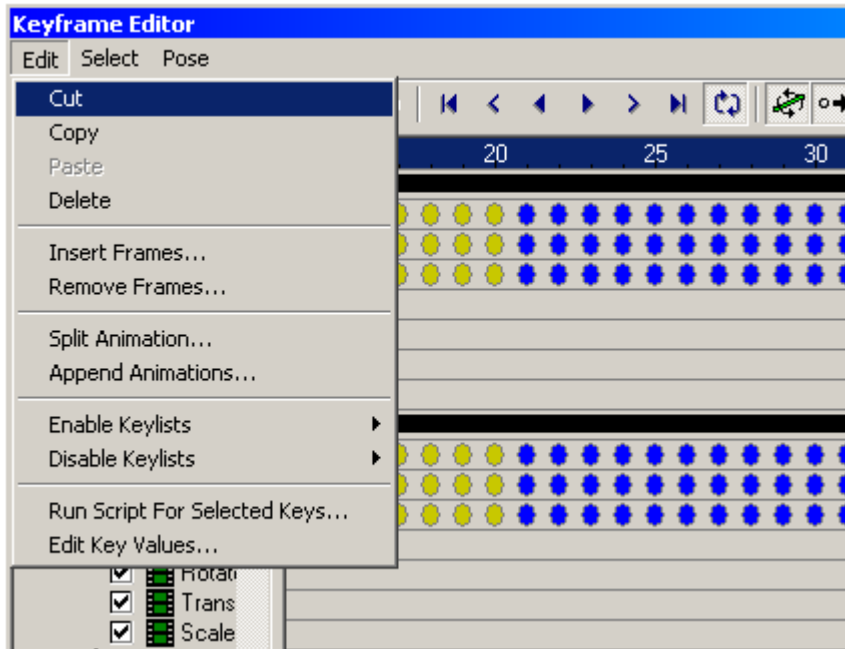
Но предварительно необходимо просмотреть всю анимацию и выбрать с какого по какой кадр мы хотим оставить. Лучше это делать покадрово, тогда счётчик показывает точно номер кадра:



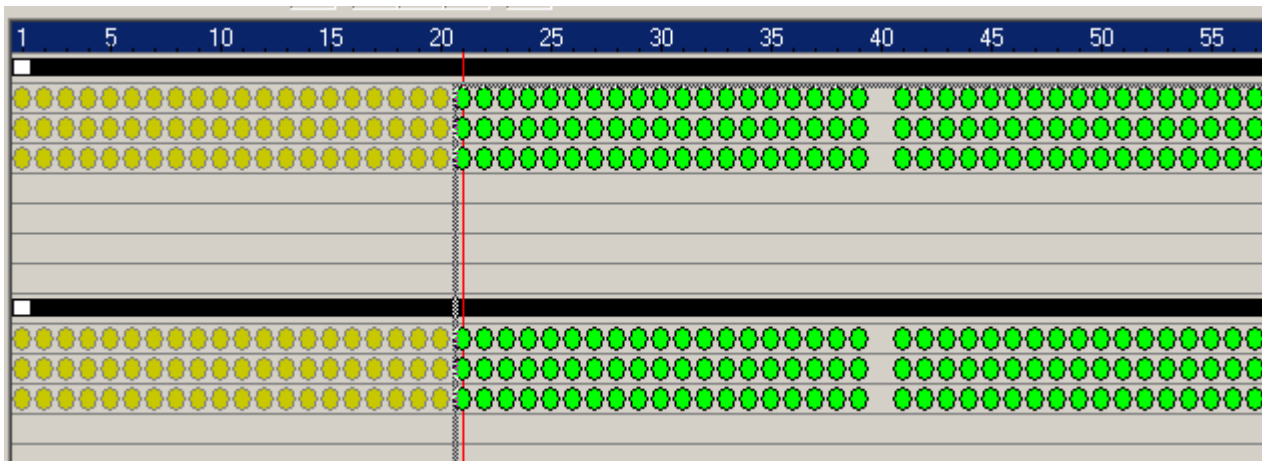
Например, я решил оставить с 1 по 20 (анимация ранения) и с 192 по 523 (всё остальное). Открываем окно Keyframe Editor. Находим 191 кадр, наводим стрелку на верхнее синее поле над ним и, зажав правую кнопку мыши, ведём влево до 21 кадра:



