

www.hokmaph.net

Guida a Blender 2.5

Lezione - 4

Massimo Civita

Disponibile on-line dal 2 Giugno 2010

Informazioni legali

La versione in PDF di questo articolo è rilasciata sotto licenza Creative Commons: Attribuzione 2.5 Italia.

Tu sei libero:

- Di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- Di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

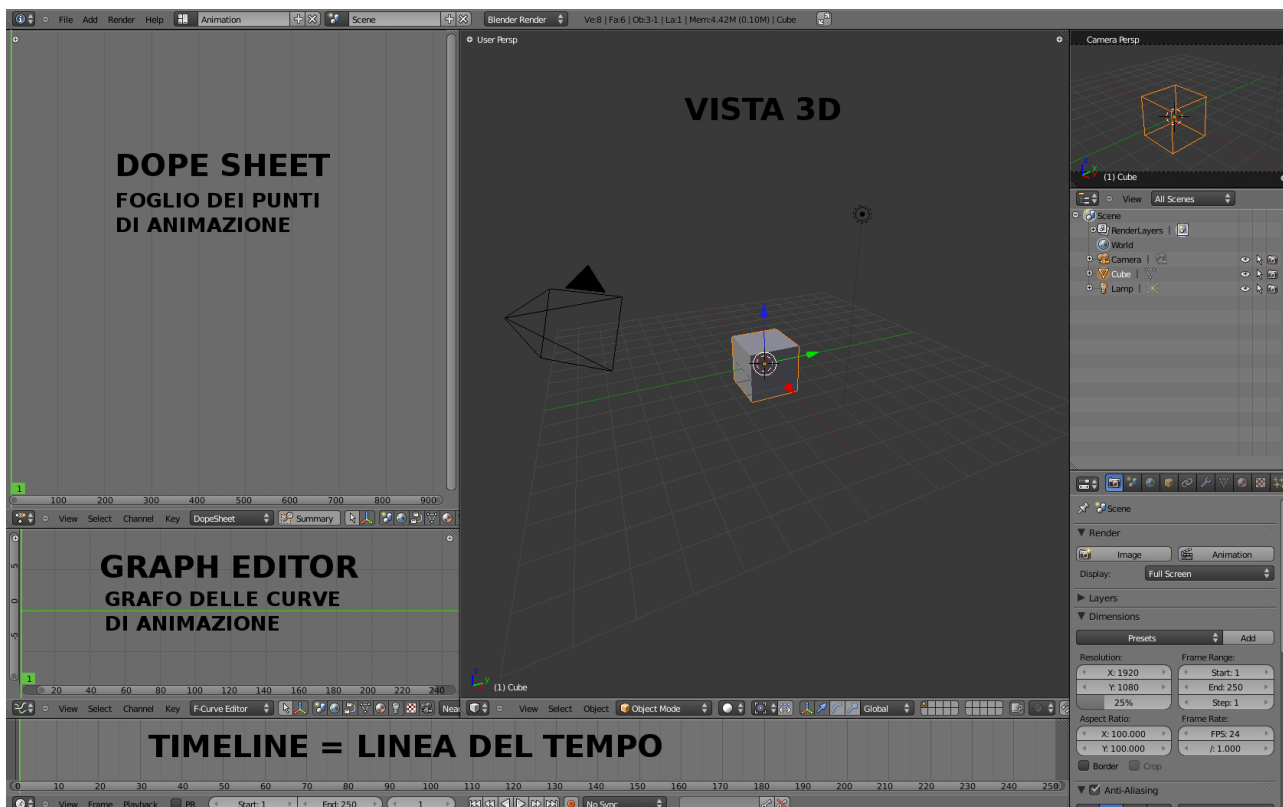
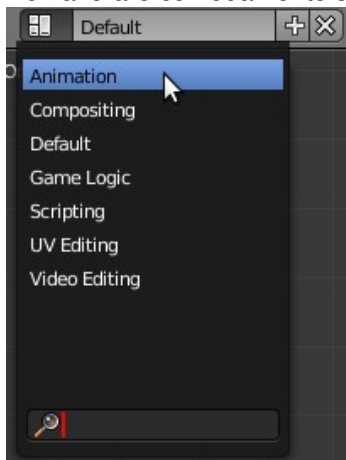
In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Animazione

Con blender possiamo animare la nostra scena tridimensionale.

