Wie bringt man einen Hängeschrank von TC nach Blender und animiert das Öffnen der Tür.

1.Als .obj abspeichern

3DS - 3D Studio	~	
ASAT - ACIS		
BMP - Windows Bitmap		
CGM - Computer Graphics Metadatei		
DAE - COLLADA-Modell		
DGN - Intergraph-Standarddateiformat		
DWF - AutoDesk-Webformat		
DWG - AutoCAD-Eigenformat		
DXF - Zeichnungsaustauschformat		
EPS - Encapsulated PostScript		
GIF - GIF-Dateiformat		
IGS - IGES-Zeichnung		
JPG JPEG-Dateiformat		
MTX - MetaStream		
OBJ - OBJ-Zeichnung		
PDE - Adobe PDE-Dateiformat		
PLT - Hewlett-Packard-Grafiksprache		
PNG - Portable Netzwerk-Grafik		
SAT - ACIS		
SHX - Shape-Dateiformat		
SKP - Sketchl In-Dateiformat		
STEP - STEP-Zeichnung		
STL - Stereolithographie		
STP - STEP-Zeichnung		
SVG - Skalierbare Vektorgrafik		
W/ME - Windows Metafile		
WRL VRMI Universen		
WRZ VRML Universen		
IPG SDK sample filter IPEG		
XLS - SDK sample filter Microsoft Evcel F	ile 🗸	
	no est	i
UBJ - UBJ-Zeichnung	Y	

und unter Einrichten als Polygonnetz abspeichern.

	3D-Objekte als Polygor Splinekurven als Polylir	nnetze speich nien speicher	nern n
laenges		Abbreche	eichern
)BJ -C	BJ-Zeichnung	~	Abbrechen
			Einrichten

2.Blender öffnen und den Kubus löschen.

Normalerweise ist der Kubus ausgewählt, falls nicht mit rechter Maus auswählen und löschen.

Object:		
Duplicate	Convert	•
Delete	Show/Hide	
Join	Move to Layer	м
Shading:	Join	Ctrl J
Smooth	Join as UVs	
Flat	Logic Bricks	· · · ·
Keyframes:	Game Properties	•
Insert	Constraints	
Remove	Group	· · · ·
Repeat:	Track	
Repeat Last	Parent	*
History	Make Single User	
Grease Pencil:	Make Local	
Draw Line Erase	Make Dupliface	
	Make Links	
	Make Proxy	Ctrl Alt P
	Delete	x
V Operator	Duplicate Linked	Alt D
	Duplicate Dele Python: I Change Keying Set	te selected objects opy.ops.object.delete() Shift Ctri Ait i
	Delete Keyframe	Alt I
	Insert Keyframe	L L
	Snap	
	Apply	×
	Clear	
	Mirror	
	Transform	•
De View Select	Object Object Mode	÷ • •



3. Einfügen der .obj Datei



🐵 Blender		
🗢 File Add Render Help 🔄 Backt	a Previous 😵 Scene 🕂 🔀 Blender Render 🔹 Ve 0 Fa 0 Ob.0-2 La 1 Mem.4.14M (0.10M) 🔮	
▼ System	C/Dokumente und Einstellungen/Rud/Eigene Dateien/Leopold/	Import OBJ
[∞c:	(Haengeschrank1.08)	Cancel
_ ⊙D:		
V Bookmarks	Hengeschrank1.08 5 KB	



4. Die Datei kommt dann voraussichtlich stark vergrössert an

Mit mittlerer Maustaste auf ansehbare Grösse scrollen.



5. Normalerweise ist Perspektive eingeschaltet, hier kann man zwischen orthografischer und perspektivischer Darstellung umchalten.



Hängeschrank mit mittlerer Maustaste ungefähr in diese Position drehen.



Momentan ist beim Schränckchen noch alles ausgewählt, erstmal alles abwählen.



Dann im Outliner, rechts oben umbenennen



CTRL und Linksklick auf Mesh und z.B. Korpus reinschreiben, ebenso mit der Front.

