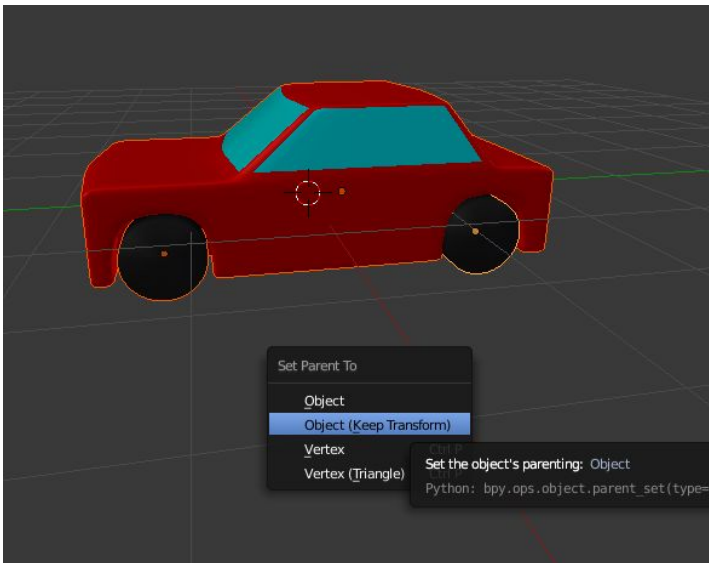


Osien yhdistäminen

Klikkaa auton runkoa object-modessa. Pidä nyt shift-näppäin pohjassa ja klikkaa muita auton osia. Valitse Join. Nyt osat ovat yhtä kokonaisuutta.

Huom: Jos haluat kokeilla pyörien liikettä, älä liitä pyöriä Join-käskyllä vaan Parent-käskyllä. Silloin pyörät seuraavat runkoa. Yhdistä vain rungon osat. Pidä nyt shift pohjassa ja klikkaa kaikkia renkaita. Valitse lopuksi runko. Valitse nyt CTRL - P ja edelleen Object (Keep Transform)

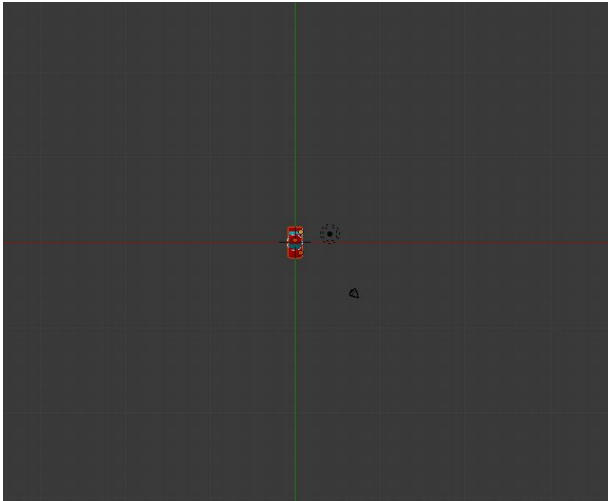


Liikerata omalle autolle

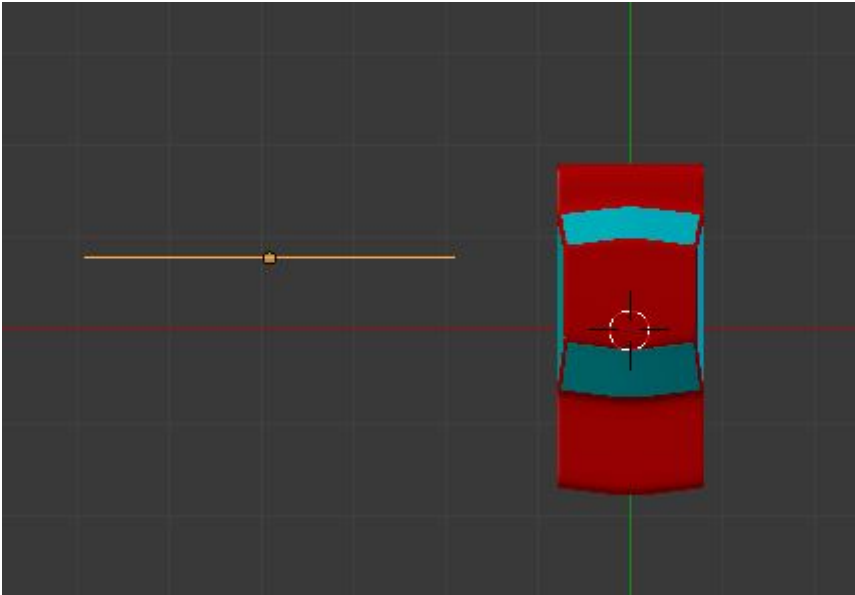


Valitse näkymäksi Top ja Ortho (molemmat View-valikosta)

