

Objekte für Train Simulator 2013 mit Blender 2.65 erstellen. (Teil4) eine einfache Animation erstellen

Vorwort:

Wir haben uns hier mal an die Arbeit gemacht, ein Dokument zu erstellen, welches euch zeigt wie man mit Blender 2.65 eine einfache Animation erstellt.

Es wird die gesamte Vorgehensweise, in Form eines Bilderbuches erklärt. Das heißt wenn Ihr euch an die Arbeitsschritte haltet. Werdet Ihr Erfolgsergebnisse erleben.

Bei dieser Anleitung handelt es sich um den 4. Teil. Die Teile 1. bis 3. unserer Anleitungsserie sollten bekannt sein.

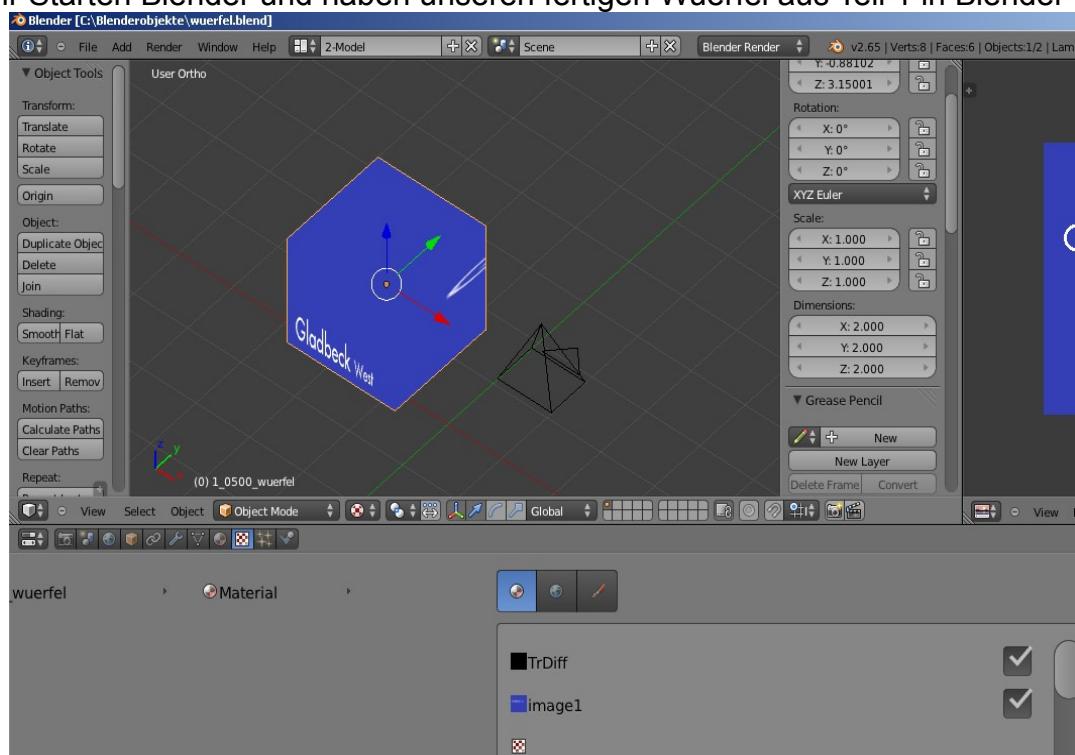
Inhalt:

- 1.0 Das Objekt erstellen, welches animiert werden soll
- 1.1 Erstellen der einfachen Animation
- 1.2 Exportieren des Objekt mit der Animation
- 1.3 Der Blueprint-Eintrag des Animierten Objekt

1.0 Das Objekt erstellen, welches animiert werden soll:

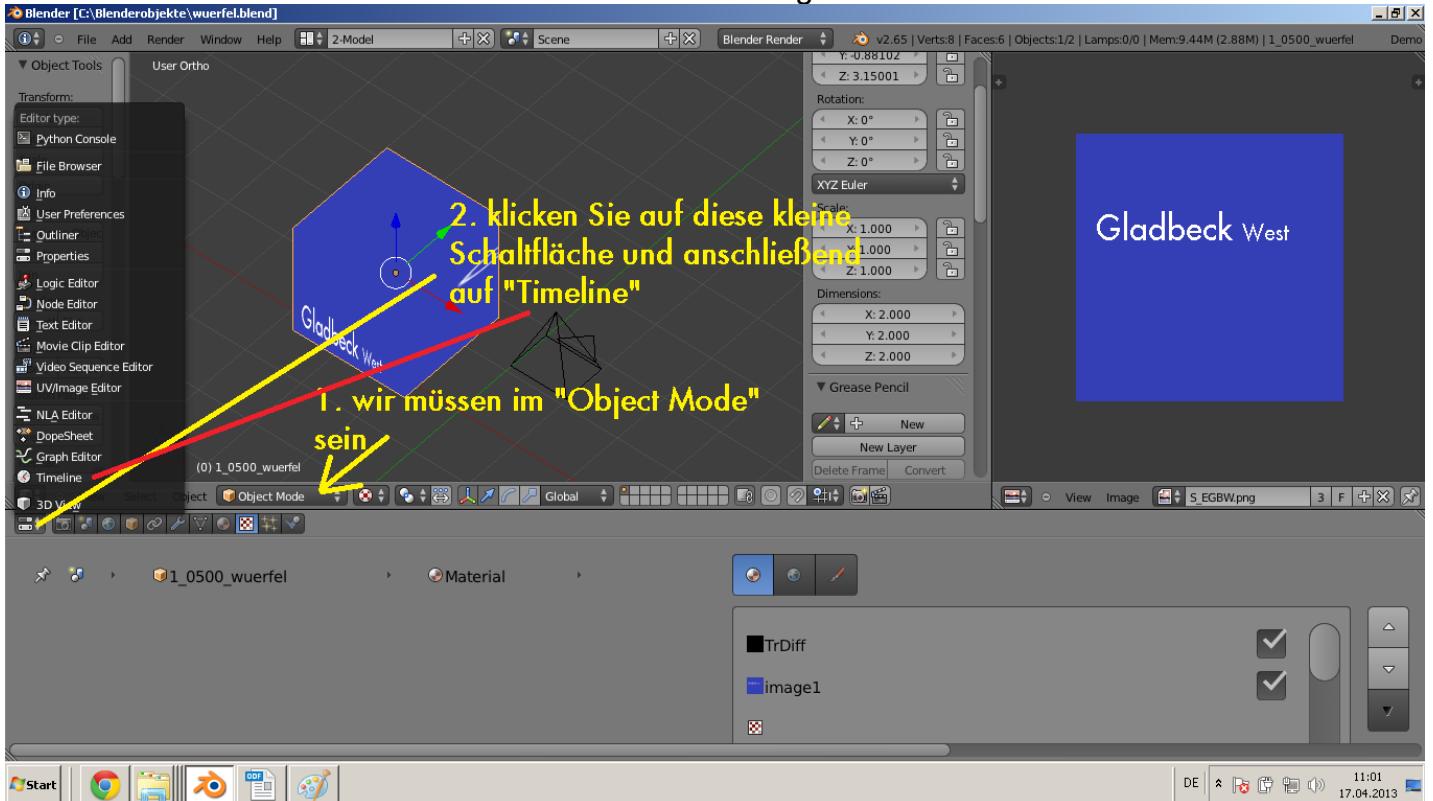
Das Objekt welches wir animieren möchten ist in unserem Fall der Wuerfel, den wir im 1Teil unserer Anleitungsserie erstellt, Material zugewiesen, den Shader zugewiesen und die Textur aufgetragen haben.

Das heißt wir Starten Blender und haben unseren fertigen Wuerfel aus Teil 1 in Blender geöffnet.

