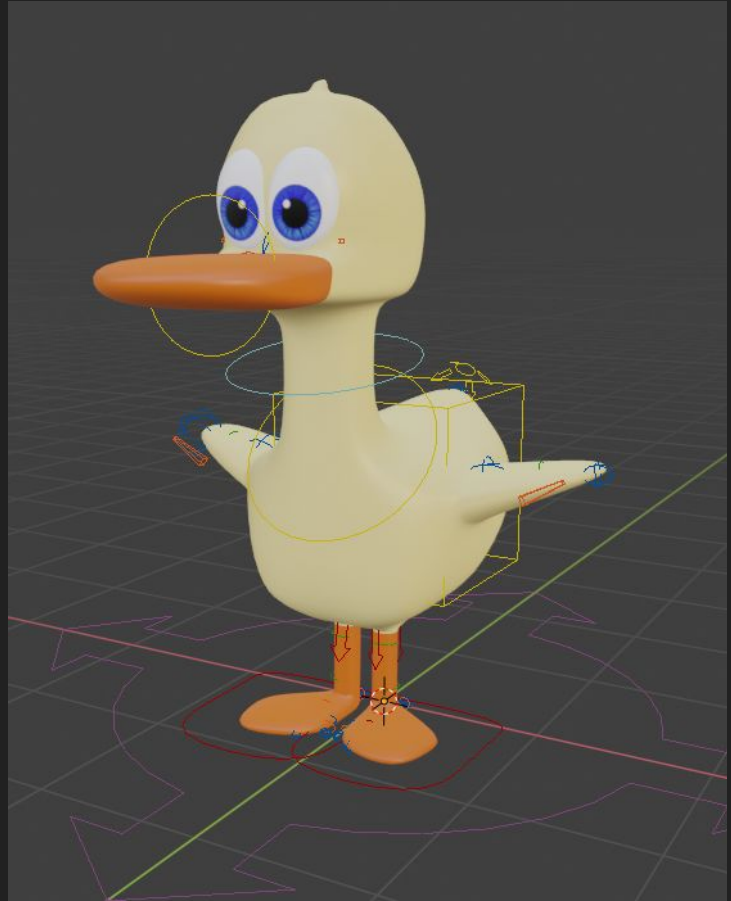


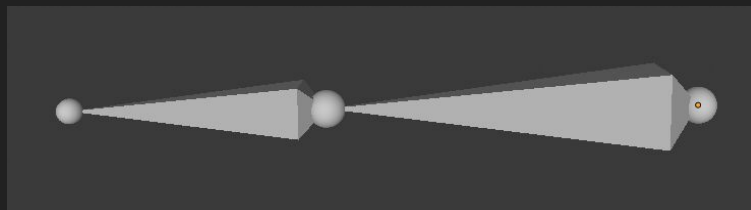
Heute:

Rigging & Animation



Rigging

1. **Armature erstellen** (ersten Bone erstellen)
2. **Armature editieren** (neue Bones mit E)
3. **parenting** (Objekt -> Armature, Strg+P)
4. **weight paint**
6. **pose mode**



Animation

was ist animierbar?

- **Armatures**
- **Objekte**
- **Shape Keys**
- **eigentlich jeder Wert**

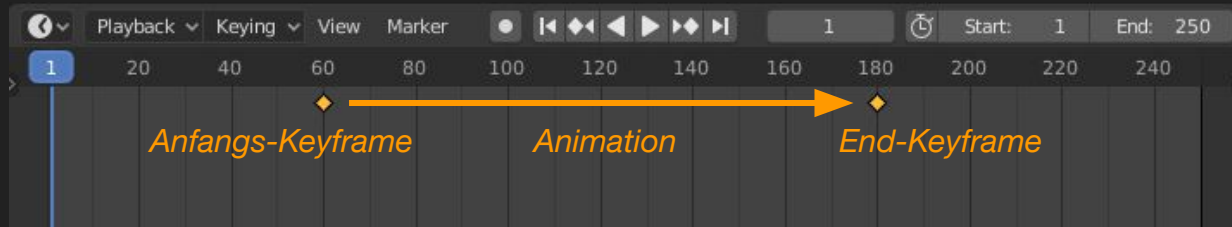
Keyframes (Schlüsselbild)

Keyframe setzen:

Die aktuellen Werte werden gespeichert

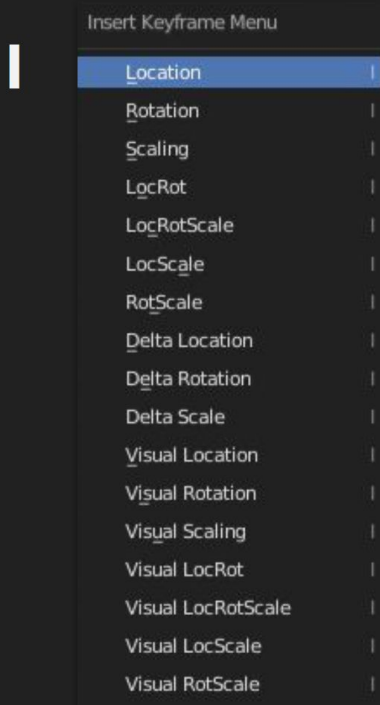
Animation:

Zwischen zwei unterschiedlichen Keyframes entsteht eine Bewegung



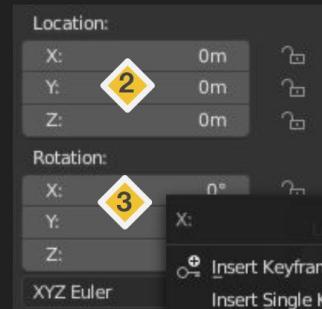
Keyframes setzen

(mehrere Möglichkeiten)



1

4 Auto Keying

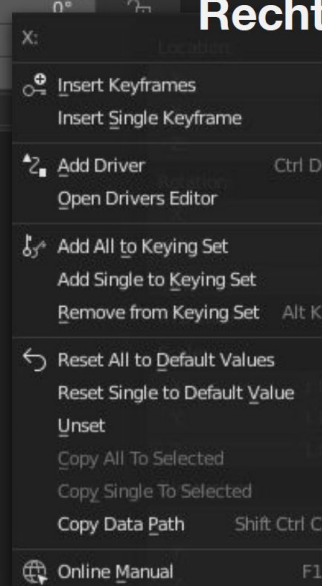


1

2

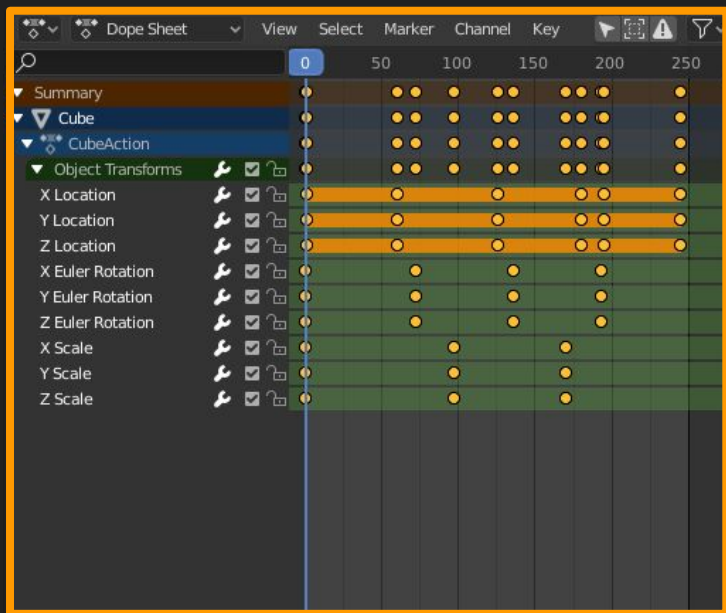
3

Rechtsklick



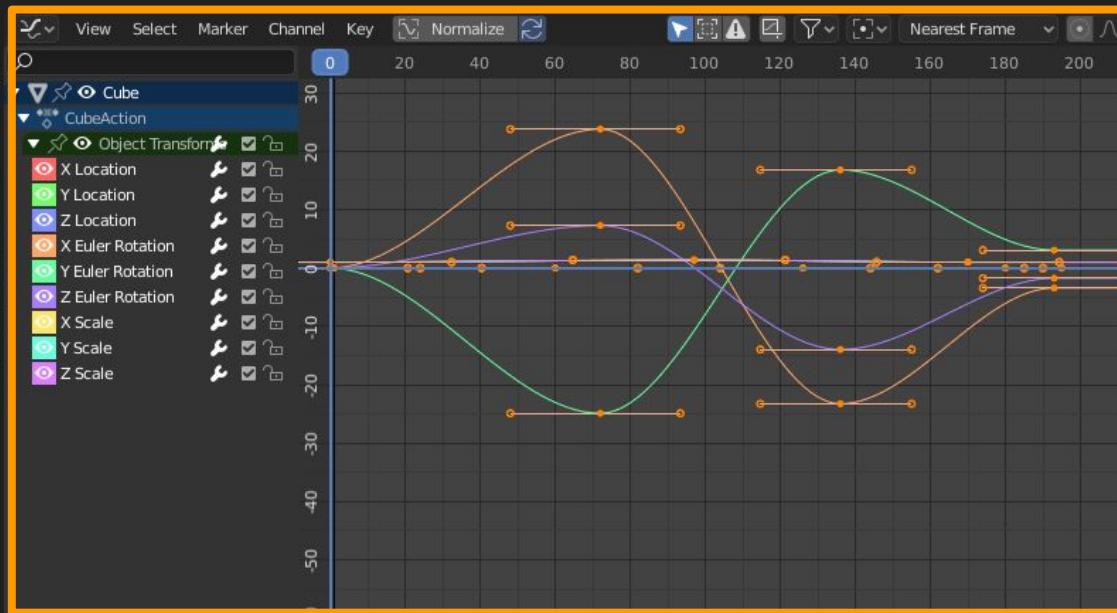
Animation bearbeiten

Dope Sheet



*verschieben
duplizieren
löschen
ersetzen*

Graph Editor



*Kurven bearbeiten
(=Geschwindigkeitsverläufe)*

Tastaturkürzel:

Objekte

bewegen: **G**
rotieren: **R**
skalieren: **S**
löschen: **X**
duplizieren: **Shift+D**

Allgemein

Rückgängig: **Strg+Z**
Speichern: **Strg+S**

Texturing

Abwickeln: **U**

Ansicht

vorne: **1**
seitlich: **3**
oben: **7**
parallel: **5**

Editieren

extrudieren: **E**
Loop Cut: **Strg+R**

Animation

abspielen: **Leertaste**
Keyframe: **I**