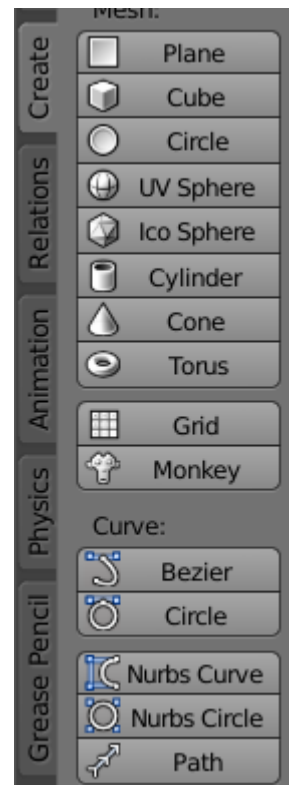
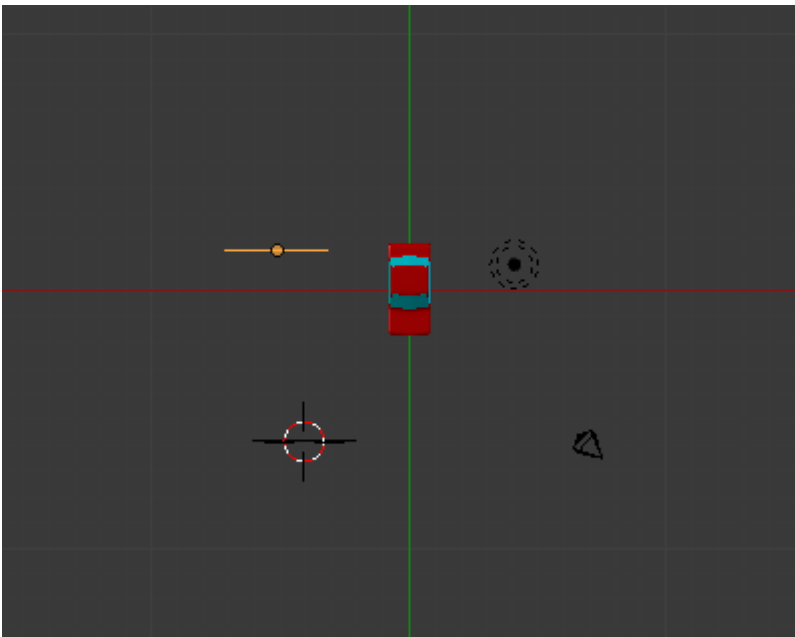
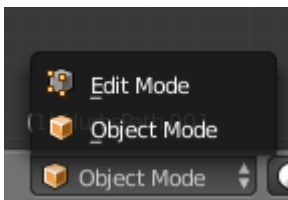


Liikerata omalle autolle

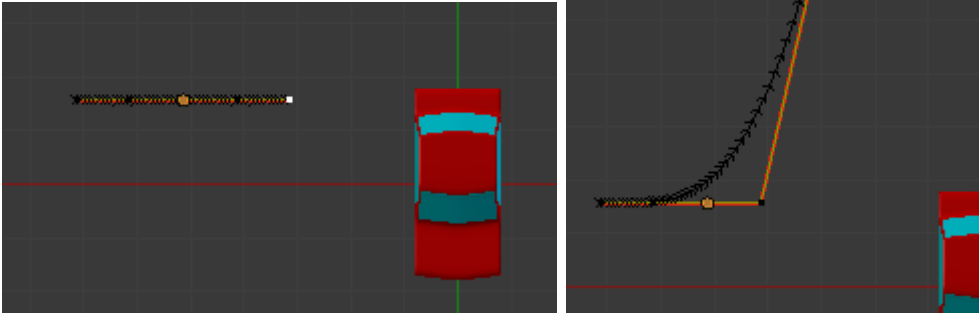
- Valitse näkymäksi Top Ortho (View-valikosta Top ja Persp/Ortho)
- Zoomaa kuvaa niin että auton liikerata mahtuu näytölle. (Voit siirtää kuvaa keskirulla ja shirt pohjassa)
- Lisää liikerata Create, Curve, Path (Polku)
- Paina G siirtääksesi Polkua ja siirrä se auton vasemmalla puolelle.