Per lavorare comodamente sulla nostra animazione, andare sullo schermo ANIMATION.



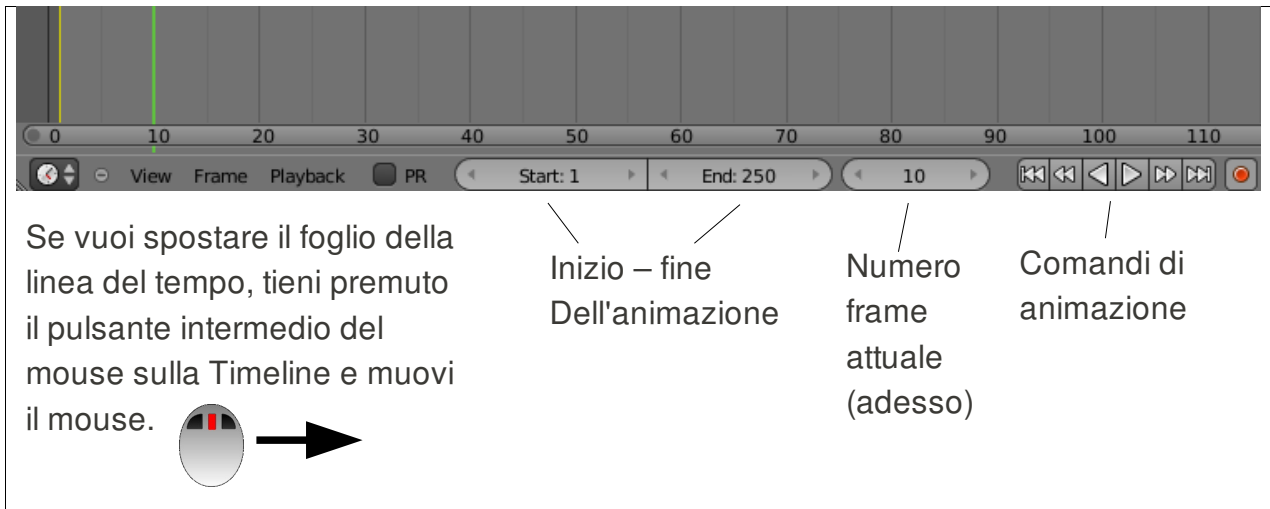
TIMELINE = Linea del tempo

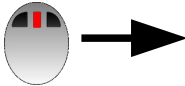
DOPE SHEET = Foglio dei punti di animazione

GRAPH EDITOR = Grafo delle curve di animazione

La linea del tempo TIMELINE

La linea del tempo ci permette di muoverci dentro la dimensione del tempo dell'animazione.



Se vuoi spostare il foglio della linea del tempo, tieni premuto il pulsante intermedio del mouse sulla Timeline e muovi il mouse. 

Inizio – fine
Dell'animazione

Numero
frame
attuale
(adesso)







Comandi di
animazione

 La linea del tempo è fatta di FRAME.

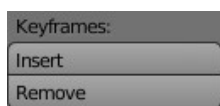
Frame: Una animazione è fatta con tanti frame (fotogrammi).

Keyframe: Un keyframe è un fotogramma chiave.

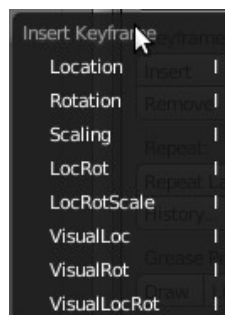
Comandi di animazione:

-  Play in avanti
-  Vai al prossimo Frame
-  Vai all'ultimo Frame
-  Play all'indietro
-  Vai al Frame precedente
-  Vai al primo Frame

Per vedere la barra degli strumenti premere il tasto "T" dentro la Vista 3D



Insert: Inserisci un punto chiave.
Remove: Cancella punto chiave.