Zoomaa kuvaa niin että auton liikerata mahtuu näytölle. (Voit siirtää kuvaa keskirulla ja shift pohjassa)



Lisää liikerata Object-modessa: Create, Path



Paina G siirtääksesi Polkua ja siirrä se sopivaan paikkaan, esimerkiksi auton vasemmalla puolelle.

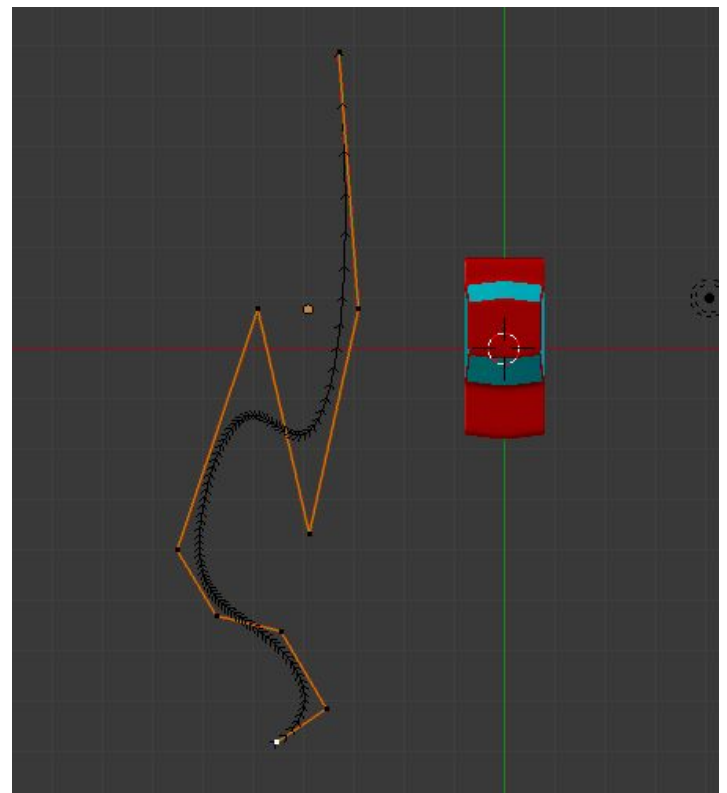
Mene edit-tilaan.

Valitse polun ensimmäinen ”nuppi” ja paina G. Siirrä nuppi kuvan osoittamalla tavalla. Tartu vastaavasti vuorollaan muista nupeista ja muotoile polku esimerkiksi viereisen mallin mukaiseksi.

Käytä E-kirjainta laajentaaksesi polkua.

Tarkkaile tuota mustaa polkua, ei siis keltaista.

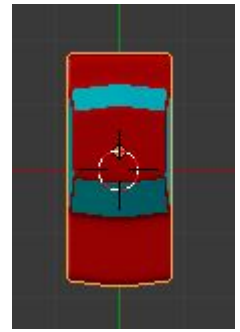
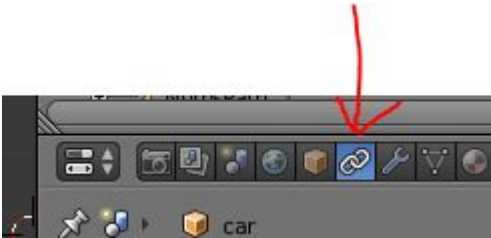
Mene lopuksi takaisin Object Mode:en