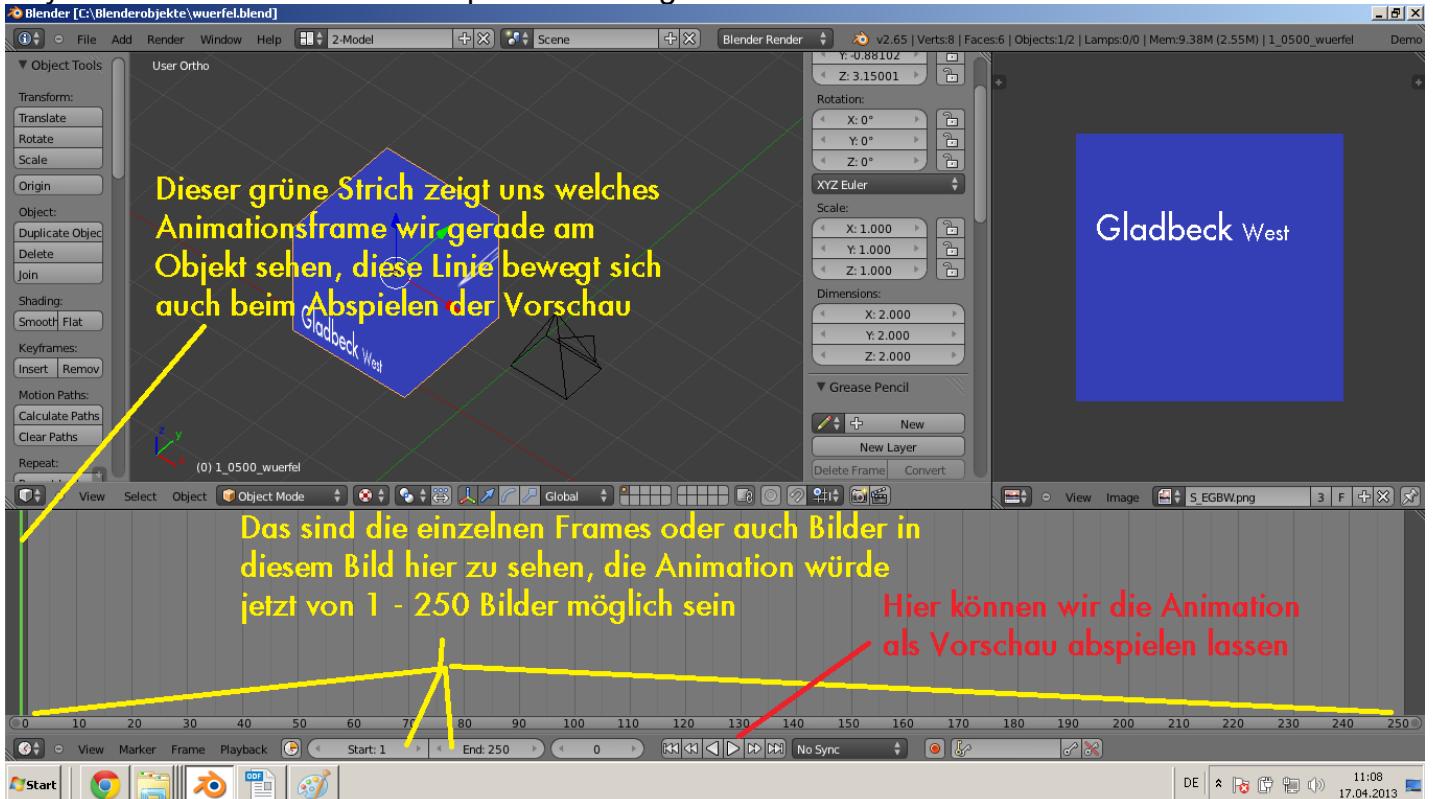


1.1 Erstellen der einfachen Animation:

Von diesem Punkt aus möchten wir nun unsere Anleitung starten.

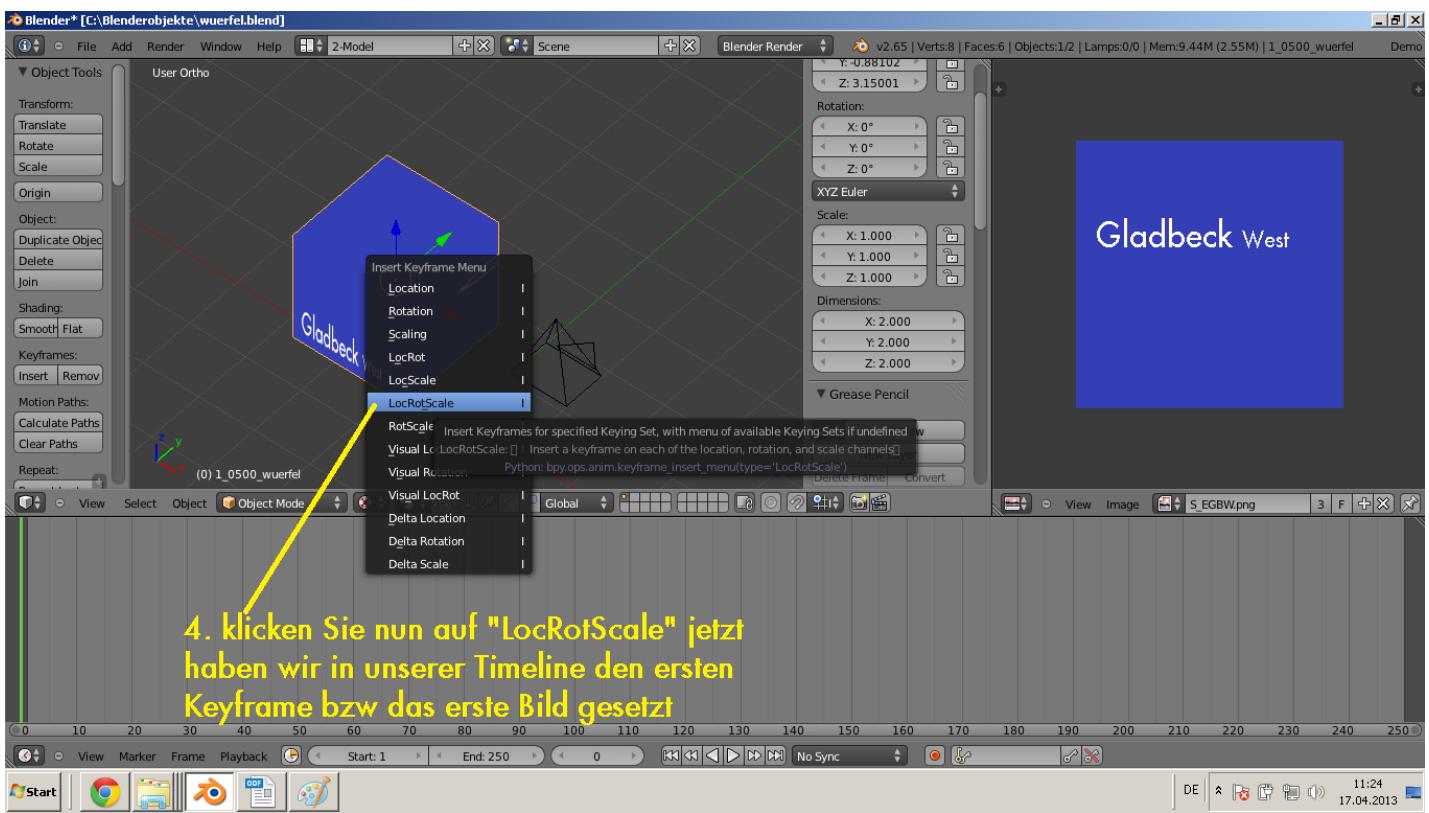
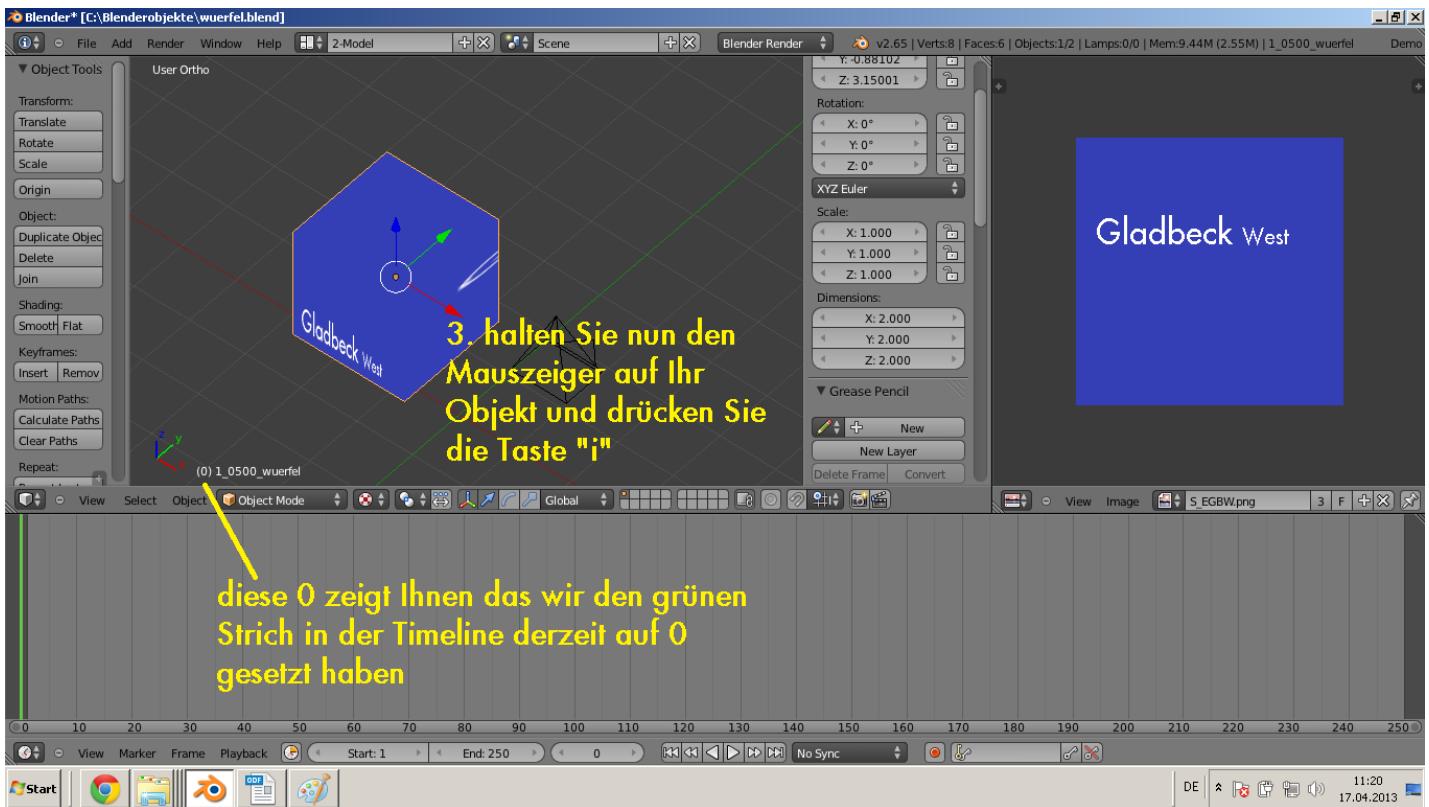


