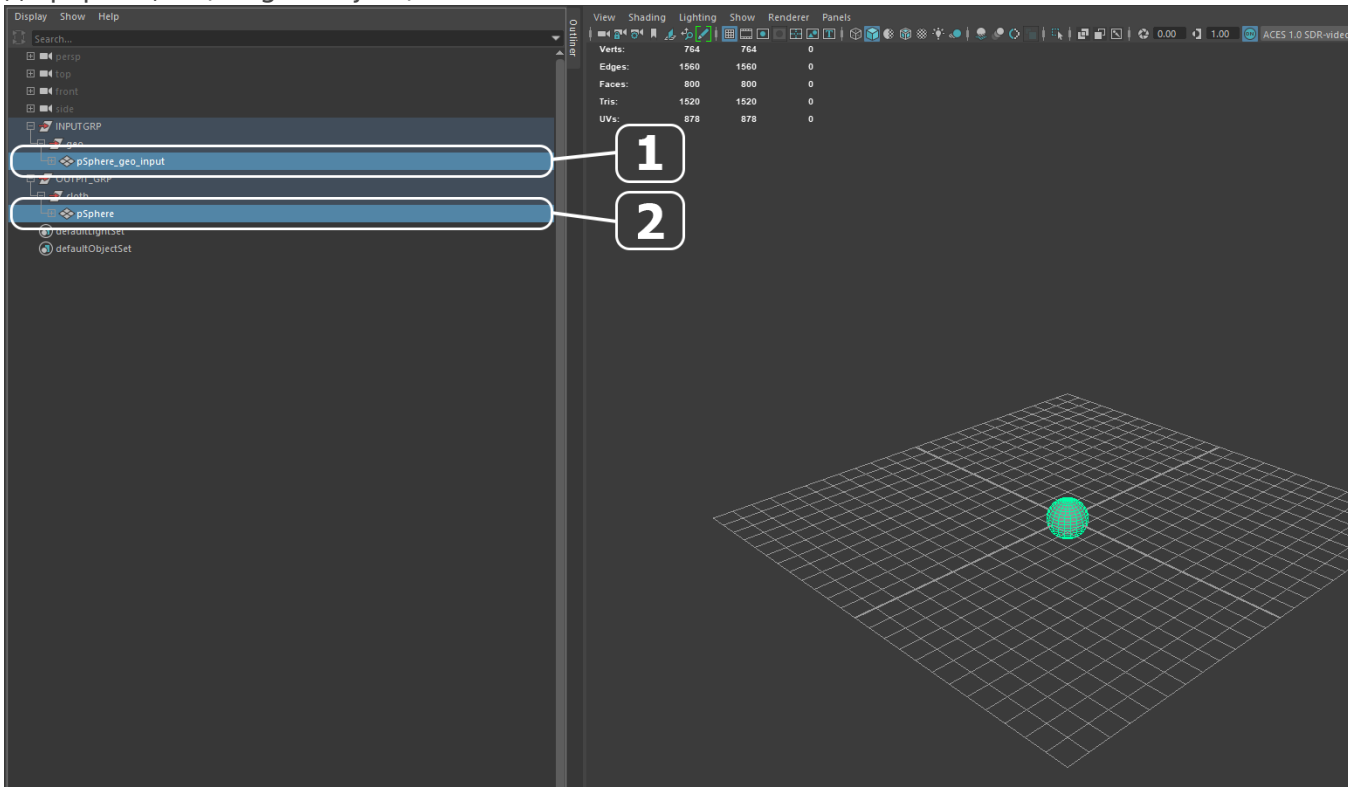


# Инструкция 3

## Создание и покраска BLANDSHAPE

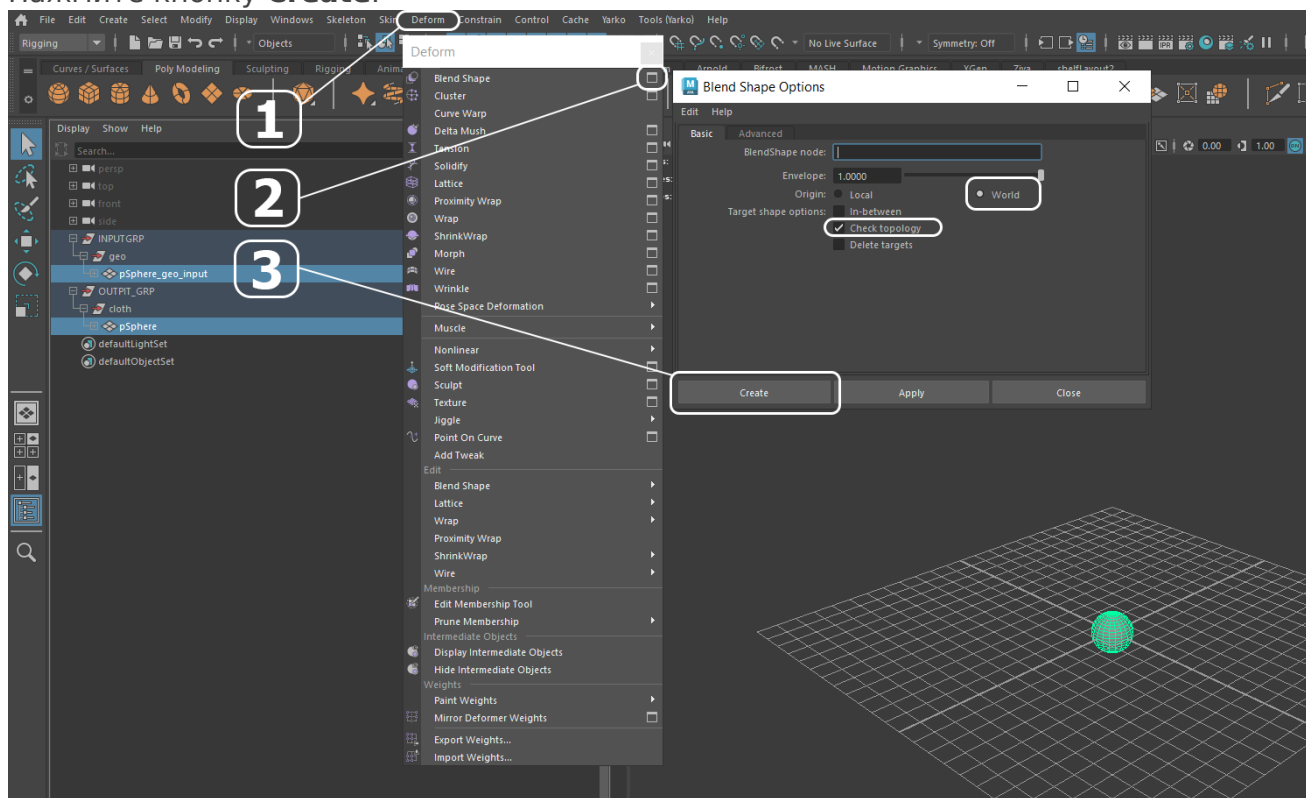
### Шаг 1: Подготовка объектов

1. Выбери объект, который этот объект станет источником Blend Shape (Source Object).
2. Выбери объект на который назначаешь blandshape. Этот будет служить целью деформации (Target Object).