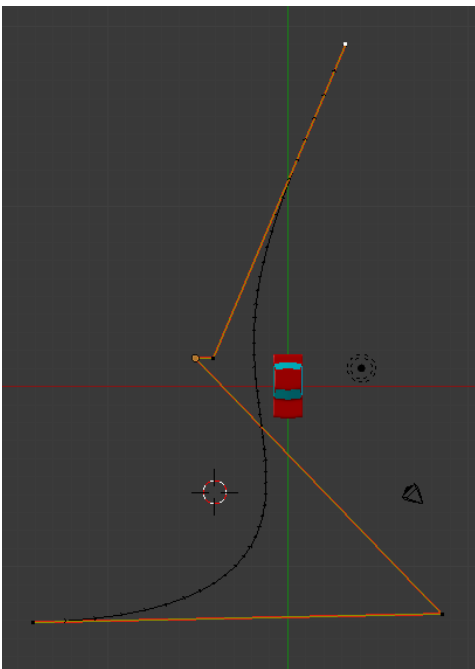
Mene edit-tilaan (pois object-tilasta)



Valitse polun ensimmäinen ”nuppi” ja paina G. Siirrä nuppia esimerkiksi kuvan osoittamalla tavalla

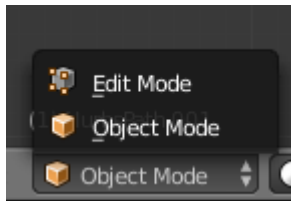


Tartu vastaavasti vuorollaan muista nukeista ja muotoile polku esimerkiksi allaolevan mallin mukaiseksi. Reittiin olisi hyvä sisältyä ainakin yksi ”kurvi” myöhempää renkaiden liikettä ajatellen.



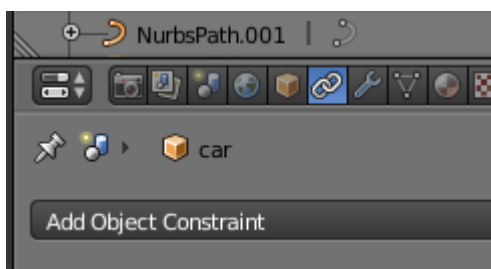
Tarkkaile tuota **mustaa polkua**, ei siis keltaista.