So wir haben nun unten im Fenster die „Timeline“ sichtbar. In dieser Timeline werden wir nun Keyframes setzen. Aber erst ein paar Erklärungen:



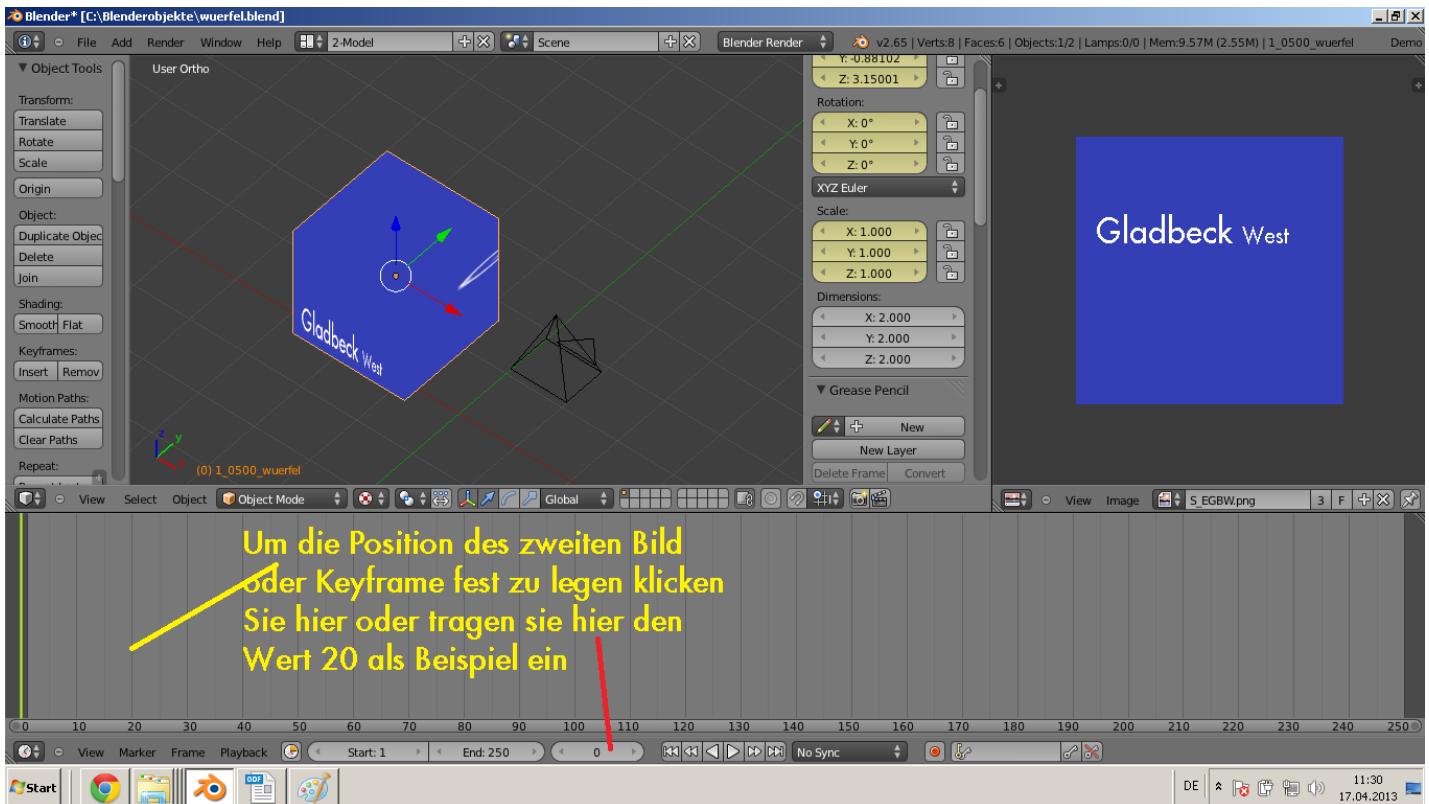
Wenn wir nun eine Animation erstellen wollen, müssen wir der Timeline mitteilen welches Bild bei dem Wert 0 der Timeline angezeigt werden soll.

Dazu setzen wir jetzt ein Keyframe von unserem Wuerfel, wie er derzeit im „Object Mode“ dargestellt ist.

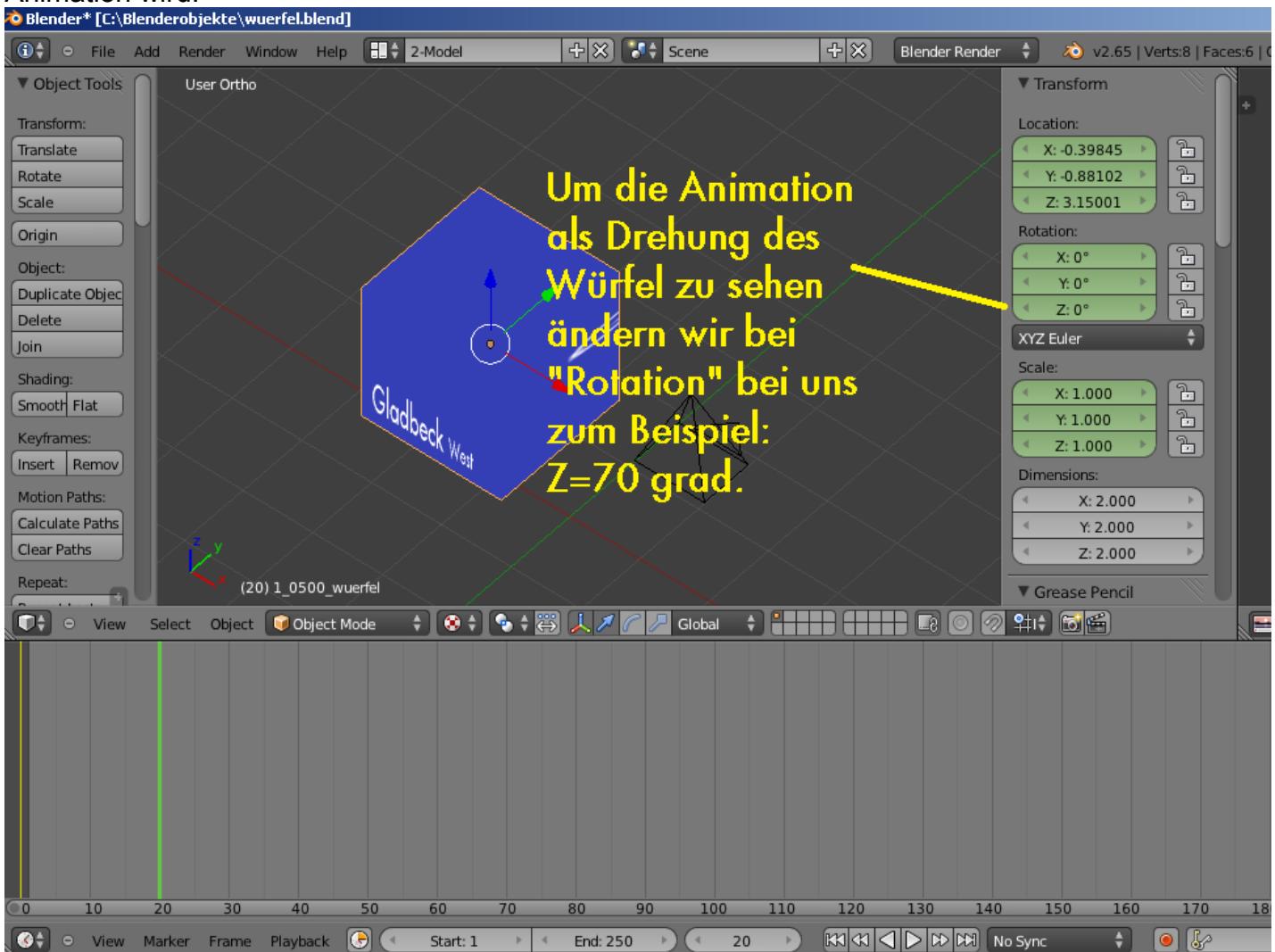


Jetzt haben wir den ersten Keyframe bzw. das erste Bild in der Timeline gesetzt.

