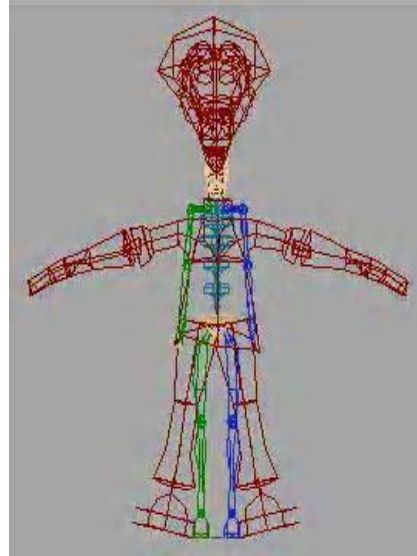
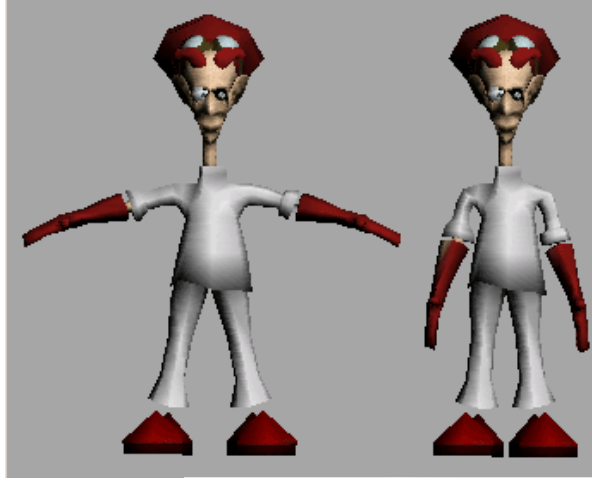


به نام خدا

اسکلت بندی یک شیء:

مکس را باز کنید

1. موجود در پانل Create گزینه Systems (کلیک کنید).
2. در قسمت Biped در Object Type گزینه Biped (کلیک کنید).
3. شما باید Biped را طوری در صحنه قرار دهید که مطابق شیء مورد نظرتان باشد مانند شکل های زیر:



تنظیم بر روی شیء :

1. روی پانل Motion کلیک کنید.
2. حال نوبت سبک صورت شیء است (کلیک کنید)
3. با انتخاب این گزینه در پایین مکس شیء را زوم کنید تا بهتر ببینید.



نمای Left را به صورت این شکل زوم کنید.



نمای Front هم همینطور.

4. در قسمت Track Selection با Move کردن شیء قسمت Left را هم تراز کنید (مطابق شکل).

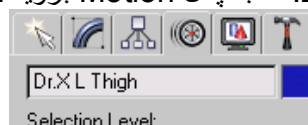


5. و قسمت Front را هم مانند شکل زیر هم تراز کنید.

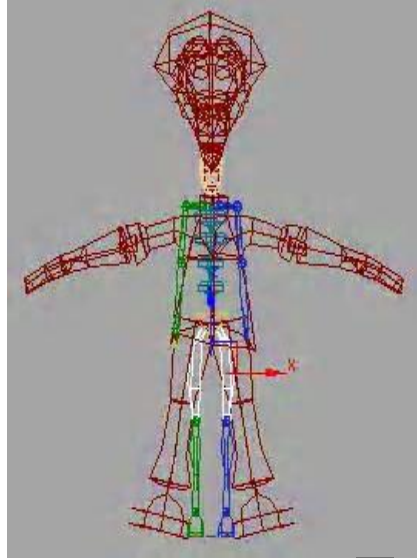



میزان کردن پا:

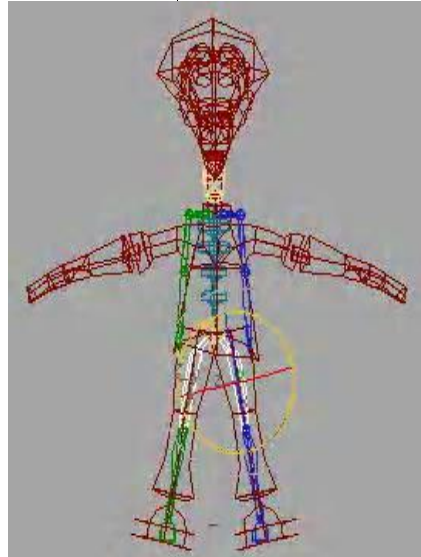
1. با انتخاب این گزینه در پایین مکس دید شیء را کامل کنید.
2. به پانل Motion بروید .



3. حال دو ران Biped را انتخاب کنید.



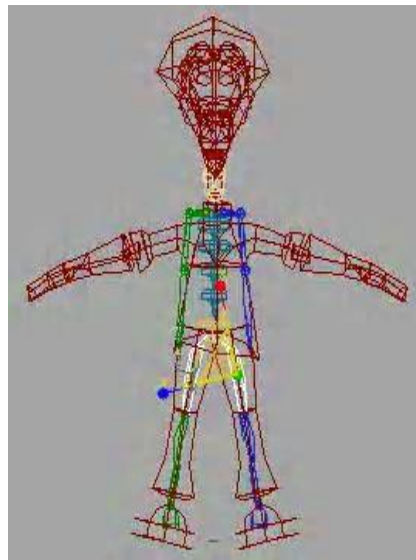
4. با انتخاب گزینه Body Rotation در قسمت Track Selection دو ران را مطابق شکل زیر با  در نوار ابزار بچرخانید.



