

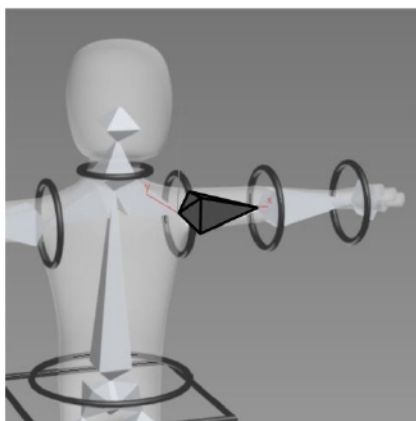
Памятка «Контроллеры»

Автор разработки – педагог дополнительного образования СПб ГЦДТТ Карабут Ксения Юрьевна.

Памятка отображает наиболее сложный процесс в персонажной анимации – создание и настройка контролеров. Служит для отработки процесса оснастки. Используется как пособие для лучшего запоминания алгоритма оснастки на занятиях в разделе «Изучение дополнительных инструментов моделирования» второго года обучения и до полного усвоения материала.

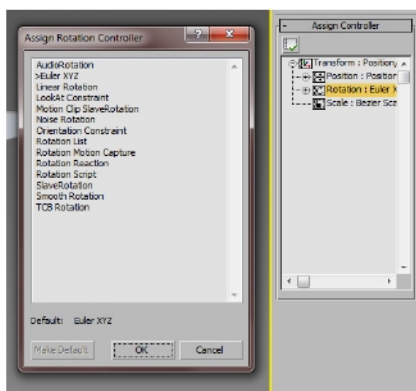
КОНТРОЛЕРЫ

1.



Выберем кость и перейдем во вкладку  **Motion**.

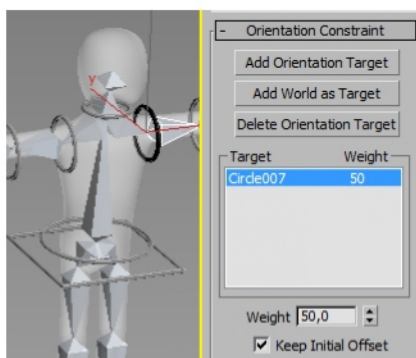
2.



В свитке **Assign Controller**(Назначить контроллер) выбираем тип действия **Rotation** и нажимаем кнопку .

Открывается диалоговое окно выбора контролера для вращения, в котором выбираем пункт **Orientation Constraint**(ограничение действия).

3.



Выбираем инструмент **Add Orientation Target**(добавить контролер) и щелкаем по контролеру. Выключаем инструмент **Add Orientation Target**.

Кость сместилась и по этому нужно поставить галочку **Keep Initial Offset** (сохранить начальное положение).