Punti chiave:

Location: posizione

Rotation: rotazione

Scaling: dimensione

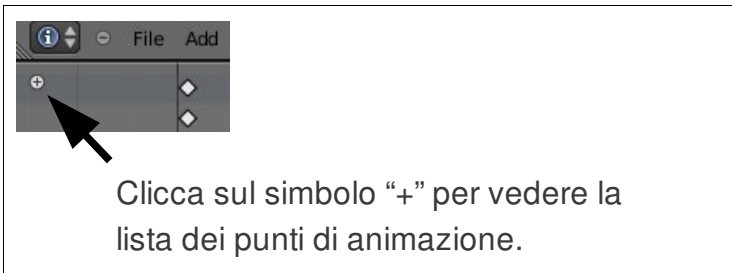
LocRot: posizione + rotazione

LocRotScale: posizione + rotazione + dimensione

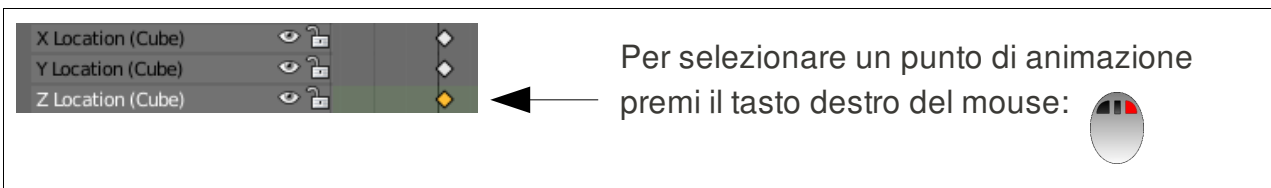
Possiamo inserire un punto chiave per ogni tipo di trasformazione, anche con il tasto "I".

DOPESHEET – Foglio dei punti di animazione

Quando aggiungiamo un punto chiave possiamo controllare i punti di animazione sul DOPESHEET



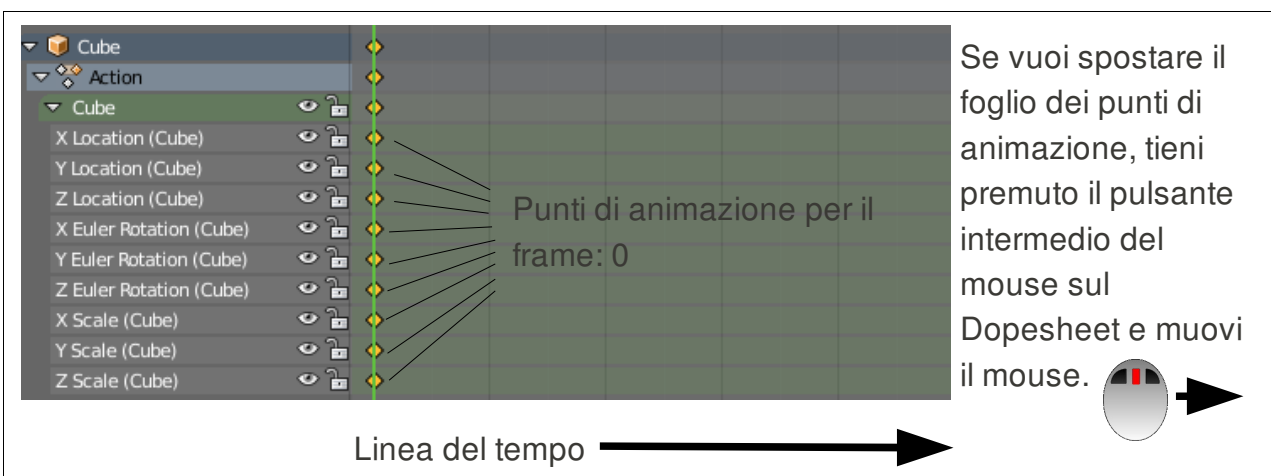
Ogni punto di animazione può essere selezionato, spostato o duplicato:



Dopo aver selezionato il punto di animazione:

Per duplicare il punto, premere i tasti: Shift ⌘ + “D”

Per spostare il punto, premere il tasto: “G”