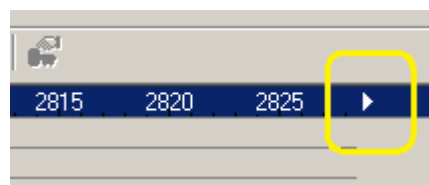
Заметьте, если выйти за границы окна, то выделение идёт быстрее ☺. Таким образом мы выделим сразу все ключи в этом интервале. Теперь жмём Edit -> Cut или вообще Delete и удаляем всё, что мы выделили. Таким же образом поступаем и с 524 по самый последний кадр:



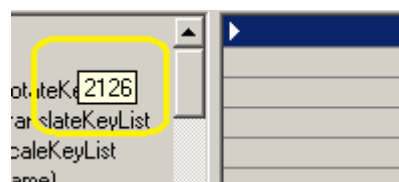
Теперь выделяем всё с 192 по 523 и вырезаем (оно тут же копируется в буфер) – Edit -> Cut. Ставим курсор на 21 кадр (просто кликаем на синей полосе над ним), и вставляем Edit -> Paste:



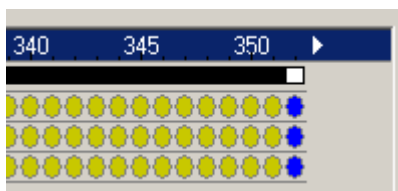
Пока выделение моргает зелёным цветом, мы можем ЛКМ сдвинуть его вправо (или влево), если образовалась накладка одного кадра на другой. При этом курсор изменится на ладонь. Далее достаточно один раз щелкнуть на синей полосе сверху, как выделение изменит цвет на синий. Готово. Теперь изменим длину всей анимации. Ведь у нас уже не 2000 кадров?! 😊 Переходим в самый конец синей полосы. На ней будет стрелка. Если на неё навести курсор, то он тоже изменится на стрелку. Жажимаем ЛКМ и тянем влево до того кадра, на котором заканчивается наша анимация:



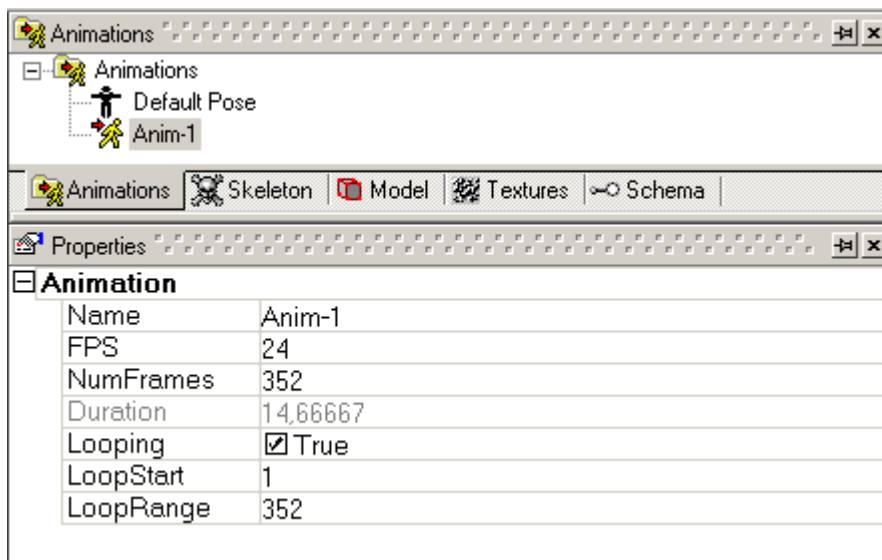
Пока мы тянем, будет высвечиваться окно счётчика. Так мы легко вовремя остановимся 😊



В моём примере я остановился не на 352, а на 353 (на 1 кадр больше):



Закрываем и переходим в правое окно, где меняем значения:



Вот и всё. Сохраняем текстуру и модель в выбранную папку.

Сам blend файл модели офицера с этого урока я выложил в раздел «Полезное» на сайте.

5 июля 2015 года

Составил [Niburiec](http://blender-game.ucoz.ru) для сайта <http://blender-game.ucoz.ru>