💽 🔍 🔍 View Search	All Scenes
9 궁 Scene	
• RenderLayers 郞	
🕢 World	
🗢 😤 Camera 😤	• 🕨 🐻
● 🧣 Lamp 🔣	• 👌 💿
🕈 👿 Mesh 丨 🖓	o k 💿
👁 👿 Mesh.001 🖤	• 🕨 🐻
<u></u>	

Dann mit Linksklick Front auswählen.



Jetzt in Editmode gehen



Alles abwählen



Den EdgeSelctMode auswählen



Und die Kante auswählen (rechte Maustaste), um welche sich die Tür drehen soll. Ist weiss dargestellt.



Jetzt wird der Drehpunkt bestimmt, dazu muss zuerst mal der 3D Cursor auf die Kante,

l	Show/Hide	
I	Proportional Editing Falloff	
I	Proportional Editing	
ł	AutoMerge Editing	
I	Normals	
I	Faces	
I	Edges	
l	Vertices	
H.	Delete	
I	Add Duplicate Shi	
I	Extrude Individual Sh	
l	Extrude Region	
	UV Unwrap	
	Snap	Selection to Grid
I	Mirror	Selection to Cursor
I	Transform	Cursor to Selected
I	Redo Shift Ct	Z Cursor to Center
	Undo Ct	Z Cursor to (Snap cursor to center of selected item(s)
t	Mesh 😰 Edit Mode	Cursor to A. Section 2 (1997) Cursor to selected (1)

Nun geht man in ObjektMode



Und setzt den Origin (Ursprungspunkt) um welches sich dann alles dreht auf den 3D Cursor, welcher vorher platziert wurde. Dazu Spacetaste (Die dicke unten in der Mitte) drücken und dort in die obere Zeile origin schreiben.



Es kommt ein popup, dort set origin auswählen und dann wiederum Origin to 3Dcursor.

	Cat Octain			
	Set Origin			
	Geometry to Origin	Shift Ctrl Alt C	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	Origin to Geometry	Shift Ctrl Alt C		
	Origin to 3D Cursor	Shift Ctrl Alt C		
	Set the	object's origin h	w either moving the data, or set to center of data, or use 3d cursor	
🗣 🗧 👗	. 🗡 🥜 🏸 Globa	Python:	bpy.ops.object.origin_set(type='ORIGIN_CURSOR')	
			أدعده وبعره ومروا والمروا والمروا	

So, jetzt ist der Drehpunkt festgelegt.

Jetzt machen wir bei Bild 1 der Animation einen key. Dazu setzten wir einen Keyframe.

	Convert			
	Show/Hide			
	Move to Layer	М		
	Join	Ctrl J		
	Join as UVs			
	Logic Bricks			
	Game Properties			
	Constraints			
	Group			
	Track			
	Parent			
	Make Single User	Þ		
	Make Local			
	Make Dupliface			
	Make Links			
	Make Proxy	Ctrl Alt P		
	Delete	х		
	Duplicate Linked	Alt D		
	Duplicate	Shift D		
	Change Keying Set	Shift Ctrl Alt I		
	Delete Keyframe	Alt I		
	Insert Keyframe	1		
	Snap Python:	bovops.anim.ke	vframe insert menu()	
	Apply			
	Clear			
	(1) Mesh.001			
t	Object Object Mode	• •		Global
t	Object Object Mode			Global

Und wählen dort, da wir ja nur einen Rotation machen wollen, Rotation aus.

I	
ppy.ops.anim.keyframe_insert_menu(type=-2)	
I	
1	
I.	
5	I I py.ops.anim.keyframe_insert_menu(type=-2)

Jetzt den grünen Schieber auf der Zeitleiste auf 50 schieben.



Den Rotate Manipulator auswählen



Und auf den grünen Kreis drücken und die Tür aufziehen.



Jetzt wieder einen Rotation Keyframe einfügen.



Das Wars.

Jetzt abspielen.

Wir haben die Bewegung nur bis Key 50 gemacht. Es ist normal 250 eingestellt, das heisst, die Bewegung läuft bis 50 und die Gesamtanimation geht bis 250 weiter um dann wieder von vorne anzufangen.

Kann man aber alles einstellen.

Hier noch ein Bild wie man laufen lässt und zurückgeht.



Alle weiteren Fragen im Blenderforum stellen.

http://www.blendpolis.de/index.php

Rudl