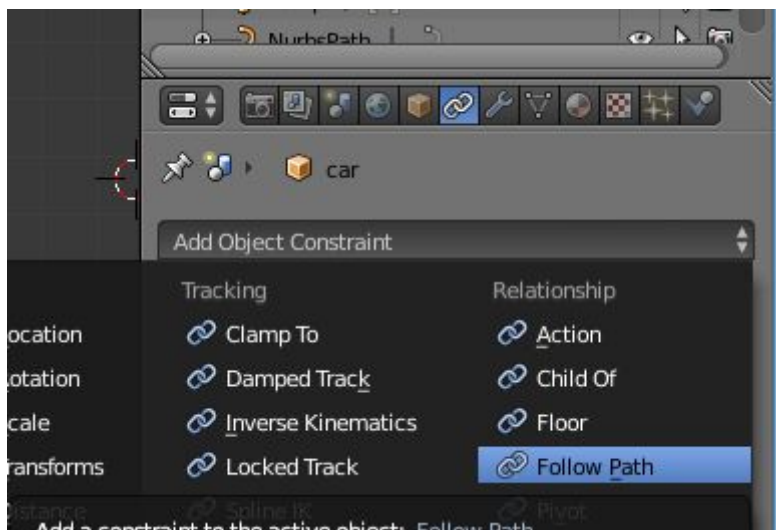
Auto seuraamaan polkua

Valitse auto (hiiren oikealla)

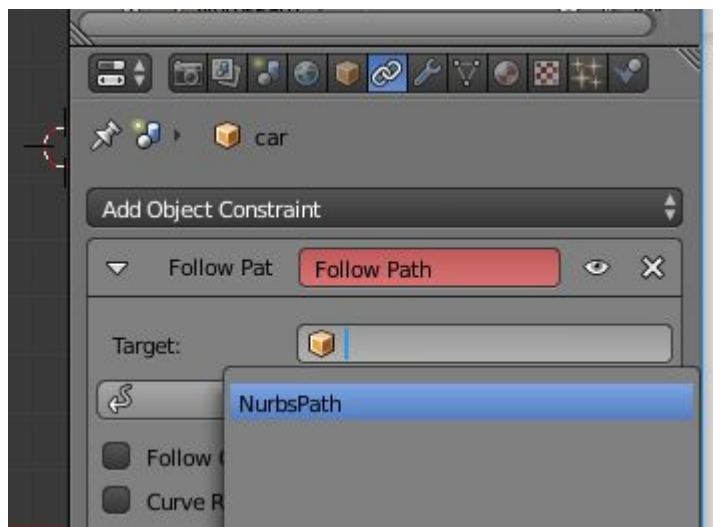
Valitse Object Constraints



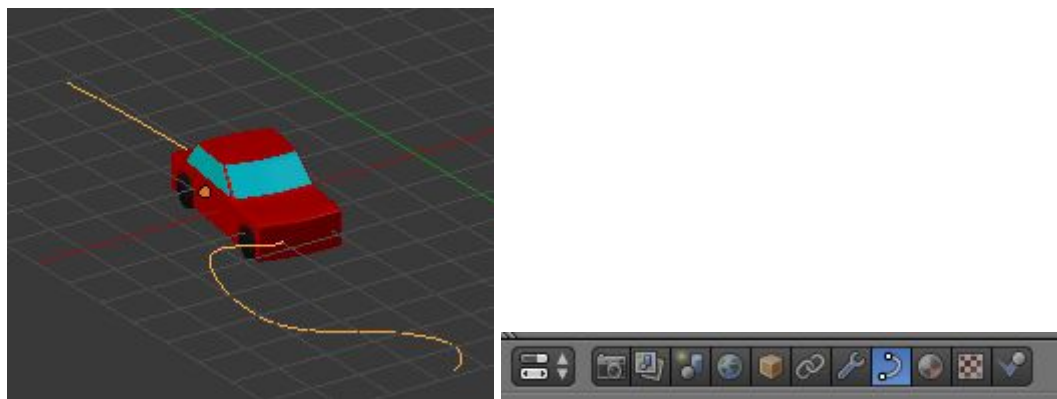
Valitse edelleen Add Constraint, Follow Path



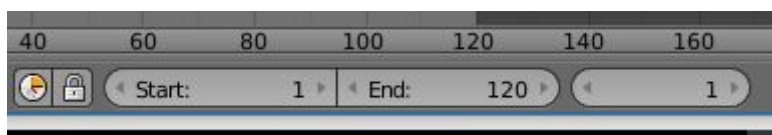
Ja Targetiksi ainoa valittavana oleva polku ja valitse Follow Curve