Mene takaisin Object Mode:en

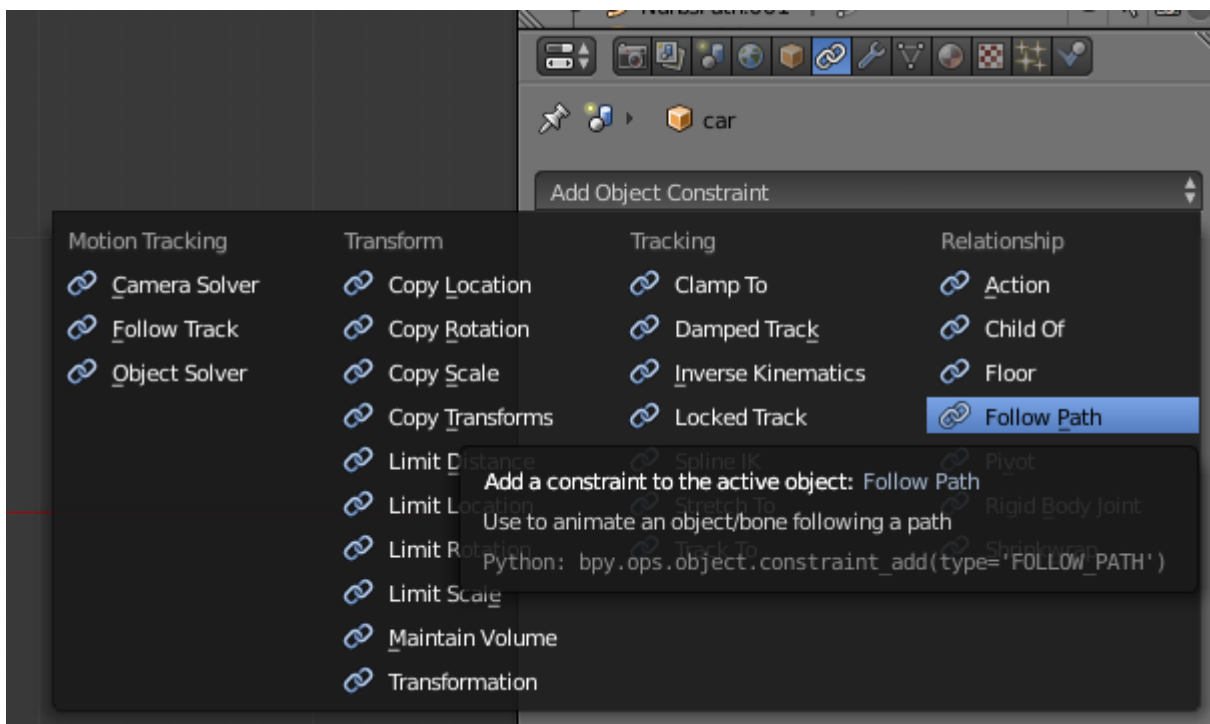


Valitse auto (hiiren oikealla)

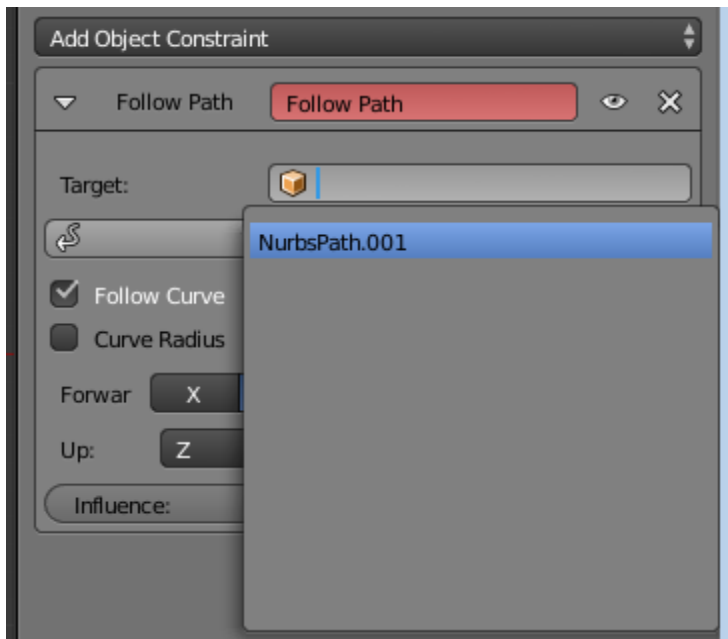
Valitse Object Constraints (Levennä tarvittaessa oikeaa palstaa)



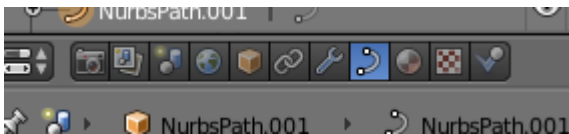
Valitse edelleen Add Object Constraint, Follow Path



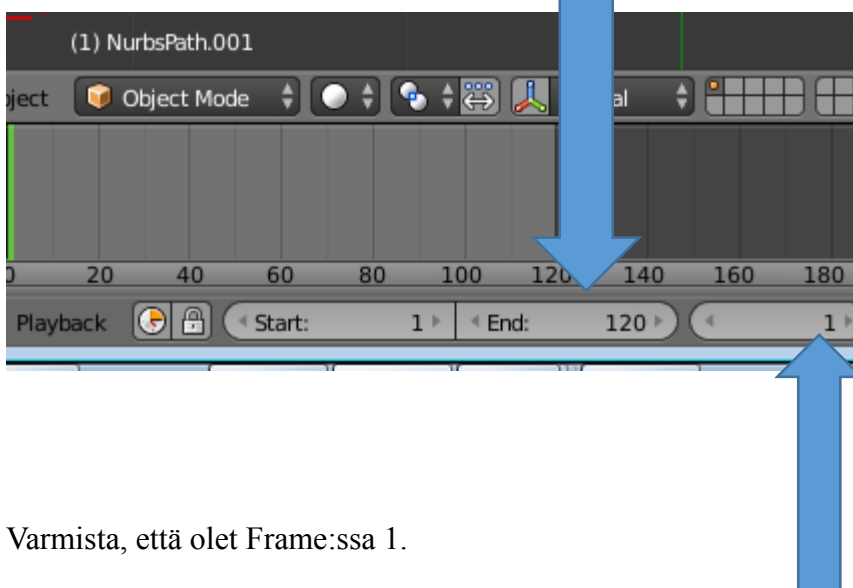
Ja Targetiksi ainoa valittavana oleva polku ja valitse Follow Curve



