

Dokumentation Comic Creator/ Model Framer

By Vinzenz Bauer

Im Zuge des BCC54

<http://www.blitzforum.de/forum/viewtopic.php?t=37575>

Steuerung

- Linke Maustaste ändert Pitch und Yaw der Cam
- Mausrad ändert den Zoom (ortho) bzw. die Entfernung zum Charakter(perspective)
Bei gedrückter Shift-Taste geht dies schneller
- Taste m schält das Wireframe ein und aus (nur Spielerei)

Die Buttons

- Info
Gibt unter anderem Auskunft über alle, durch Buttonklick einstellbaren Parameter
- Animate
Animiert das Mesh in ihren 30 Frames/ schält die Animation ab
- meshScale
skaliert das Mesh in x und z um auch dickliche Charaktere zu erzeugen
- camera
schält zwischen perspective und ortho Camera hin und her, über info kann man sehen was derzeit geschaltet ist.
- camPitch
ermöglicht das genaue setzen eines Camera Pitches
- camYaw
ermöglicht das genaue setzen eines Camera Yaws
- frameSize
legt die Größe eines jeden einzelnen Frames fest
- picFrames
legt die Anzahl der Frames fest die aufgenommen werden sollen, ein günstiger Wert ist 6(standard). Da die Animation 30 Keys hat, macht es keinen Sinn mehr als diese einzugeben.
- gotoFrame
Springt zum festgelegten Frame um evtl. eine einzelne Aufnahme des Charakters zu machen.
- captureThis
macht eine einzelne Aufnahme wie im Aufnahme Fenster zu sehen.
Gespeichert wird unter „OneShotIMG.bmp“
- captureAll
macht alle Aufnahmen aus allen 8 Richtungen mit festgelegter picFrame Anzahl (standard 6).
Gespeichert wird unter „tiledIMG.bmp“
- Texturbuttons [Körperteile]
Ändert die Textur des gewählten Körperteils

Sonstige Hinweise

Fehlerabfragen der Eingaben gibt es keine, also gebt niemals Text ein, sondern lediglich Zahlenwerte, sonst stürzt das Programm ab.

Das Programm darf natürlich wie im BCC vorgesehen frei verwendet werden.