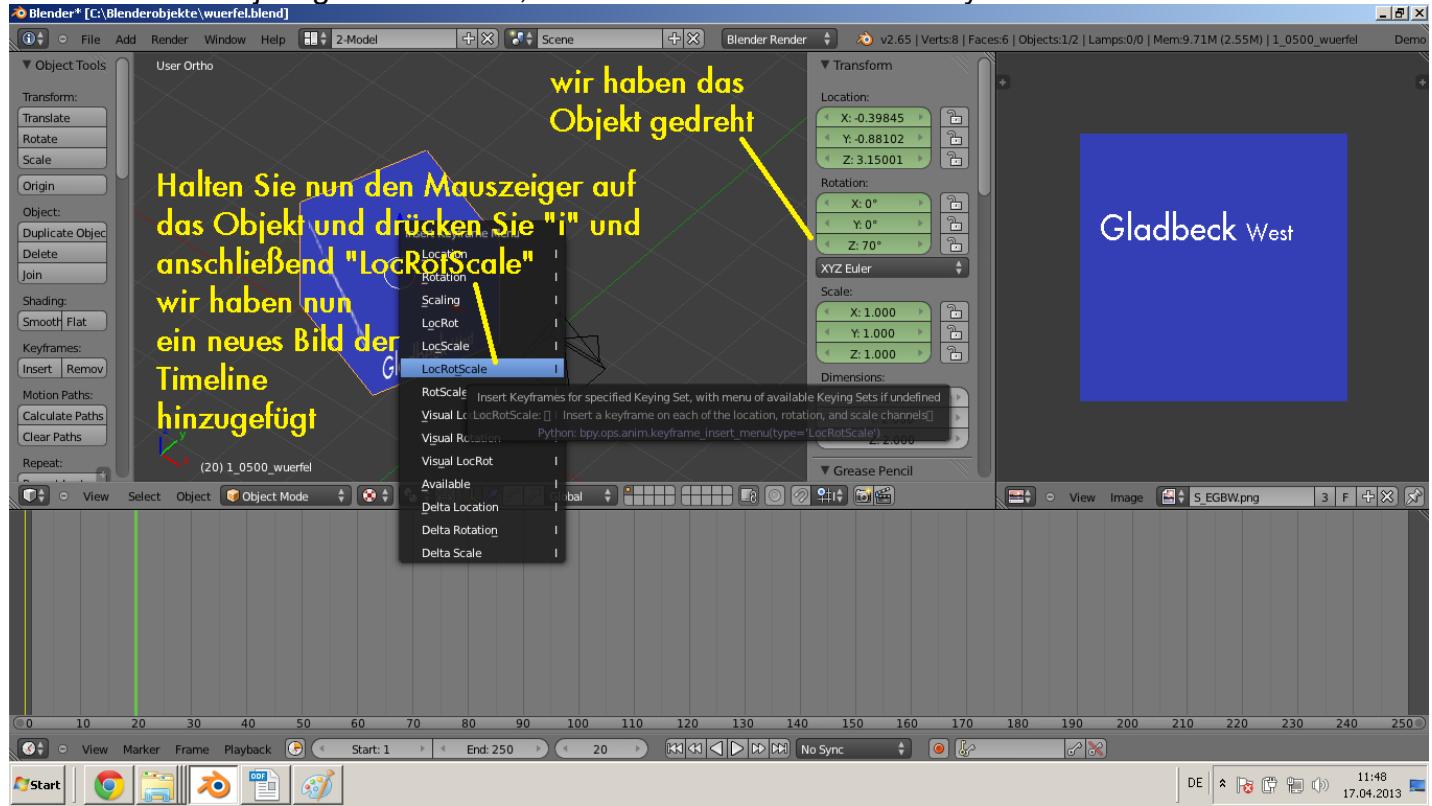
Um jetzt das zweite Bild zu setzen (damit es eine Animation wird) setzen wir den grünen Strich zum Beispiel auf die Position 20 (siehe folgendes Bild)



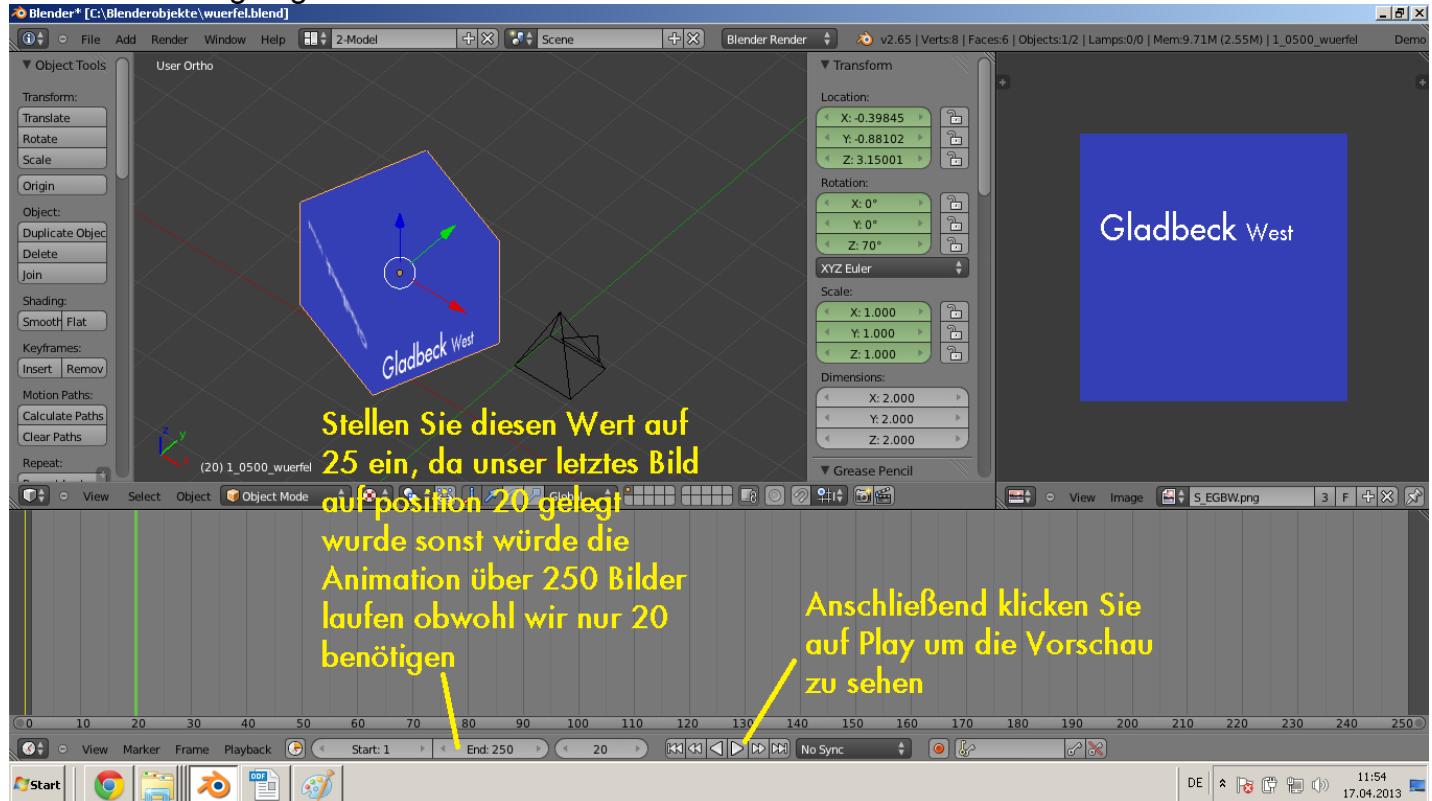
So nun müssen wir noch dem Objekt (Wuerfel) andere Eigenschaften zuweisen, damit es eine Animation wird.



Wenn wir das Objekt gedreht haben, dann setzen wir wieder ein Keyframe oder Bild.



Jetzt ist unsere Animation soweit fertig, man kann diese Arbeitsschritte so oft wiederholen wie man möchte. Nun setzen wir noch das den „End“ wert der Timeline auf die Position 25, da das letzte Bild auf Position 20 gelegt wurde.

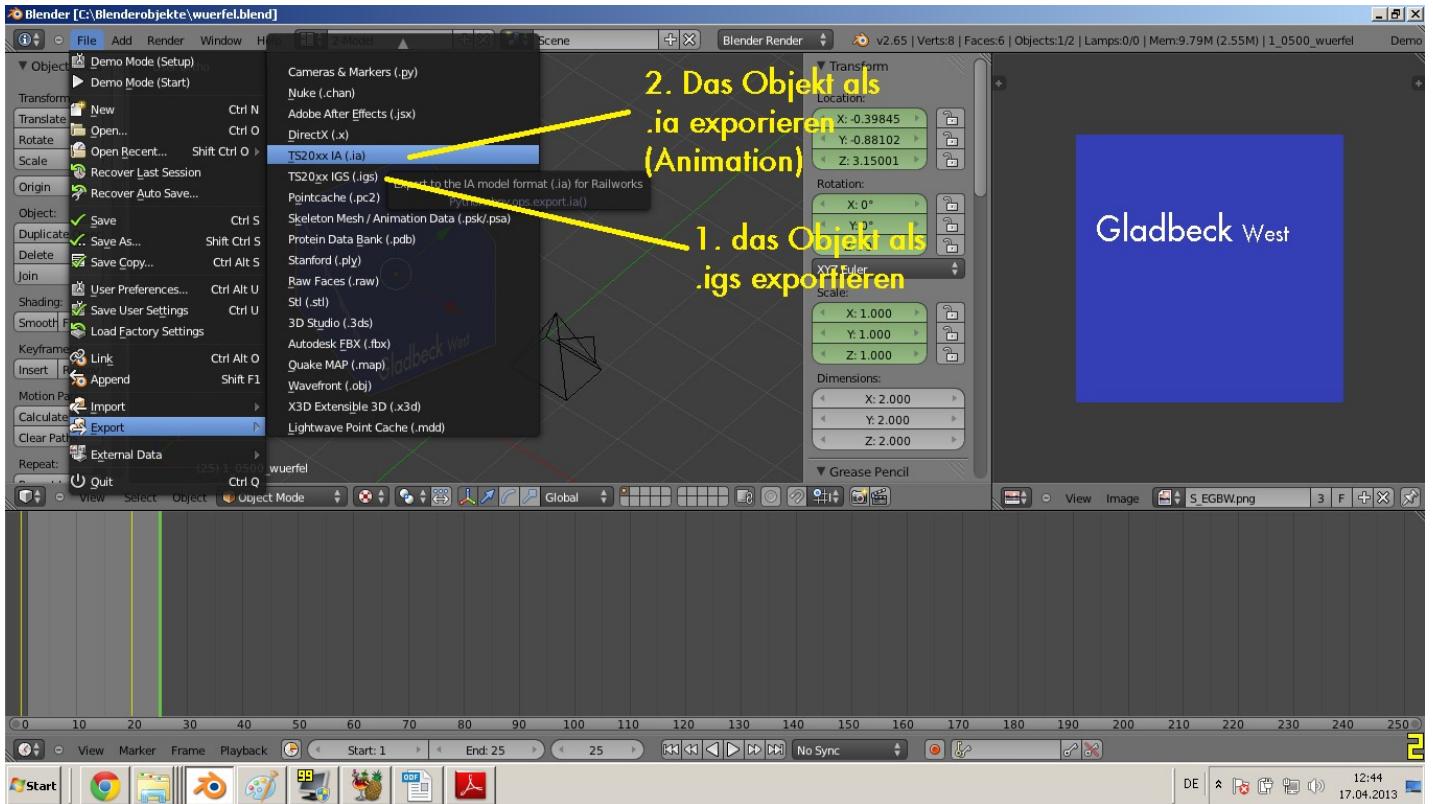


Damit ist die einfache Animation in Blender erstellt. Die Anwendung von Material, Texturen und Shader entnehmen Sie bitte aus Teil 1 unserer Anleitungsserie.