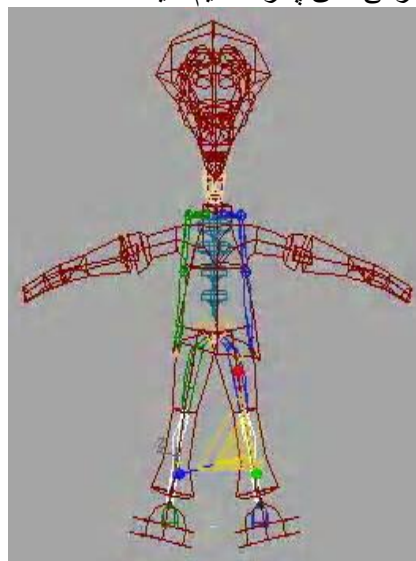
5. نمای Left هم همینطور:



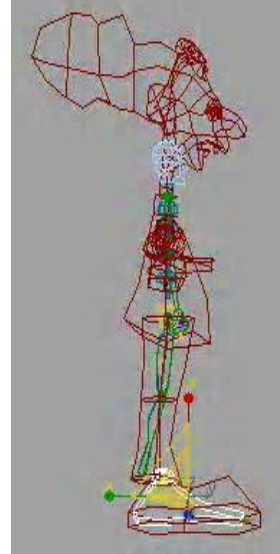
6. با انتخاب گزینه Select and Uniform Scale در نوار ابزار میزان کلفتی و نازکی پا را تنظیم کنید مطابق شکل.



7. با زدن کلیک Page Down به سراغ ساق پا میرویم.
8. با انتخاب گزینه Select and Uniform Scale در نوار ابزار میزار کلفتی و نازکی ساق پا را تنظیم کنید.





9. با زدن دکمه Page Down به روی پا میرویم.



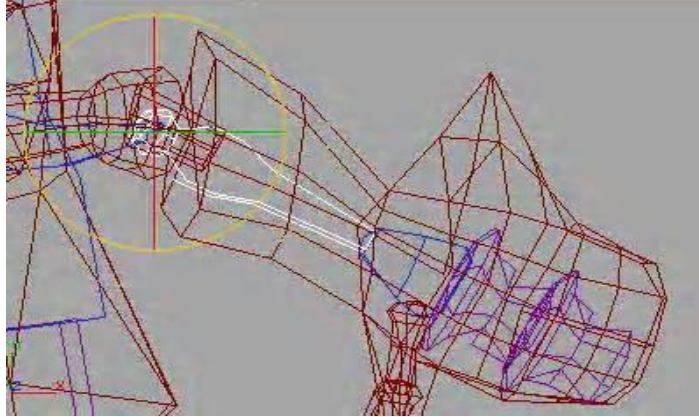
10. با عوض کردن پارامتر مشخص شده در تصویر زیر وضعیت مچ پا را به جلو و عقب ببرید.

11. بقیه قسمتهای بدن را با استفاده از توانایی خود کامل کنید دقت کنید که تمام قسمتها باید درست در جای خود قرار گیرند تا بعد دچار مشکل نشوید.

12. بعد از اتمام کار روی شیء کلیک کنید و از منوی  Modify در لیست باز شو گزینه Physique را انتخاب کنید.

13. روی دکمه  کلیک کنید و حالا مرکز Biped را انتخاب کنید و Initialize را انتخاب کنید. حال Biped به شیء وصل شده است شما با حرکت دادن دست و پا می بینید که شیء حرکت میکند.


ولی بعضی از جاها خوب جای نیافتاده است که در زیر آموزش می دهیم.

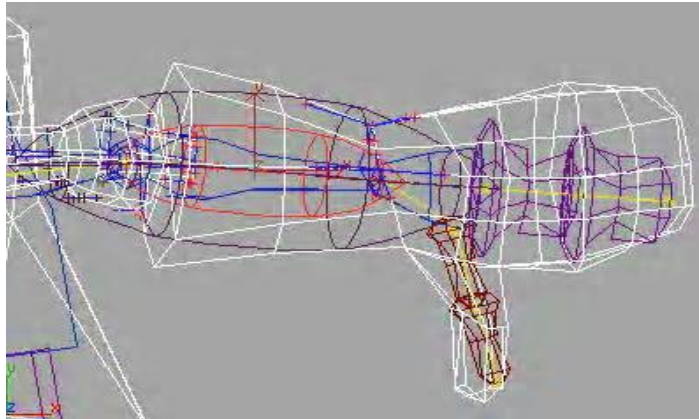


14. Physique را باز کنید (مطابق شکل).

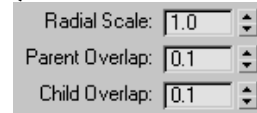


15. با انتخاب گزینه Envelope باید تغییرات را اعمال کنید.

16. حال با انتخاب  در قسمت Blending Envelopes قسمت مورد نظری که خوب وصل نشده است مثلاً دست را انتخاب کنید.



17. حال با تغییر دادن پارامترهای شکل زیر قسمت انتخاب را بزرگ و کوچک کنید.



18. شما می توانید با انتخاب شکل  خودتان قسمتهای انتخاب شده را مانند Mesh انتخاب کنید.

پایان آموزش. مدرس: علی یوسفی.
منابع:

Www.Forum.P30world.Com

Www.Forum.Digitak.ir

Www.Forum.Tagalico.Com

HamisheBahar

قربان شما علی. در صورت مشکل به سایت های بالا بروید.