X Location = punto di animazione per la **posizione** sull'asse **X**

Y Location = punto di animazione per la **posizione** sull'asse **Y**

Z Location = punto di animazione per la **posizione** sull'asse **Z**

X Euler Rotation = punto di animazione per la **rotazione** sull'asse **X**

Y Euler Rotation = punto di animazione per la **rotazione** sull'asse **Y**

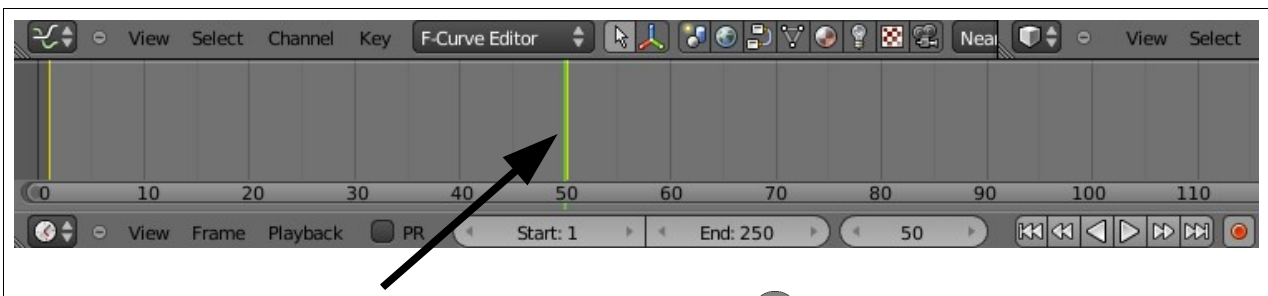
Z Euler Rotation = punto di animazione per la **rotazione** sull'asse **Z**


X Scale = punto di animazione per la **dimensione** sull'asse **X**

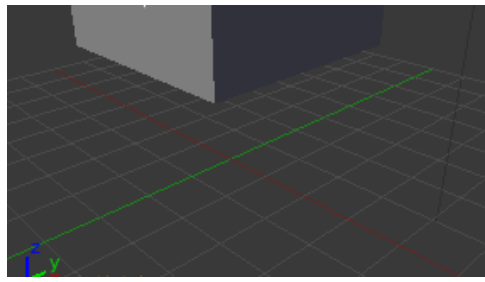
Y Scale = punto di animazione per la **dimensione** sull'asse **Y**

Z Scale = punto di animazione per la **dimensione** sull'asse **Z**

Aggiungi dei KeyFrame sul Frame 50:

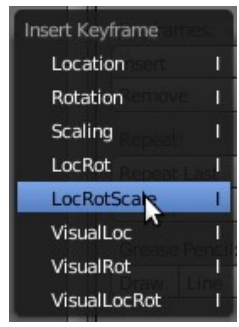


Premi il pulsante sinistro del mouse sulla linea: 50 

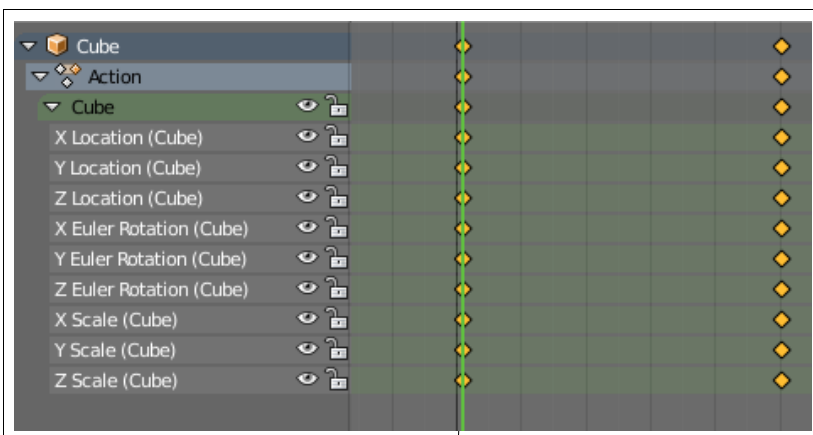


Sposta, ruota e ridimensiona il cubo.
Quando hai finito inserisci un keyframe.