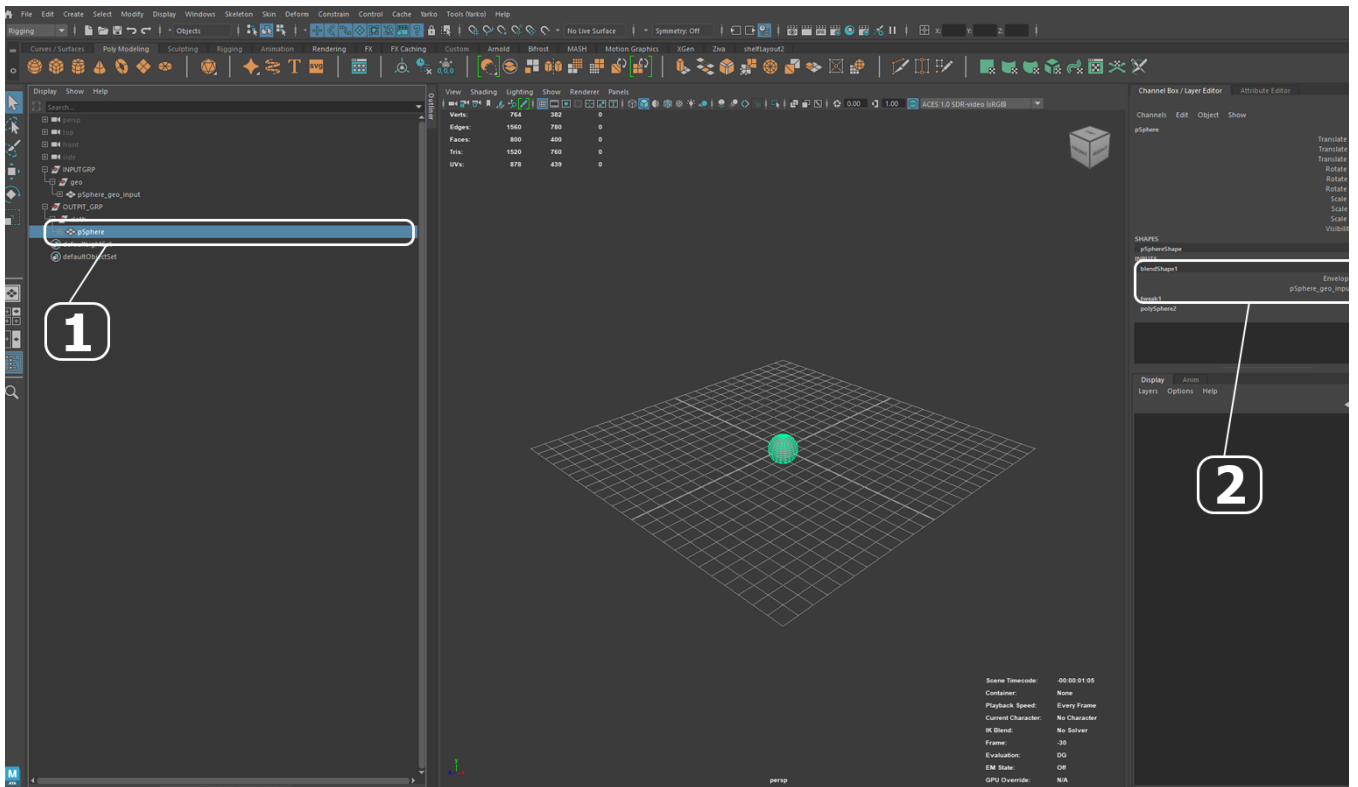
# Шаг 2: Создание Blend Shape

1. В меню выберите:
  - **Deform** → **Blend Shape** ☐ (с опциями).
2. В открывшемся окне настроек Blend Shape:
  - Убедитесь, что отмечены опции "**World**" и "**Check Topology**".
  - Нажмите кнопку **Create**.



# Шаг 3: Проверка созданного Blend Shape

1. Выделите **Target Object**.
2. Откройте панель атрибутов (Attribute Editor).
3. Найдите вкладку **blendShape**, убедитесь, что Blend Shape создан и отображается корректно.

