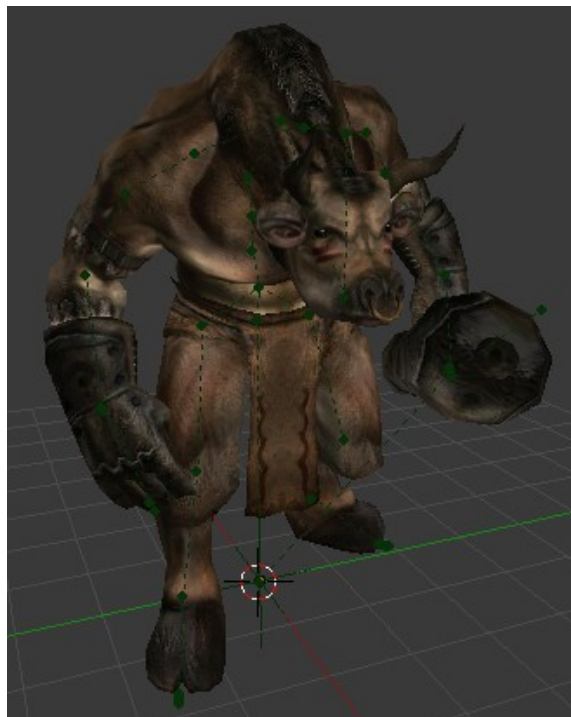
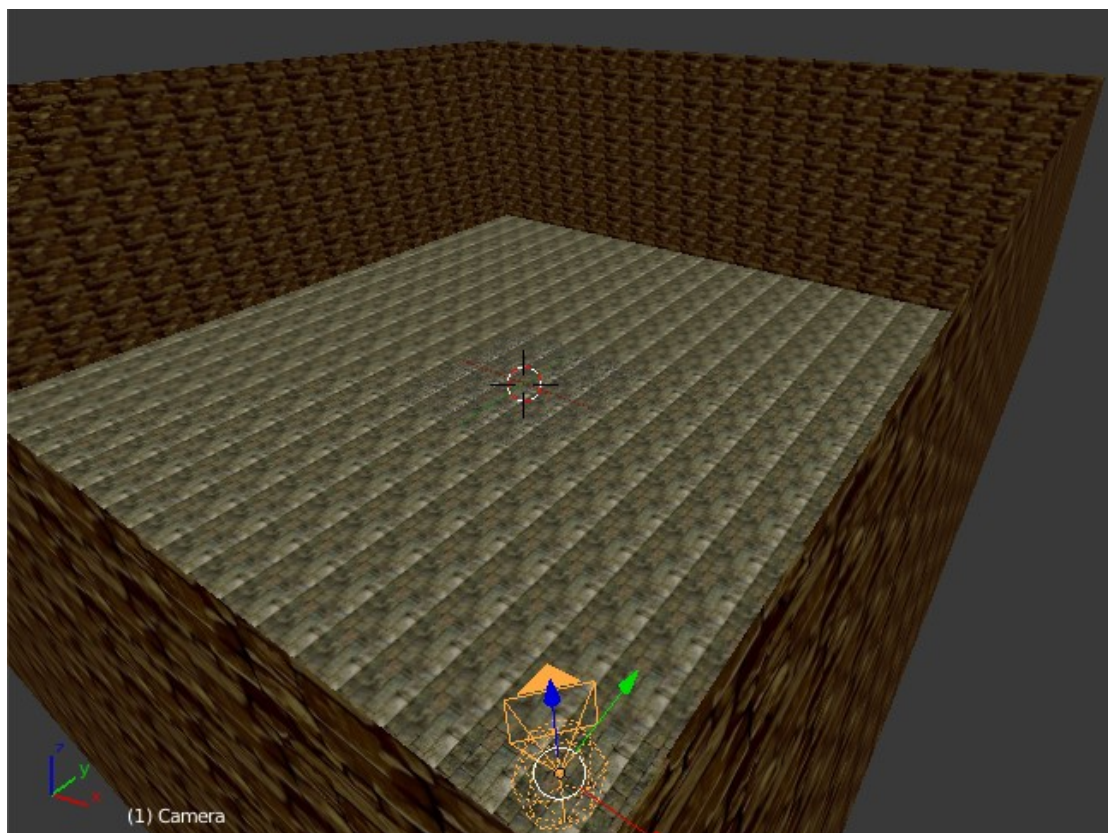