Inserisci un keyframe per la posizione, la rotazione e la dimensione con il tasto "I"



Risultato sul foglio dei punti di animazione:

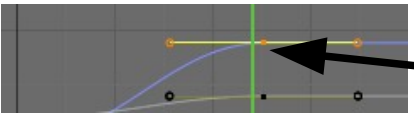



Punti di animazione per il frame: 0

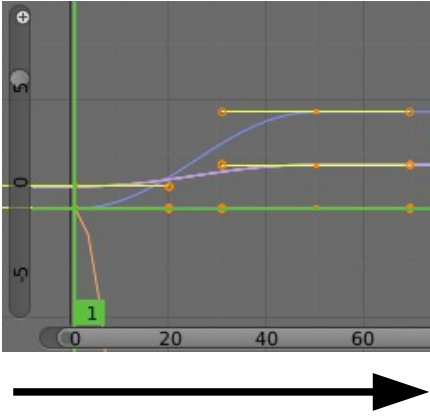
Punti di animazione per il frame: 50


Graph Editor

Il Grafo delle curve di animazione serve per vedere il tipo di movimento dell'oggetto



Per selezionare una curva di animazione premi il tasto destro del mouse sulla curva di animazione: 

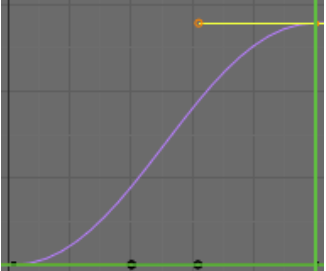


Se vuoi spostare il grafo delle curve di animazione, tieni premuto il pulsante intermedio del mouse sul Graph Editor e muovi il mouse. 

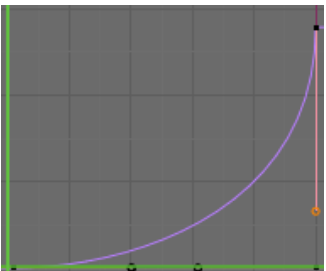
Valore numerico della trasformazione

Linea del tempo

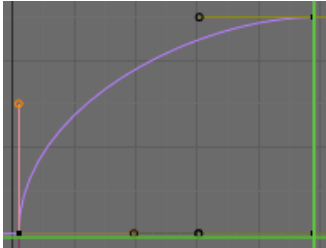
Tipi di curve e animazioni:



Periodo iniziale: lento
Periodo intermedio: veloce
Periodo finale: lento



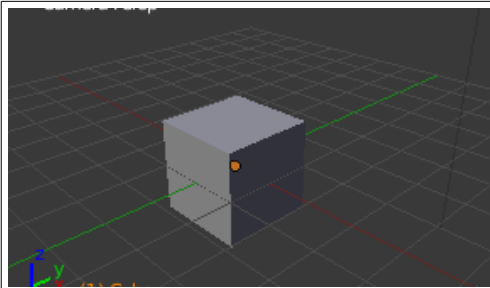
Periodo iniziale: lento
Periodo intermedio: veloce
Periodo finale: più veloce



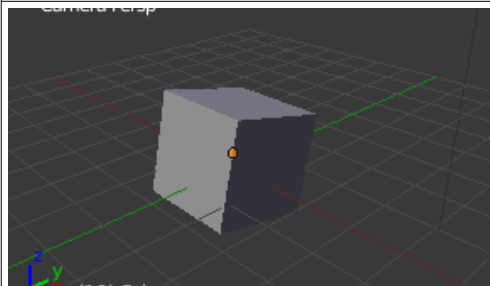
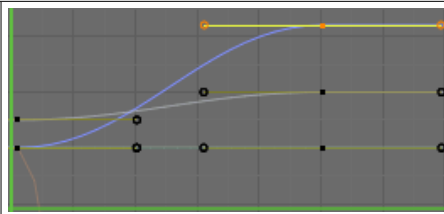
Periodo iniziale: più veloce
Periodo intermedio: veloce
Periodo finale: lento

Esempio di animazione:

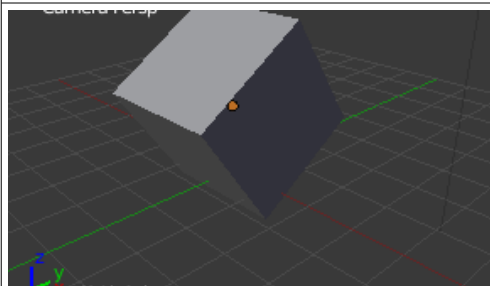
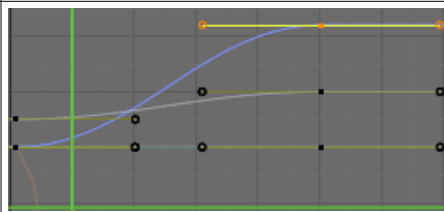
Premi Play per vedere l'animazione 