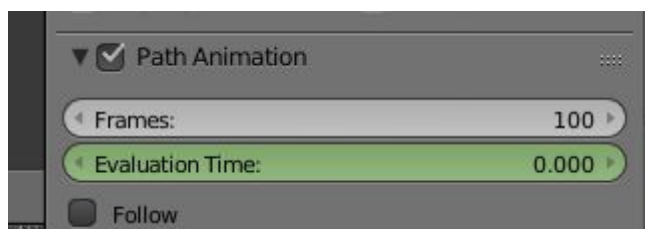
Valitse Polku, Valitse Object Data



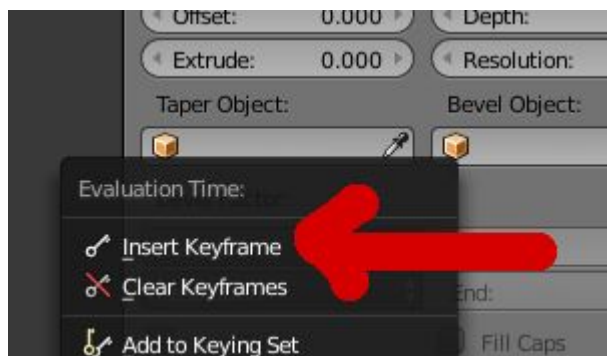
Aseta animaation Frame-määräksi 120



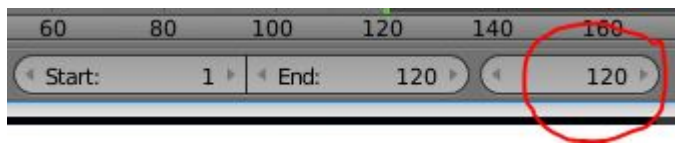
Varmista, että olet Frame:ssa 1.



Vie hiiri tekstin *Evaluation Time* päälle ja paina hiiren oikeaa. Valitse insert Keyframe. Merkitset nyt animaation alun.



Mene nyt frameen 120



Muuta Evaluation time sadaksi (prosentiksi) ja lisää Keyframe hiiren oikealla näppäimellä. Merkitset nyt animaation lopun.

Kelaa alkuu ja kokeile animaatiotasi

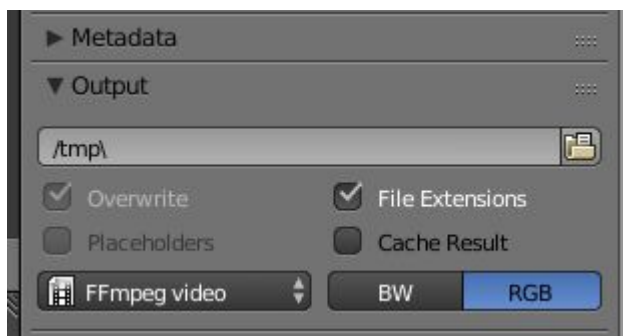
Kallista kuvaa ja kokeile nyt animaatiotasi .

Jos auto lähteen väärään suuntaan, voit kääntää auton toisin päin.

Kuvaaminen

Ota autostasi png-kuva ja palauta palautuskansioon.

Kokeile ottaa myös video joko paikallaan olevalla tai autoa seuraavalla kameralla. Muuta videon tyyppi ja talletuspaikka sopiviksi.



Tausta

Missä auto ajaa? Tee tie, puita, rakennuksia. Kuvaa uudelleen ja palauta.

Valitse auto (hiiren oikealla)

Valitse Object Constraints

Valitse edelleen Add Constraint, Follow Path

Ja Targetiksi ainoa valittavana oleva polku ja valitse Follow Curve

Valitse Polku, Valitse Object Data

Aseta animaation Frame-määräksi 120

Varmista, että olet Frame:ssa 1.

Vie hiiri tekstin *Evaluation Time* päälle ja paina hiiren oikeaa. Valitse insert Keyframe

Mene nyt frameen 120

Muuta Evaluation time sadaksi (prosentiksi) ja lisää Keyframe hiiren oikealla näppäimellä Kelaa alkuu ja kokeile animaatiotasi

Kallista kuvaa ja kokeile nyt animatiotasi .

Renkaiden liike

Valitse vasen etupyörä ja mene objectin ominaisuuksiin

Object, Apply, Rotation and Scale

Mene frame:iin yksi ja anna z-rotation arvoksi -15. Hiiren oikealla valitse Insert Keyframe.

Mene frame:iin 60 ja anna z-rotation arvoksi 40. Hiiren oikealla valitse Insert Keyframe.

Mene frame:iin 120 ja anna z-rotation arvoksi -15. Hiiren oikealla valitse Insert Keyframe.

Kokeile animaatiota ja muuta kulmia halutessasi.

Tee samoin toiselle eturenkaalle.