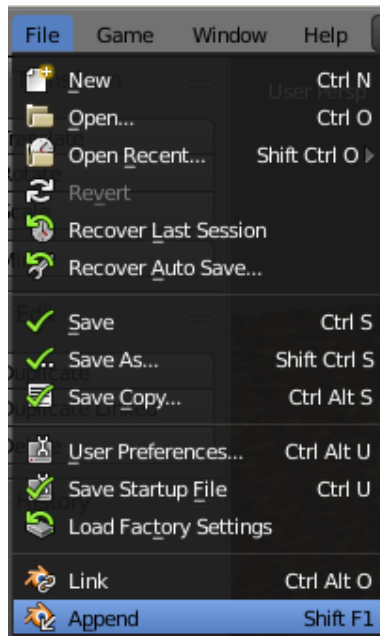
В этом уроке мы поговорим о том, как использовать готовую модель из другого blend файла в своём новом проекте. Допустим у нас есть модель монстра с анимацией в формате blend:



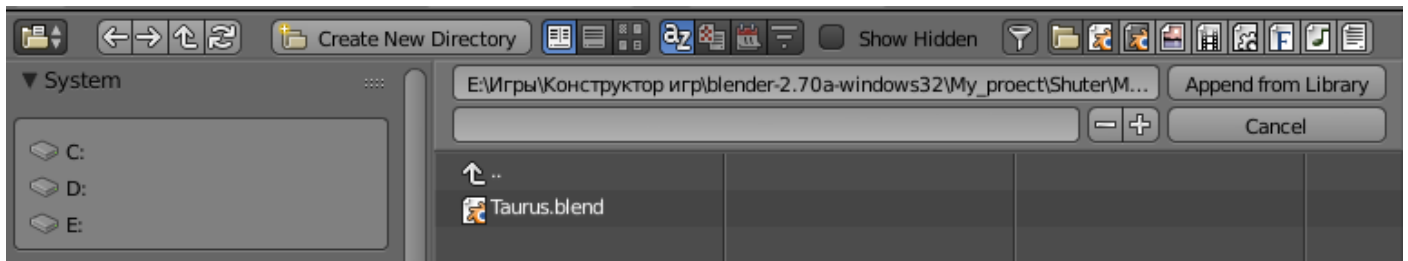
Как нам его добавить в сцену нового проекта? Всё это довольно просто. Давайте создадим новый проект с актёром (камерой):



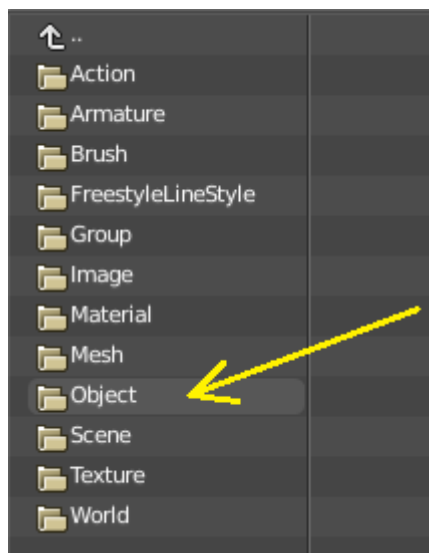
Естественно (раз он актёр) делаем его физ. объектом и назначаем управление. Теперь поместим в противоположный угол модель монстра. У меня это файл под названием **Taurus.blend** . И так, жмем **File -> Append**:



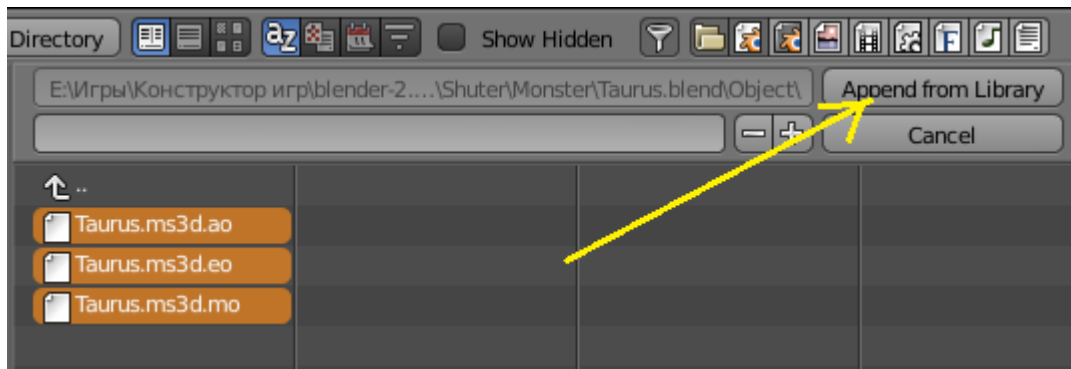
Появится вот такое окно с выбором blend файла:



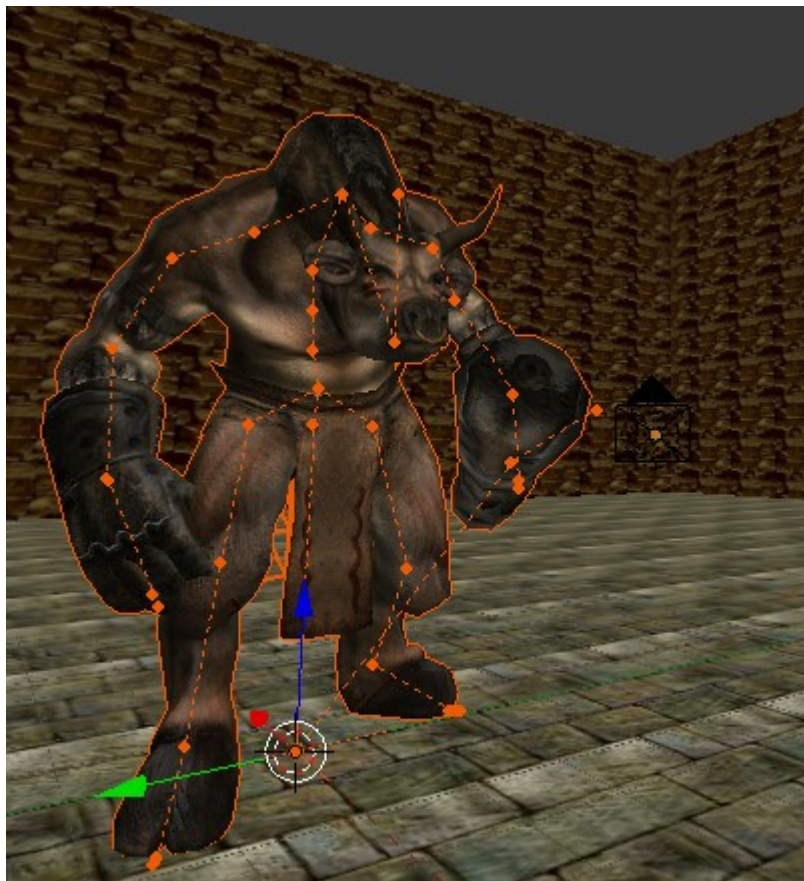
Выбираем расположение файла и жмём на него левой кнопкой мыши. Откроется список с папками, где blender предлагает нам выбрать, что мы будем добавлять. Добавлять можно что угодно, и по отдельности и вместе (если нажать лат. «A»). Мы выберем папку **Object**:



Откроется список файлов, находящихся в нём. Выберем все. При этом кости, анимация и текстура добавятся автоматически:

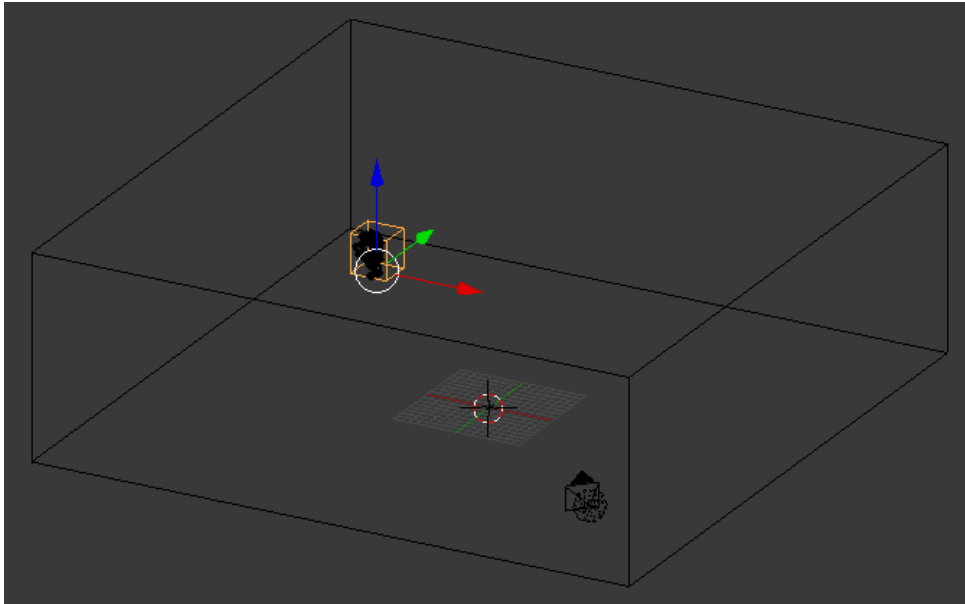


Жмём кнопку **Append from Library** и наблюдаем, как в главном окне на месте 3D курсора появляется модель нашего монстра:

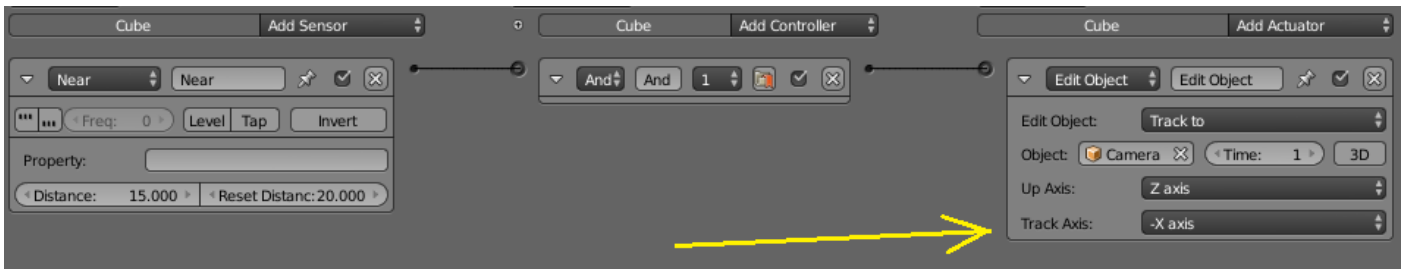


Можно включить игру и пробежаться возле модели, чтобы определить устраивает ли нас его рост. Если нужно увеличить или уменьшить монстра, то выделяем кости и саму модель и лат. «**S**» масштабируем его как обычно. Не забываем и костям и самой модели присвоить физику **No Collision**, если мы хотим использовать её (модель) не в качестве статуи ☺.