1.2 Exportieren des Objekt mit der Animation:

Jetzt wo wir das Objekt erstellt haben und auch die Animation erstellt ist, Speichern wir unsere Arbeit ganz normal in Blender ab.

Dann Exportieren wir zuerst das Objekt also den Würfel in das .igs Format (bekannt aus Teil 1) und danach das Objekt (Wuerfel) in das .ia Format:



Nun sind wir mit Blender fertig, jetzt müssen wir wie aus Teil 1 bekannt, die Dateien in das Source Verzeichnis kopieren.

Also kopieren der:

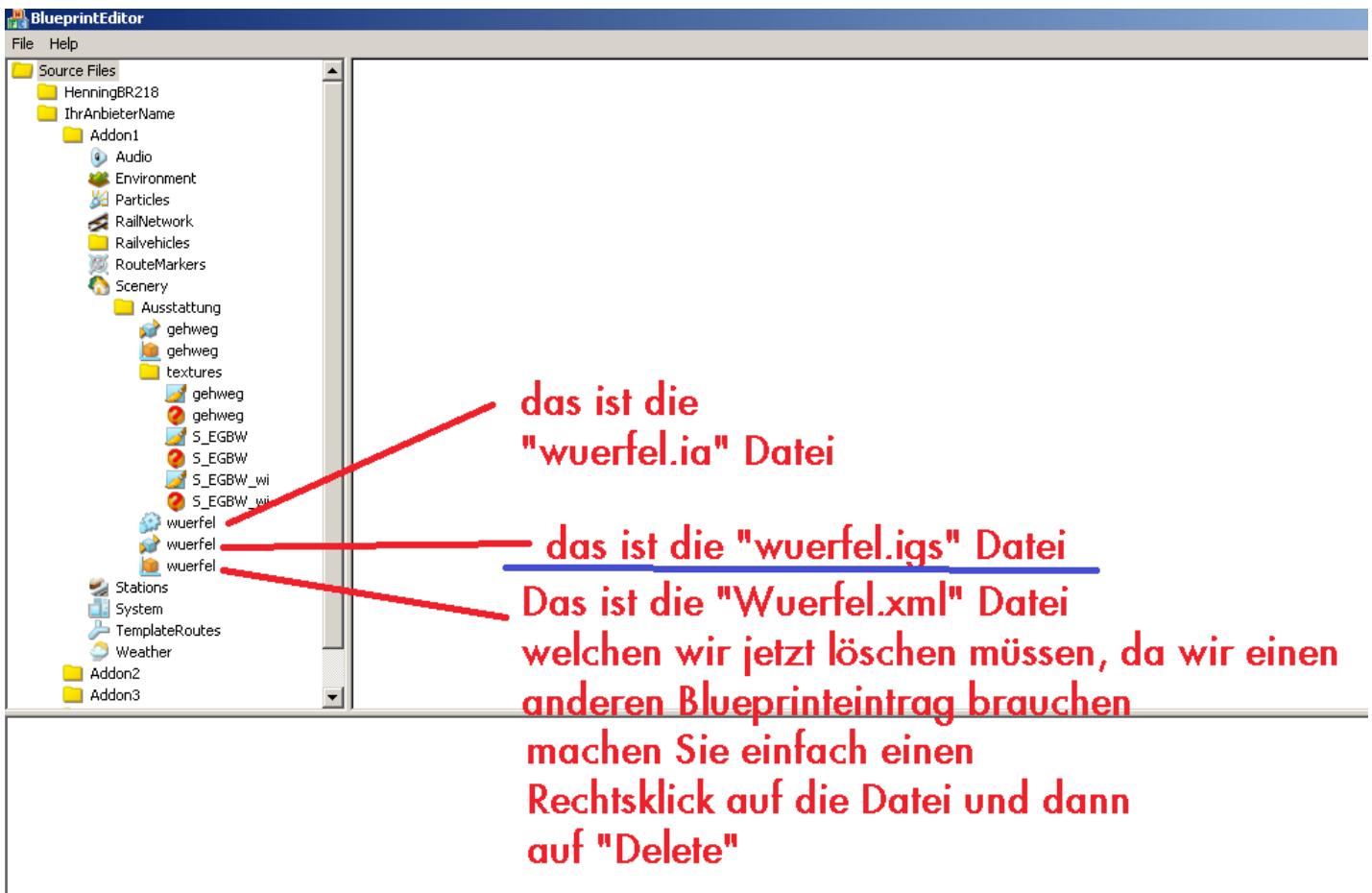
- wuerfel.igs Datei
- wuerfel.ia Datei
- und im source Ordner muss wieder die Textur im .ace Format vorhanden sein.

1.3 der BlueprintEintrag des Animierten Objekt:

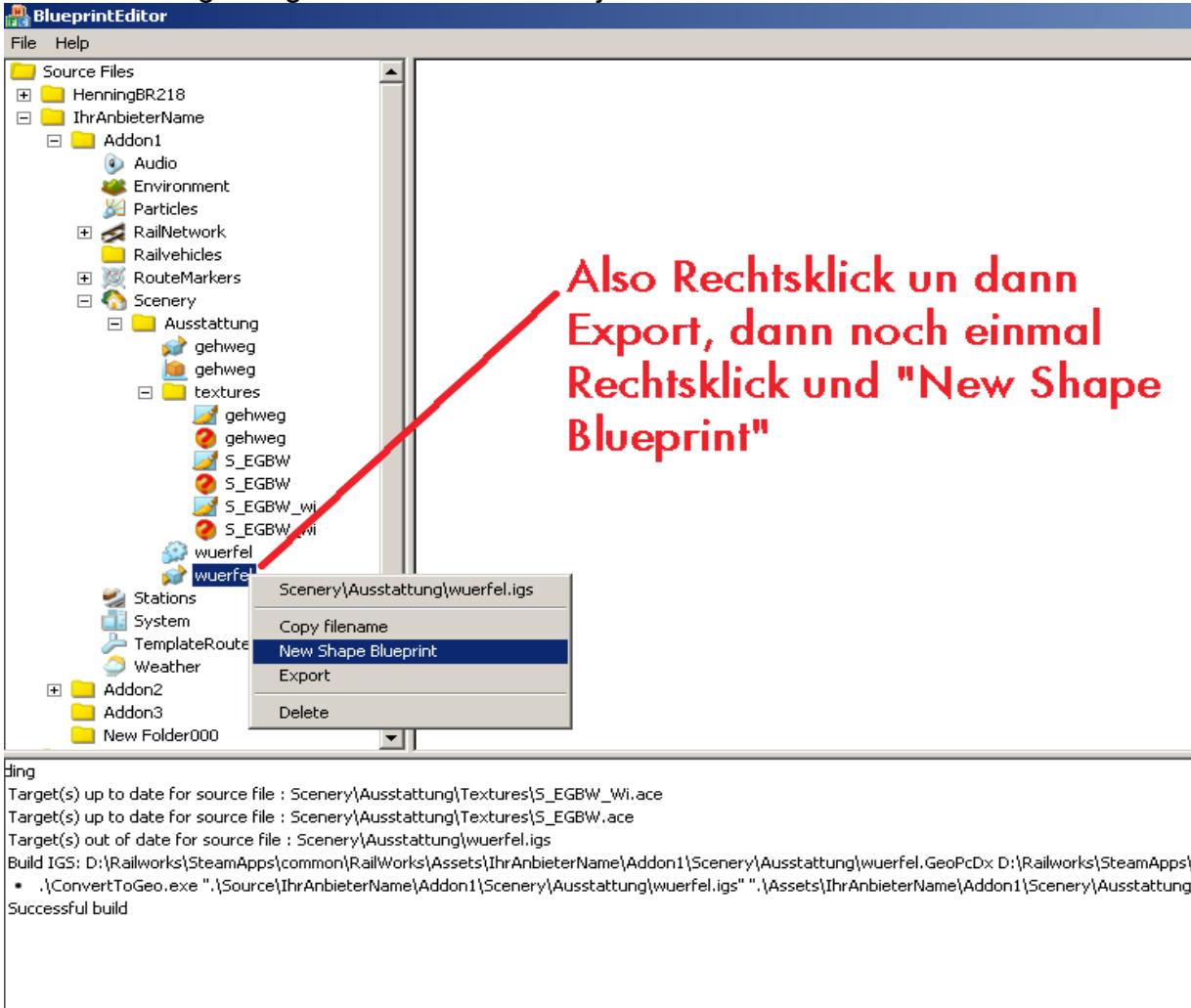
Kommen wir nun zum BlueprintEintrag, dieses verhältnismäßig ähnlich ab wie aus dem 1 Teil bekannt.