Valitse Polku hiiren oikealla, Valitse Object Data

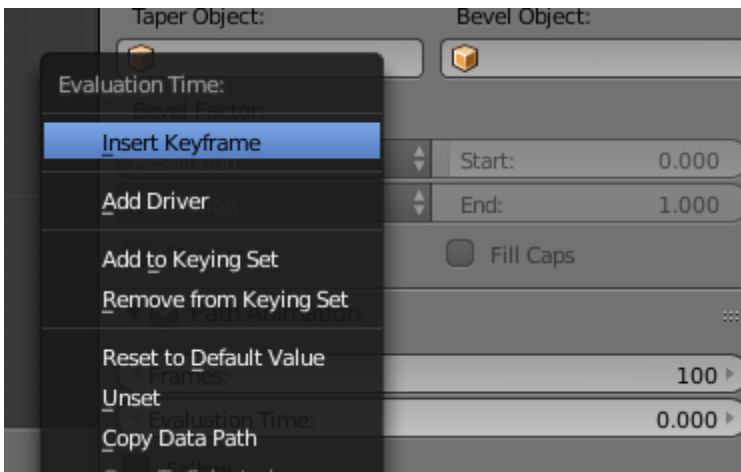
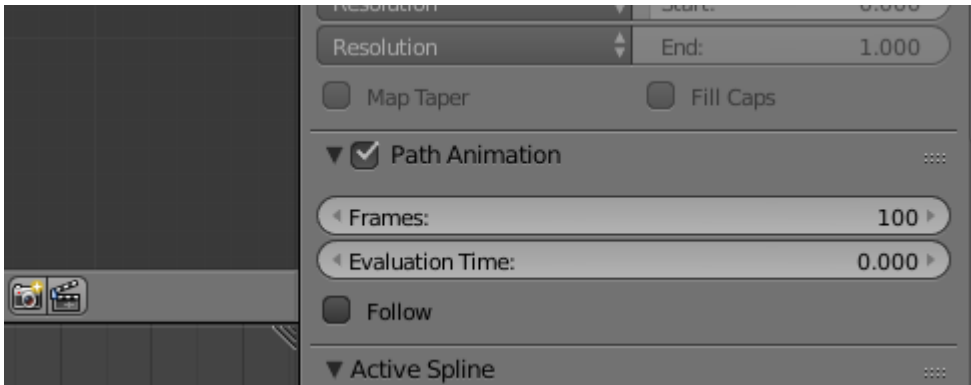


Aseta animaation Frame-määräksi 120

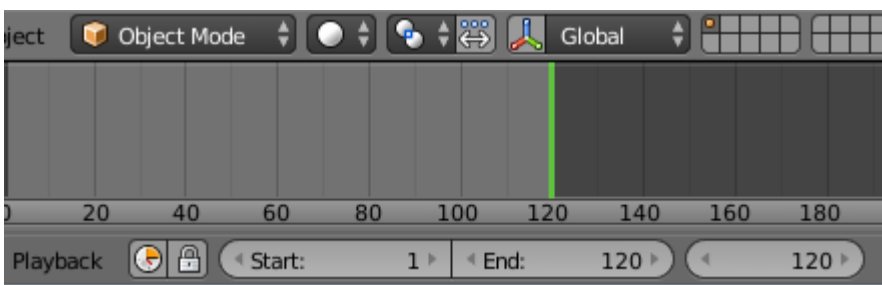


Varmista, että olet Frame:ssa 1.