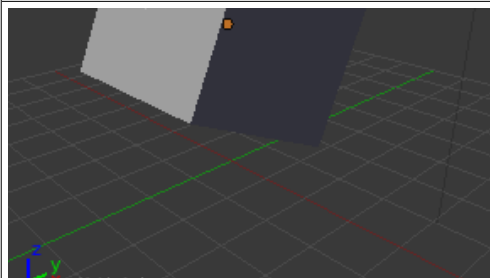
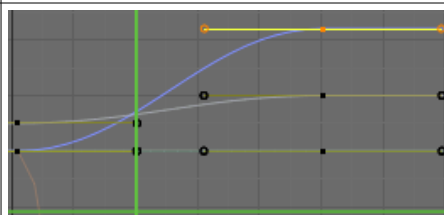
Frame: 0



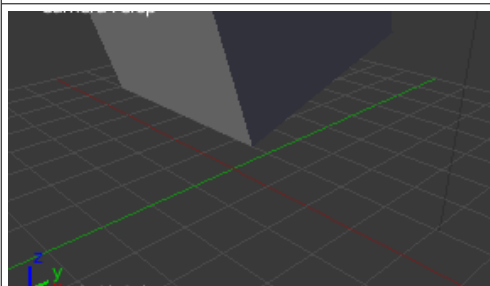
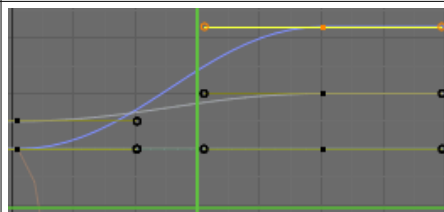
Frame: 10



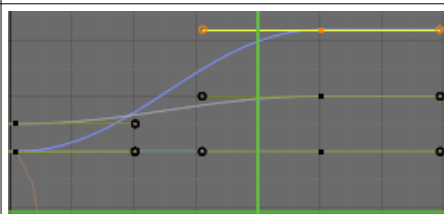
Frame: 20



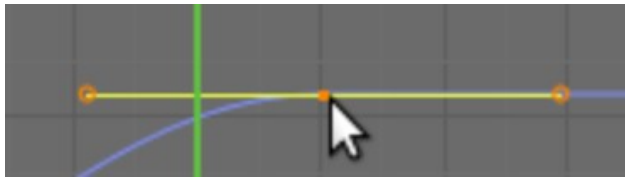
Frame: 30



Frame: 40



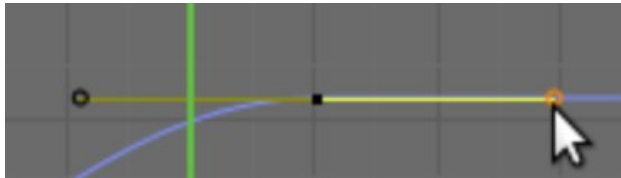
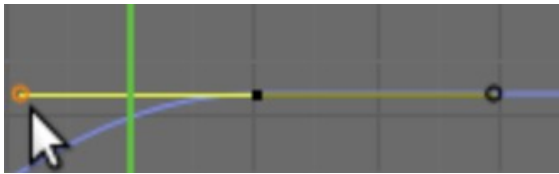
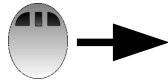
Modificare le curve di animazione



Per modificare la curva di animazione possiamo selezionare il centro con il pulsante destro del mouse:



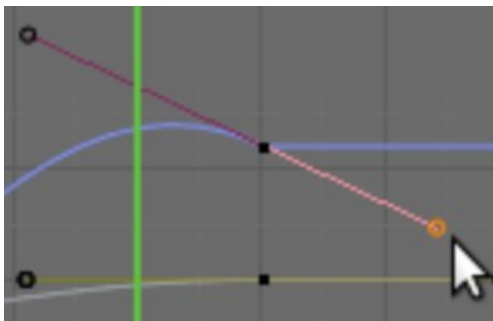
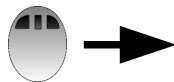
Dopo aver selezionato il centro possiamo spostare la curva con il tasto "G", dopo muovi il mouse:



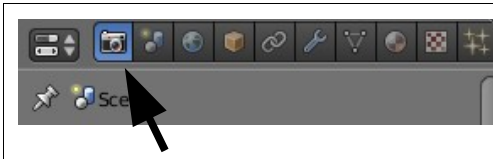
Per modificare la forma della curva di animazione possiamo selezionare i punti delle linee guida con il pulsante destro del mouse:



Dopo aver selezionato i punti possiamo modificare la forma della curva con il tasto "G", dopo muovi il mouse:

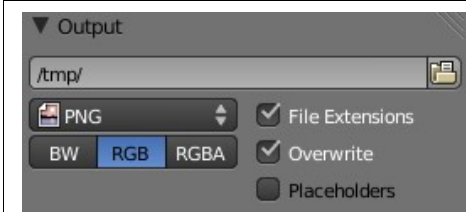


Realizzare il prodotto finale



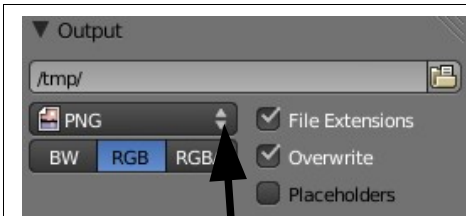
Nel pannello Scene possiamo controllare tutte le caratteristiche del prodotto finale o "Render"

Premere il pulsante "Scene"



Puoi scegliere la cartella dove salvare il prodotto finale.

Pannello Output

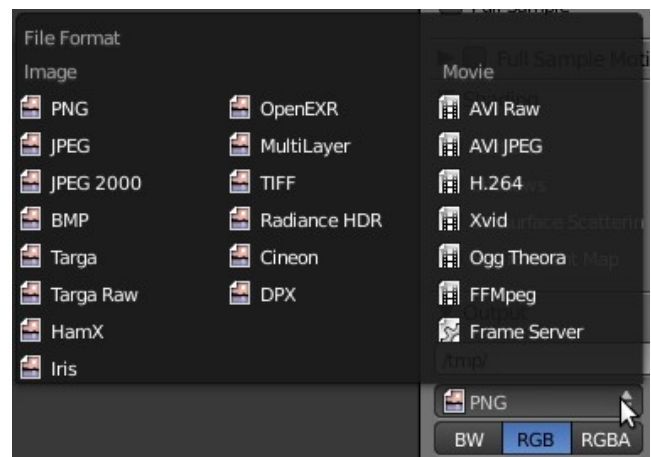


Scheda dell'output – tipo di formato del prodotto finale:

BW = Bianco e Nero
RGB = Rosso, Verde, Blu
RGBA = Rosso, Verde, Blu, Canale Alpha (trasparenza)

Formati immagine:

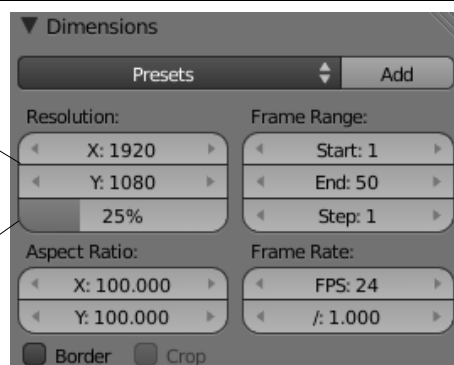
Formati video:



Pannello Dimensions

Risoluzione dell'immagine.

Percentuale di rendering dell'immagine.



Inizio e fine dell'animazione

Numero di Frame al secondo



Formati predefiniti di filmato:

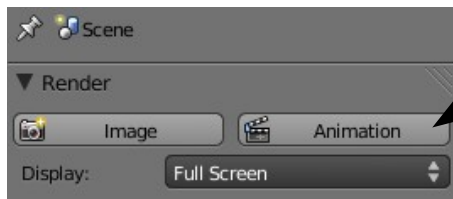
HDTV 1080p = Formato ad alta risoluzione per TV moderne, Full HD.

HDTV720p = Formato ad alta risoluzione per TV moderne, HD Ready.

TV NTSC = Formato per vecchie TV Americane.

TV PAL = Formato per vecchie TV Europee.

Quando abbiamo completato le nostre impostazioni, possiamo realizzare il prodotto finale premendo il pulsante "Animation"



Per creare una animazione, premere il pulsante "Animation", il prodotto finale si troverà dentro la cartella scelta precedentemente.