1. Schritt: Starten Sie den Blueprint Editor.
2. Schritt: Rechtsklick auf die Textur ihres Würfels / Objekt und dann „Export“
3. Schritt: Rechtsklick auf die .igs Datei in unserem Fall „Wuerfel.igs“ und dann auf „Export“
4. Schritt: noch einmal Rechtsklick auf die .igs Datei und dann auf „New Shape Blueprint“ und dann wählen Sie „AnimSceneryBlueprint“

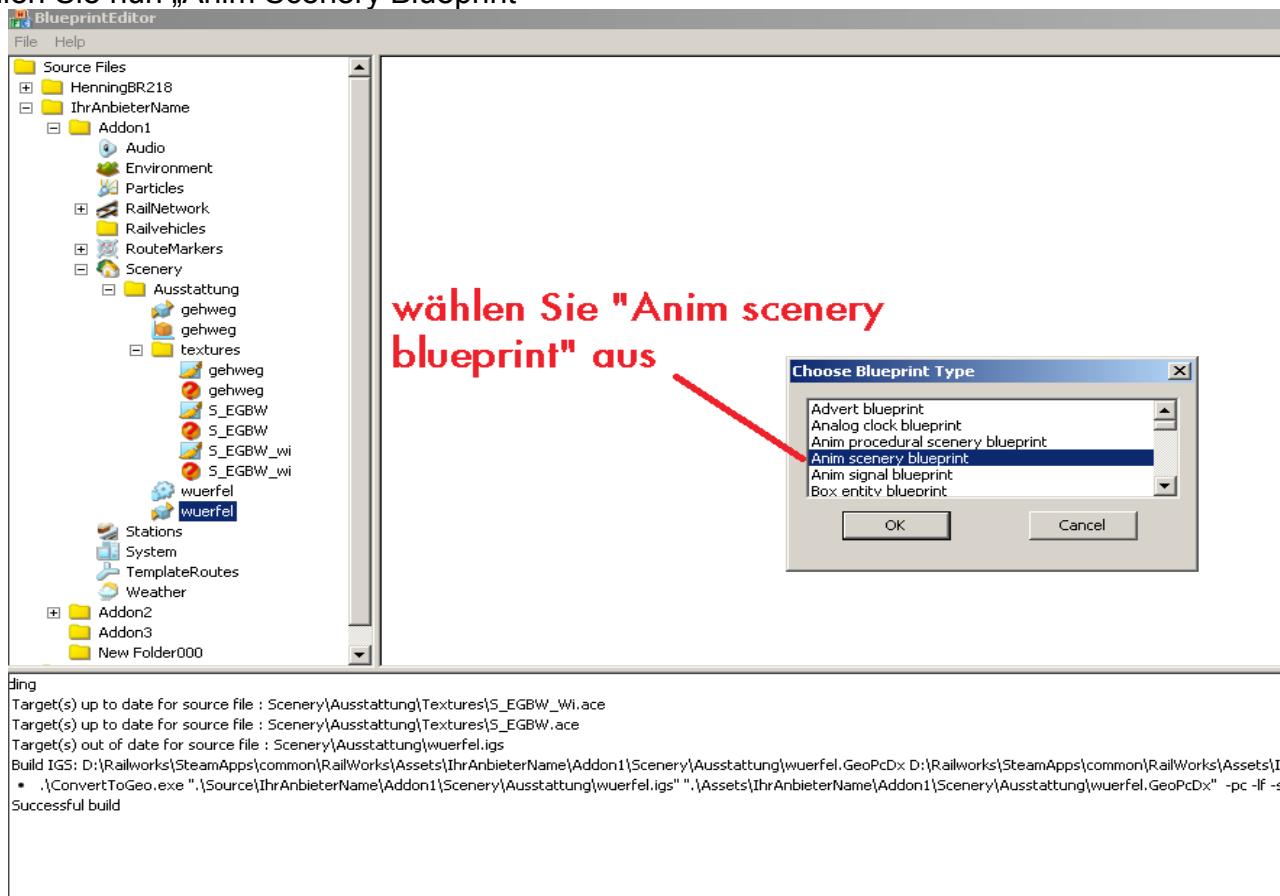
Sollten Sie schon den Würfel besitzen können Sie den Schritt 4 nicht durchführen, da dann ein BlueprintEintrag schon existiert, welcher gelöscht werden muss. Da animierte Objekte einen anderen BlueprintEintrag erhalten, als wie die Statisch festen Objekte.



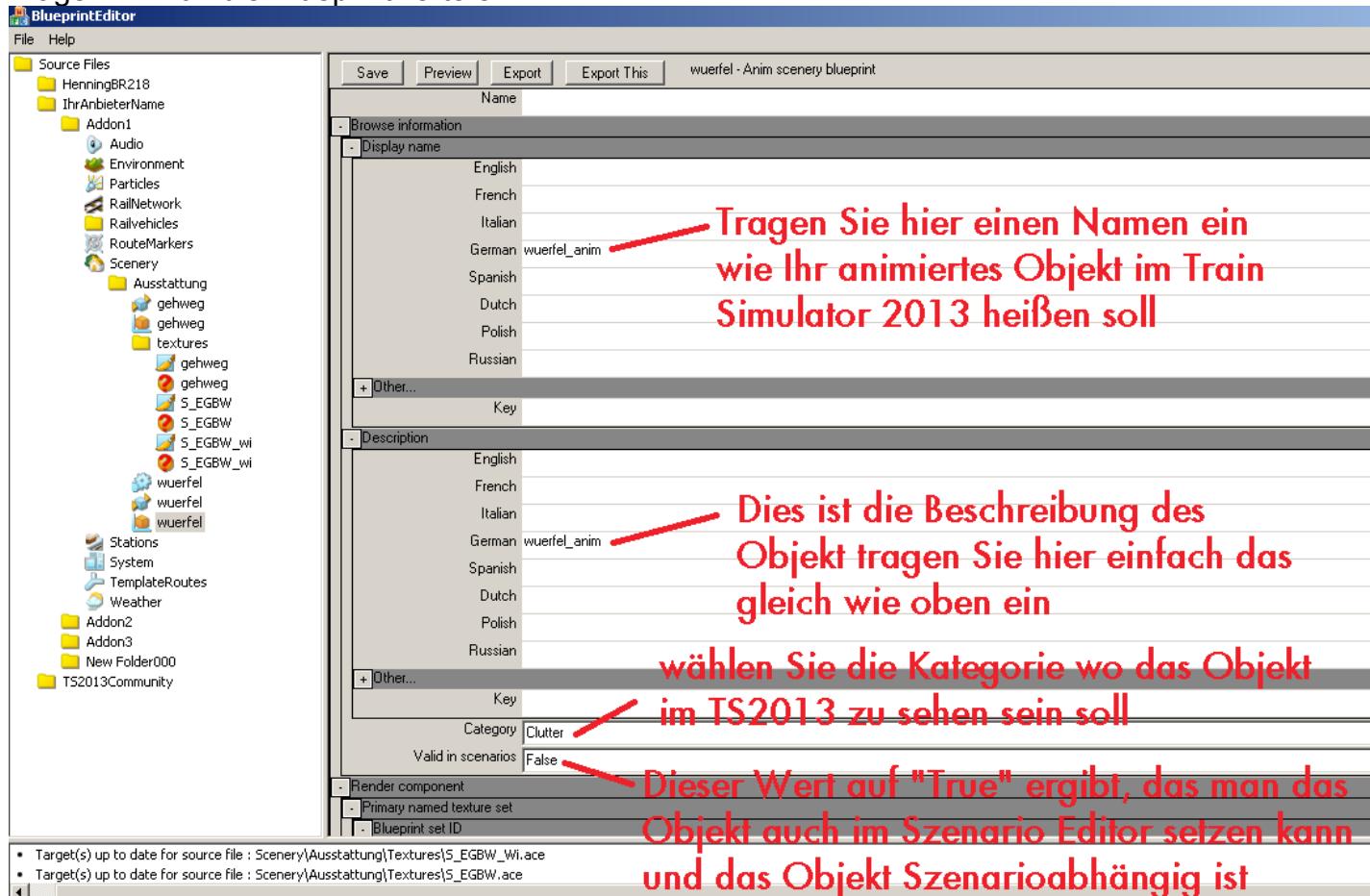
Wir haben den Eintrag nun gelöscht und erstellen jetzt einen neuen:



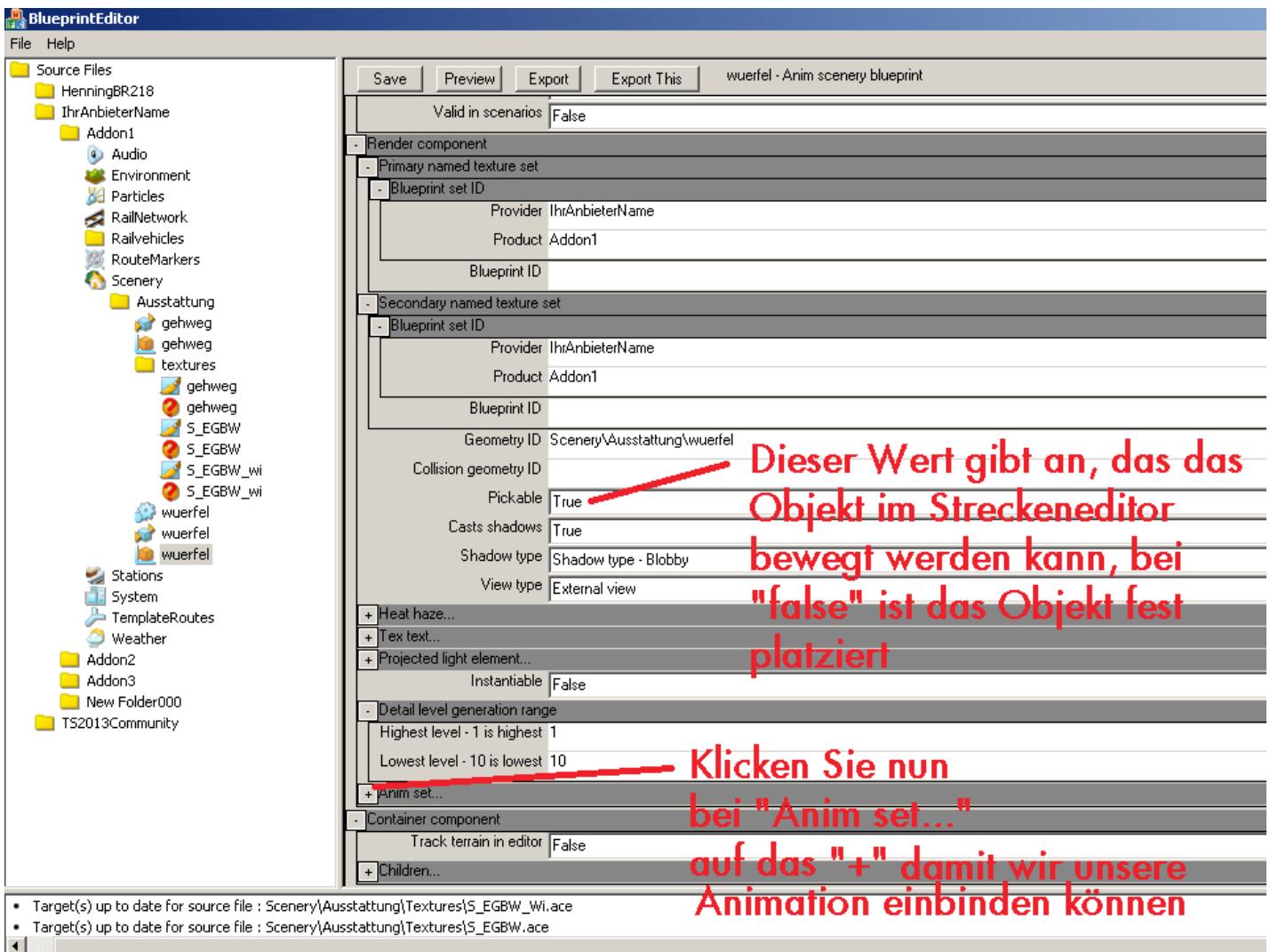
Wählen Sie nun „Anim Scenery Blueprint“



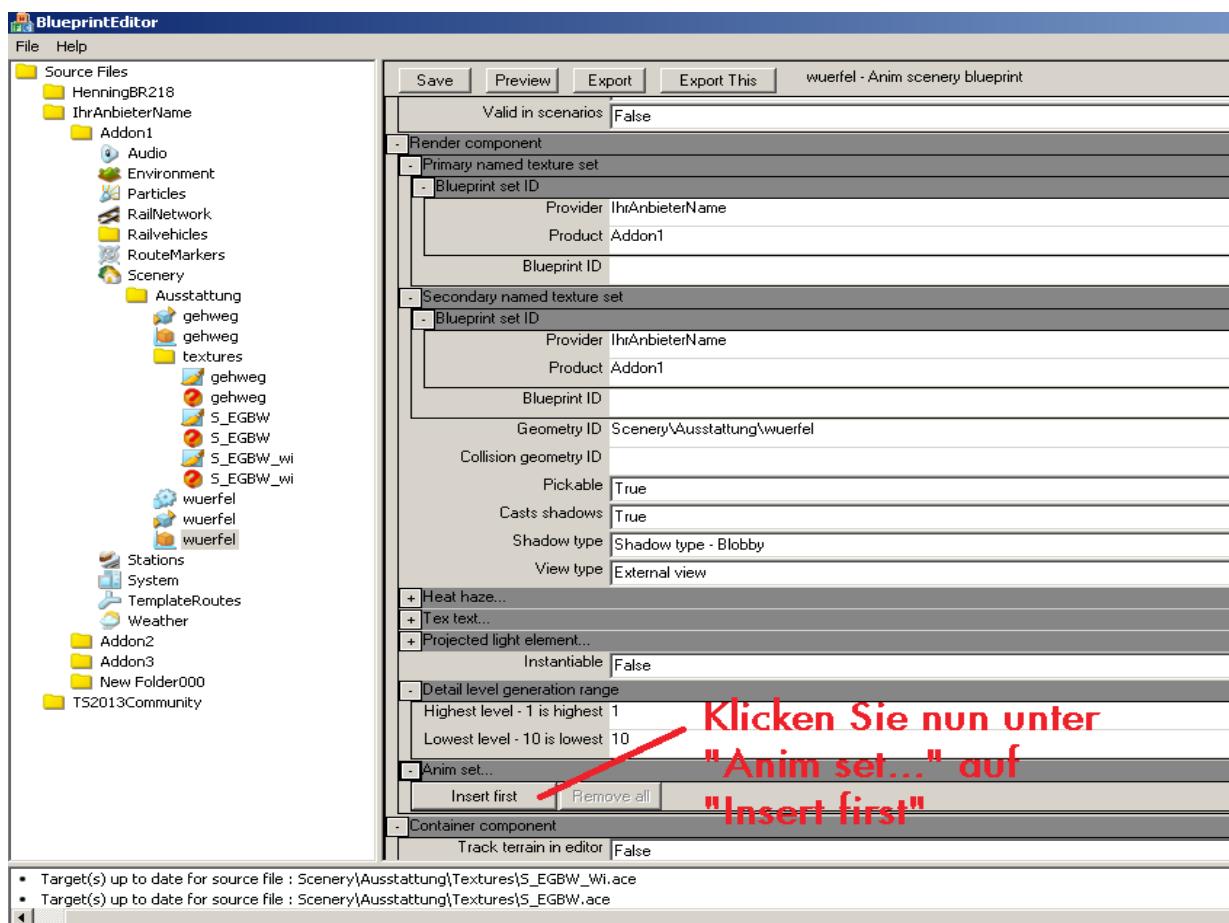
Tragen wir nun die Blueprintwerte ein:

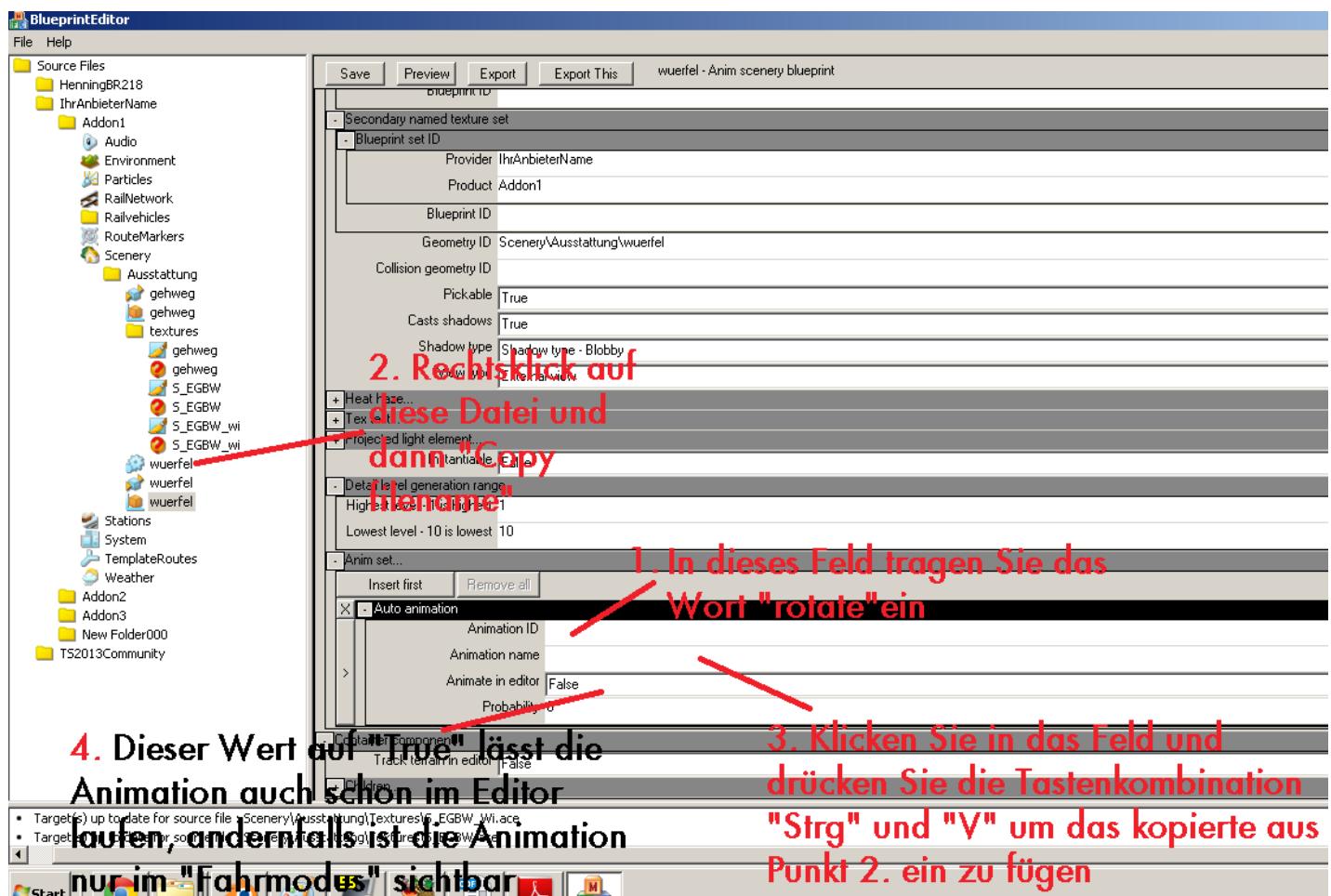
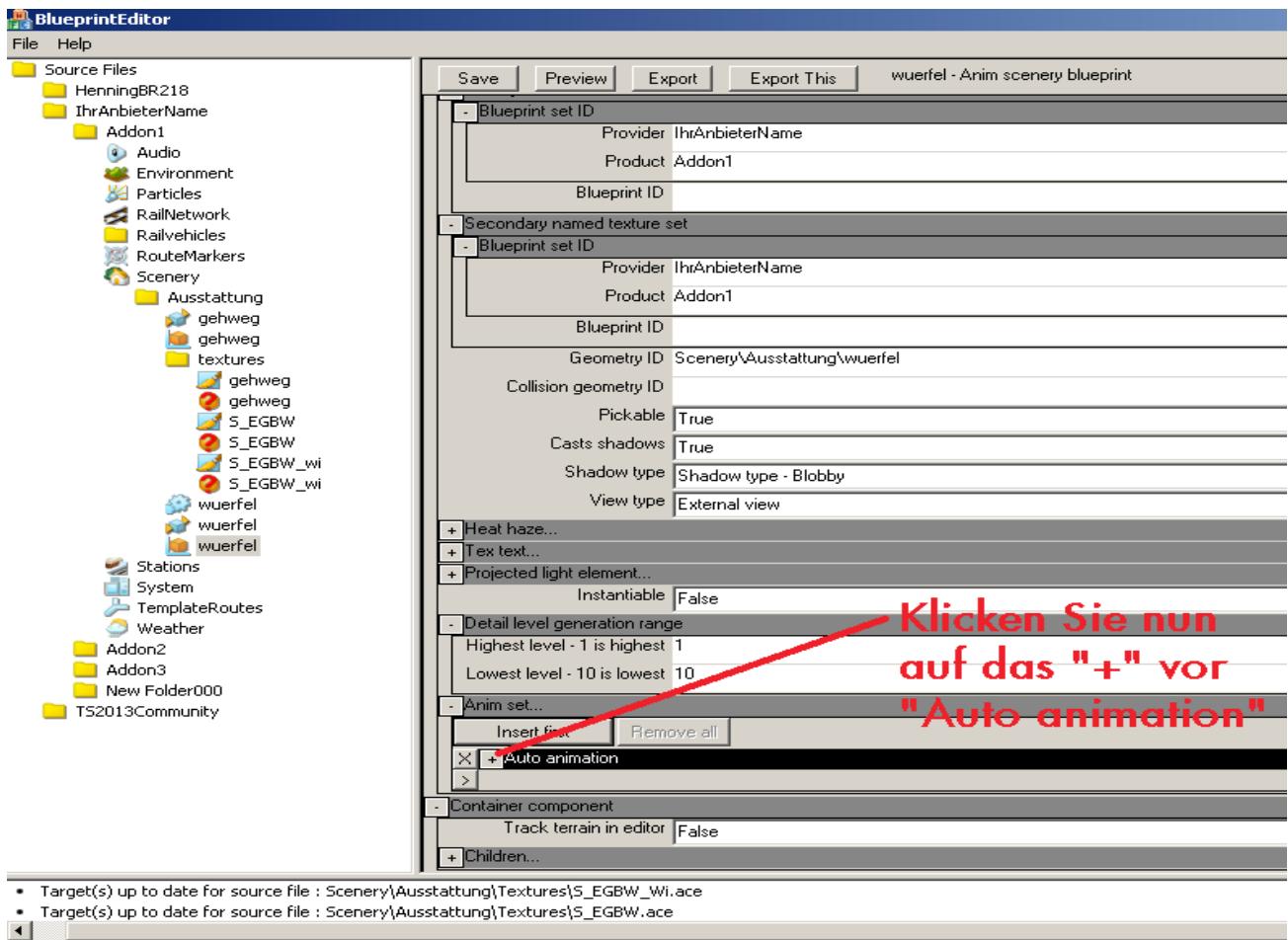


weiter mit dem nächsten Bild:



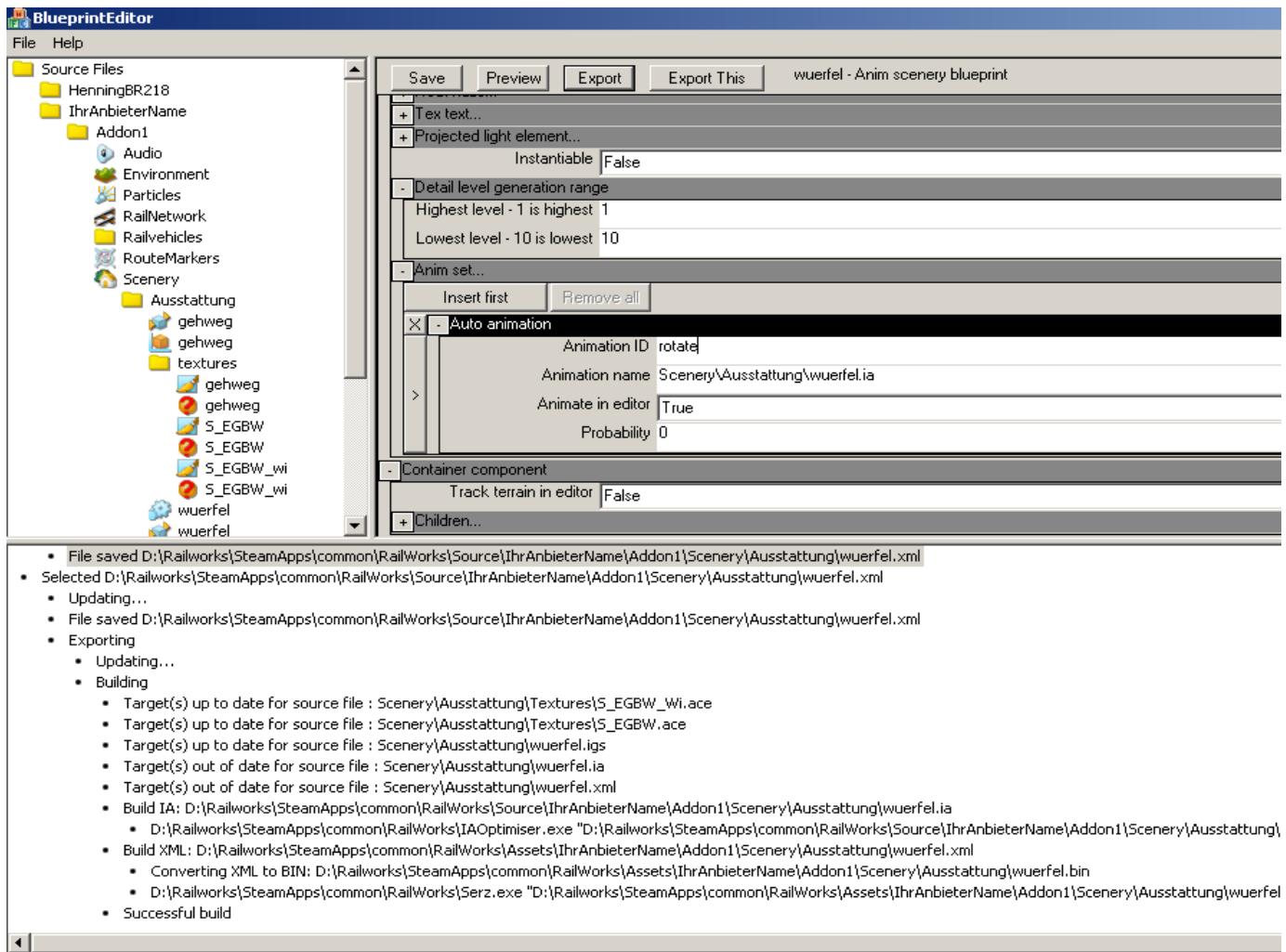
- Target(s) up to date for source file : Scenery\Ausstattung\Textures\S_EGBW_Wi.ace
- Target(s) up to date for source file : Scenery\Ausstattung\Textures\S_EGBW.ace





Weitere Eingaben sind nicht erforderlich um die Animation im Train Simulator 2013 zu sehen. Klicken Sie nun wo wir fertig sind mit dem Blueprinteditor, oben in der Leiste erst auf „Save“ und dann auf „Export“.

Wenn alles Okay ist sieht es dann so aus:



Sie können nun den Blueprint Editor beenden in dem Sie auf „File“ und dann auf „Exit“ oben Links klicken.

Starten Sie nun Train Simulator 2013 und schauen Sie sich Ihre Animation an, aber denken Sie daran, das wenn Sie den Wert von „Animate in Editor“: auf „false“ haben. Dann werden Sie die Animation nur im Fahrmodus sehen können

Auch Animierte Objekte können die Wintertextur, wie aus Teil 2 unserer Anleitungsserie beschrieben, erhalten. Deswegen werden wir hier nicht weiter darauf eingehen.

Wir wünschen euch alles gute und viel Spaß beim selber bauen.
Und immer fleißig üben.

Weitere Anleitungen von uns werden nach und nach folgen, da wir auch noch Projekte am laufen haben, können wir nicht jeden Tag eine Anleitung schreiben.
Aber wer nach dieser Arbeitet, wird das Prinzip schnell verstehen.