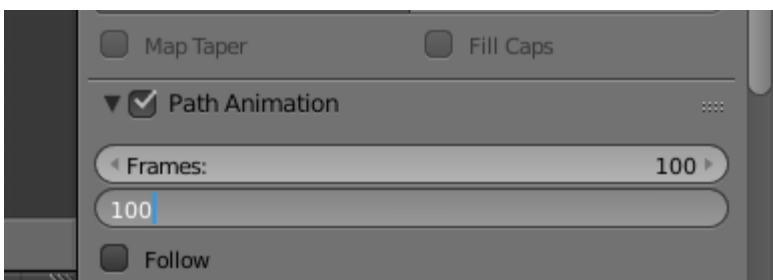
Vie hiiri tekstin *Evaluation Time* päälle ja paina hiiren oikeaa. Valitse insert Keyframe



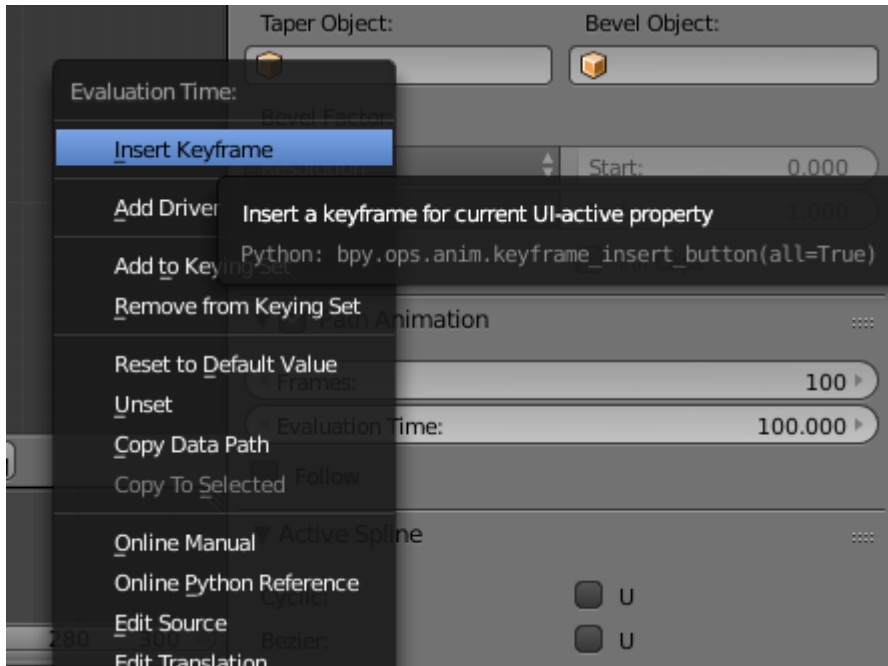
Mene nyt frameen 120



Muuta Evaluation time sadaksi (prosentiksi)



Lisää Keyframe hiiren oikealla näppäimellä.



Kelaa alkuun ja kokeile animaatiotasi



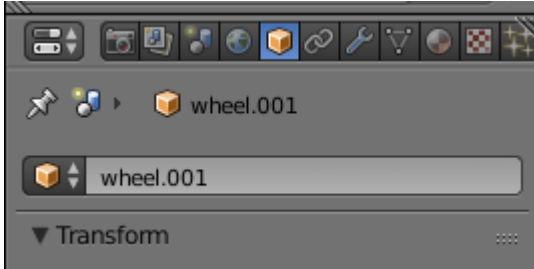
Kallista kuvaa ja kokeile nyt animaatiotasi .

ps. Jos auto liikkuu väärin päin, voit valita auton object-modessa ja kääntää sitä 180 astetta framessa 1.

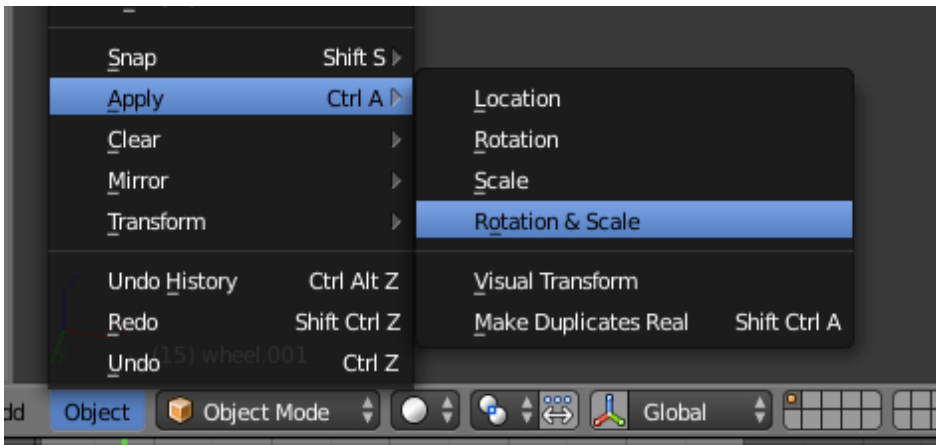
Renkaiden liike

Nyt renkaat voisi laittaa kääntymään kurvissa.