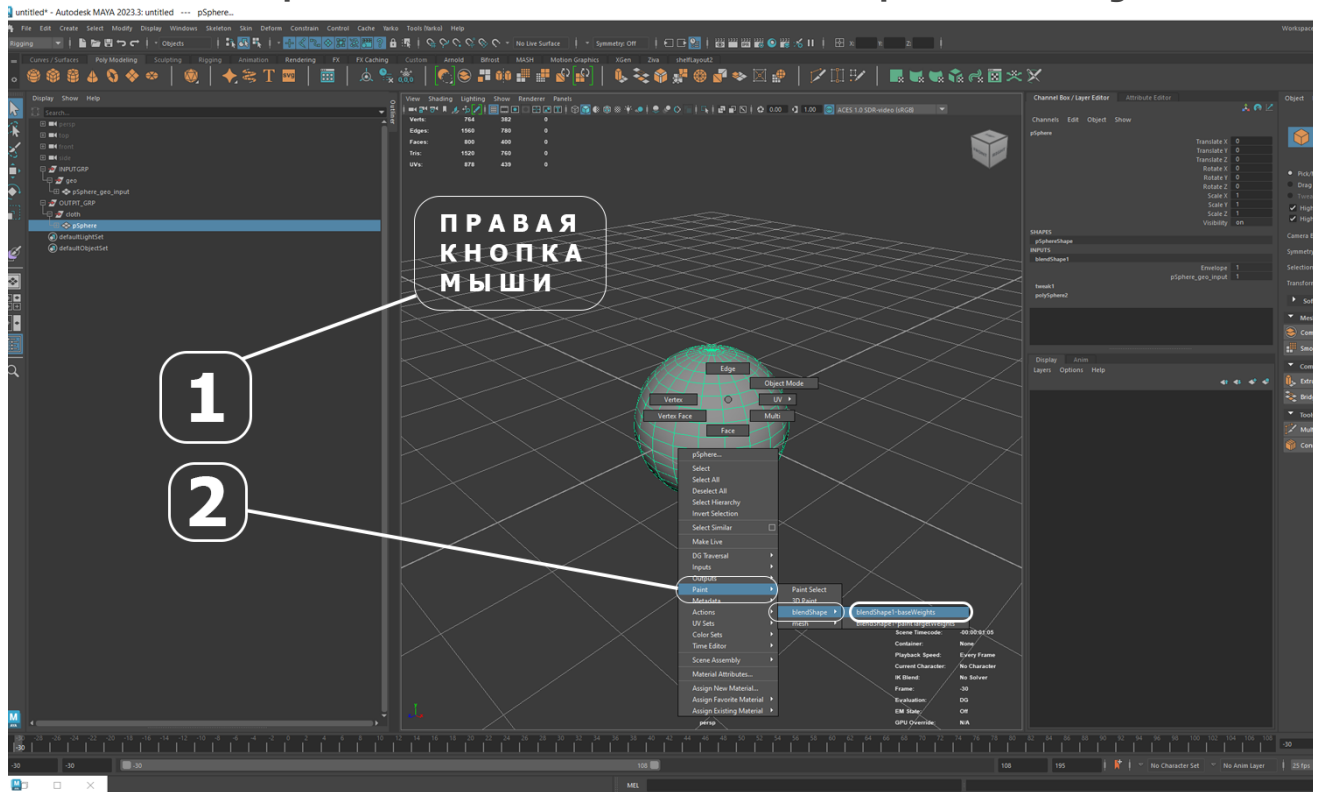


## Шаг 4: Подготовка к покраске весов (Weight Painting)

1. Кликните правой кнопкой мыши на **Target Object**.
2. В контекстном меню выберите пункт:

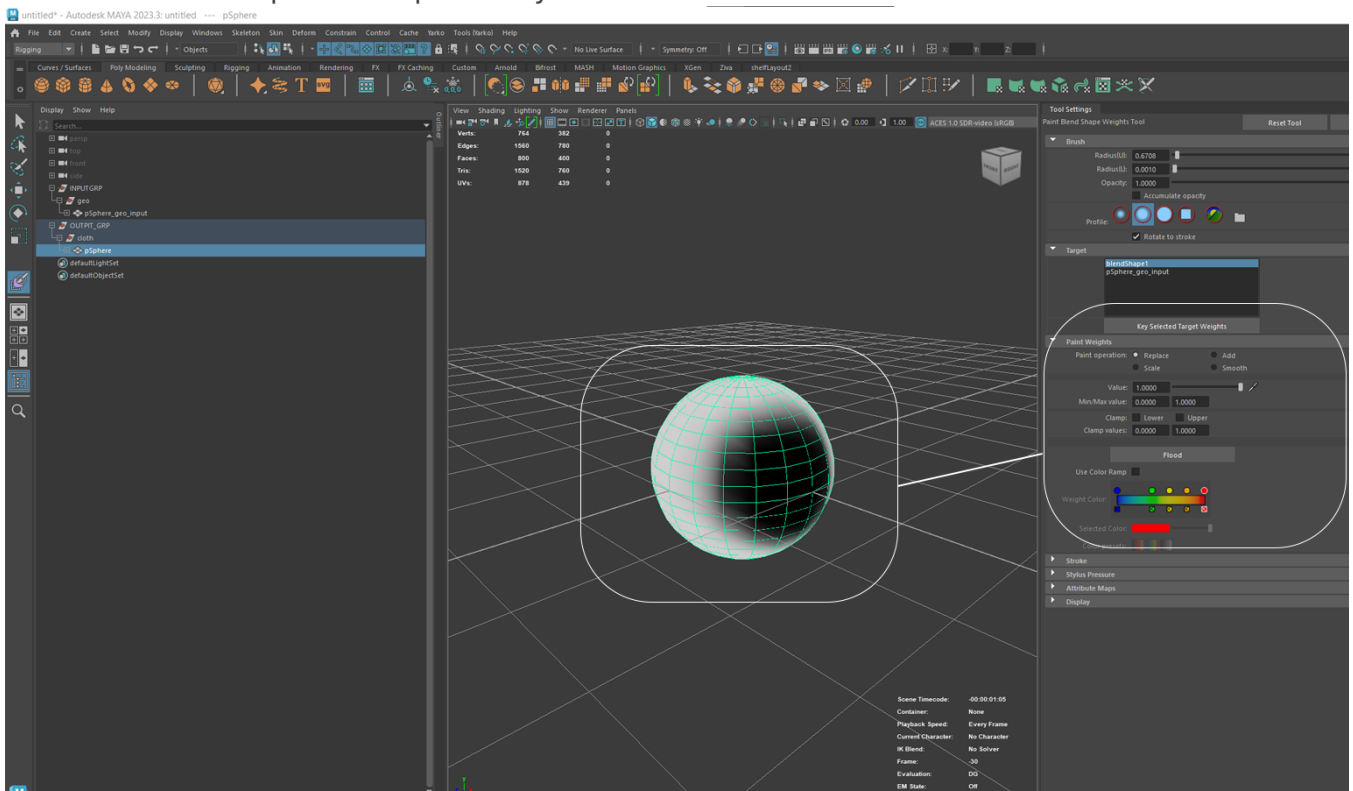


- Paint → BlendShape → (название созданного blendShape) → baseWeights



## Шаг 5: Покраска весов

1. Используя кисть, окрасьте необходимые области модели, регулируя степень влияния BlendShape на выбранные участки.



Версия #2

Guest создал 3 апреля 2025 18:49:22

Дмитрий Гузеев обновил 3 апреля 2025 18:56:00