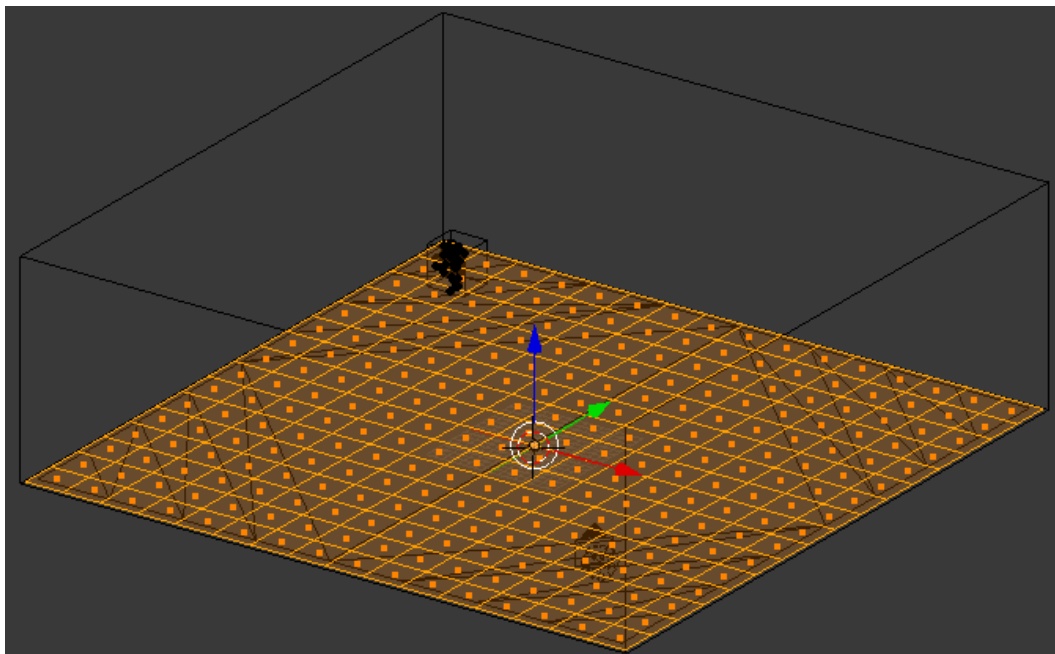
Теперь запакуем модель в куб, которому назначим материал (иначе трудно отследить столкновения) и сделаем его прозрачным (в физике - **Invisible**). Не забываем в режиме редактирования в кубе переместить центр тяжести вниз, чтобы его центр совпадал с центром модели. И наконец, выделим скелет модели, затем через Shift куб, чтобы прикрепить скелет к кубу по типу потомок -> родитель (**Ctrl/P -> Object**). Теперь мы можем перемещать куб куда нам вздумается:

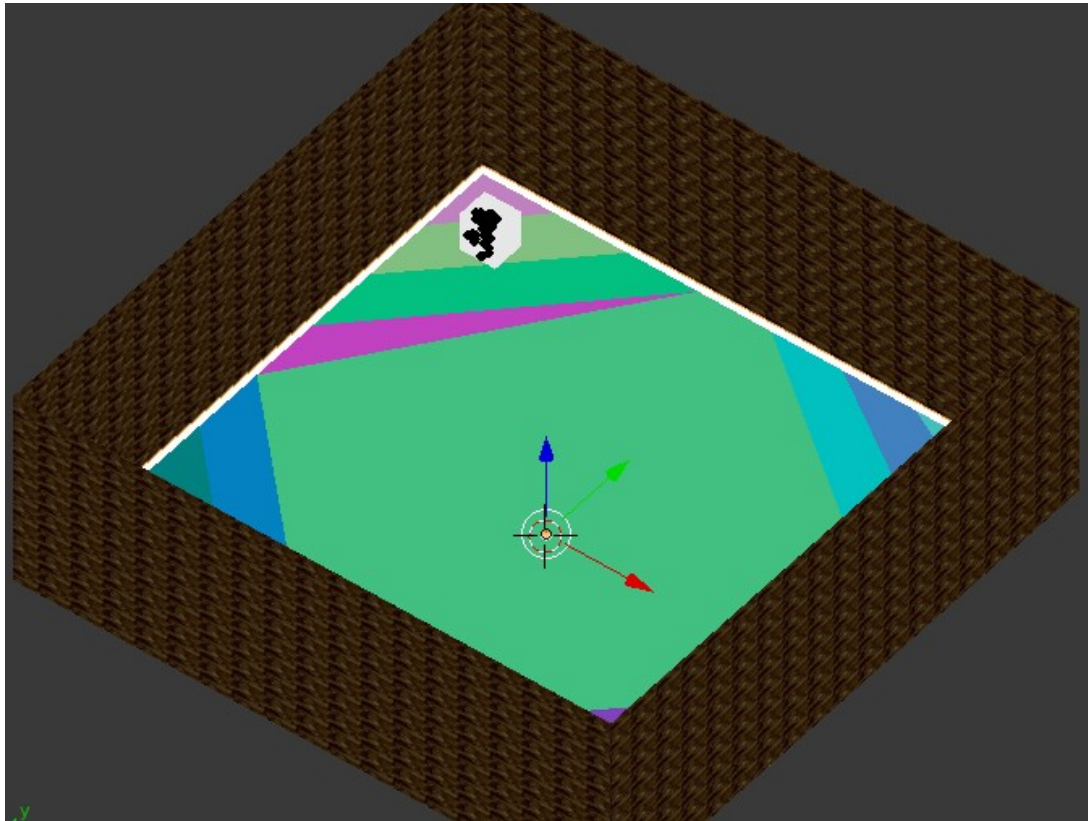


Вот мы и подошли к логике. Давайте заставим поворачиваться монстра в тот момент, когда мы к нему приближаемся на определённое расстояние. Выделяем куб:



И в заключение сделаем так, чтобы наш монстр за нами бегал. Удалим актуатор слежения. Добавим ещё одну плоскость и назначим её плоскостью пути (**Build navigation mesh**). Как это делается вы уже знаете из прошлых уроков. Не забудем для большей чёткости и плавности передвижения разбить плоскость на более мелкие части. Сделаем её невидимой:





В логике куба делаем так:

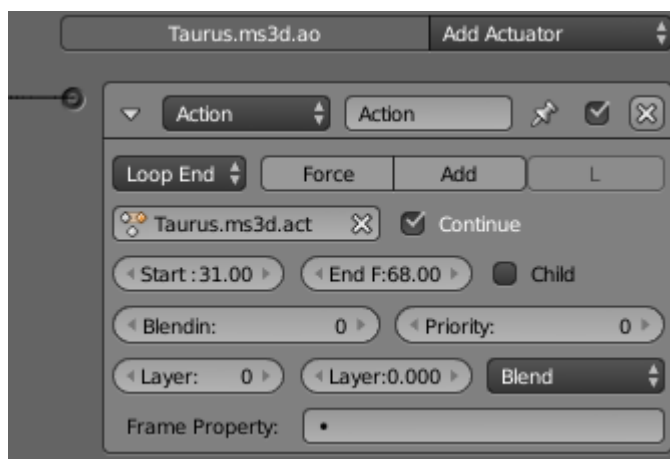
Logic Editor Configuration:

- Sensor:** Near (Distance: 15.000, Reset Distance: 20.000)
- Controller:** An (An 1)
- Actuator:** Steering
 - Behavior: Path following
 - Target Object: Camera
 - Navigation Mesh: Navmesh.004
 - Dist: 1.000
 - Velocity: 7.000
 - Acceleration: 3.000
 - Turn Speed: 120.000
 - Facing: (Axis: -X)
 - Self Terminated:
 - Update period: 0
 - Visualize:

Steering Actuator Configuration:

- Behavior: Path following
- Target Object: Camera
- Navigation Mesh: Navmesh.004
- Dist: 1.000
- Velocity: 7.000
- Acceleration: 3.000
- Turn Speed: 120.000
- Facing: (Axis: -X)
- Self Terminated:
- Update period: 0
- Visualize:

В поле **Navigation Mesh** выбираем нашу плоскость навигации. В поле **Velocity** выбираем такую скорость перемещения монстра, которая позволит вам от него убежать 😊. В поле **Axis** выбираем какой стороной к вам будет повернут монстр. Можете запустить игру и проверить. Осталось только включить анимацию у модели монстра. Выделяем кости и вставляем логику:



Естественно, что я не показал вам, как возвращать первоначальное положение в анимации. Естественно, что не всё доработано в данном примере. Например, если монстр вас «зажмет» в углу, то игра может вообще зависнуть. Намекну – это потому, что куб не покрывает модель целиком, и в добавок ко всему он статический... Есть ещё много других недоделок. Но всё это я оставил без внимания намеренно. Я хочу чтобы вы сами додумали свой проект 😊! Мыслите, развивайтесь!

Как всегда сам проект можно скачать в разделе готовых проектов. Монстра тоже можно взять на сайте. И если мой проект на вашем компьютере будет работать не так, то не отчаивайтесь 😊. Здесь я и так объяснил всё максимально подробно. Создайте свой проект сами с нуля 😊.

19 ноября 2015 года.

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