Valitse vasen etupyörä ja mene objectin ominaisuuksiin



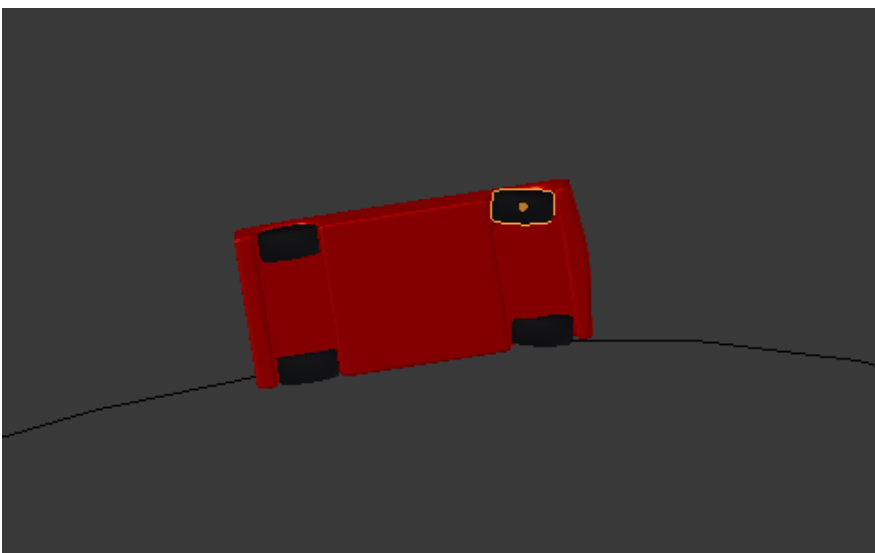
Valikosta: Object, Apply, Rotation and Scale



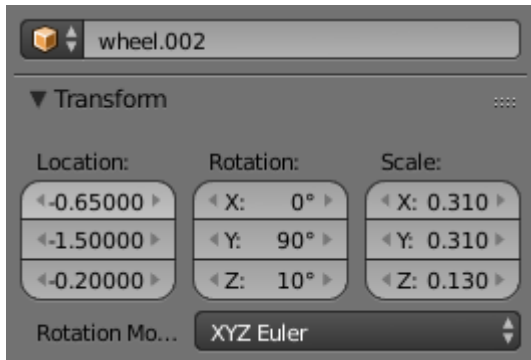
Tee samoin toiselle eturenkaalle.

Missä kohdalla rataa sinun eturenkaasi kääntyisivät eli reitti kääntyy.

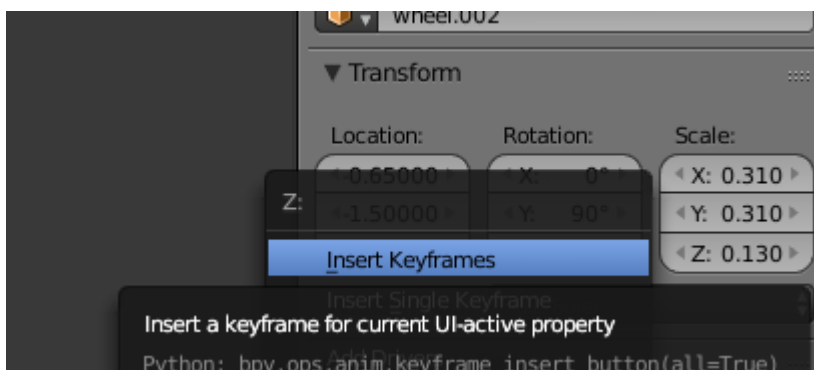
Käännä renkaita Rotatien z –kohdasta sopivan verran.



Tässä esimerkiksi z:n arvoksi on annettu 10.



Hiiren oikealla valitse Insert Keyframe.



Tee samoin molemmille renkaille.

Merkitse samalla tavalla muutamia muita renkaan asentoja.

Kokeile animaatiota ja talleta.

Renderointi animaationa.