

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ СКЕЛЕТА АНИМАЦИИ СТИЛИЗОВАННОГО ПЕРСОНАЖА

При работе с анимацией стилизованного персонажа можно выделить такие особенности, как запекание, базовые механизмы скелета анимации, использование драйверов для управления зависимостями, а также имитирование физики объектов по средствам расширения «WiggleBone». В работе использовали систему костей в Blender: на основной деформирующийся скелет по средствам зависимости копирования трансформаций заносятся изменения значения аналогичных костей недеформирующегося скелета, являющийся копией деформирующегося. Данный метод позволяет сократить количество костей при экспорте модели в формате fbx и свободу использования широкого инструментария Blender, так как в любом случае будут получены последние координаты изменения костей объекта.

Базовый механизм копирования вращения. Используется для висящих эластичных элементов, например, хвосты (рисунок 1) и широкие длинные рукава. Реализация механизма сводится к созданию контрольных костей дающей значения вращения при помощи зависимости копирования вращения.

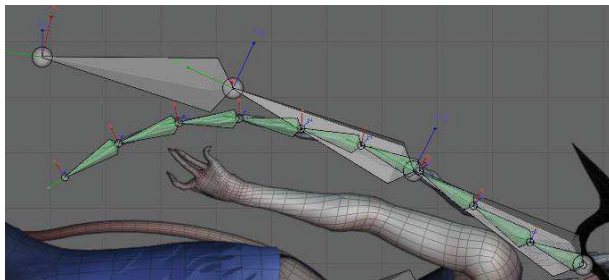


Рисунок 1 – Реализация механизма копирования вращения

Для имитации физики костей воспользовались специальным расширением программы Blender «WiggleBone» [1]. Указанные механизмы и принципы реализации анимации в компьютерной графике являются облегчающими и основополагающими вещами в создании анимации сложных персонажей и адаптивных предметов окружения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Методическое руководство по использованию программного расширения WiggleBone// Лаборатория Wonderfull. – 2021. – 10, 30, 41–45 с.