

3D STUDIO MAX - animovanie

3D Studio Max je profesionálna aplikácia na tvorbu 3D grafiky. Používa sa na modelovanie, animáciu a vizualizáciu vytvorených modelov. Pomocou nej sa dajú vytvárať fotorealistické obrázky a animácie. Je široko využívaná medzi ľuďmi pracujúcimi v oblasti architektúry a na tvorbu modelov budov a ich vizualizáciu. Taktiež poskytuje vysoký komfort pri tvorbe modelov do počítačových hier.

Základy tvorby 3D animácie

- tvorba animácie prostredníctvom geometrického tvaru v 3D Studiu Max.
- nastavenie animačných kľúčov pre docielenie cyklovacej animácie

Základy práce v krivkovom editore

- aplikácia nových kľúčov
- dynamika pohybu

Lineárna a nelineárna interpolácia

- zmena interpolácie a jej využitie v praxi podľa typu

Tvorba skeletu-kostry pre postavičku

- úprava kostí (dĺžka, šírka, separátne extrudácia)
- úchyty pre efektívnejšiu prácu)

Aplikácia inverznej kinematiky

- skelet-kostra postavičky a nastavenie uhlov kinematiky

Aplikácia helperov

- Dummy objektov pre manipulanty inverznej kinematiky

Skinovanie postavičky

- skinovanie na vytvorený skelet
- nastavenie deformačných zón
- veľkosť envelop a ich
- pozícií na daných kostiach podľa dĺžky končatín, prstov, torza, hlavy atď.
- zrkadlenie skinu

Animovanie postavy

- statická animácia - dýchanie, obzeranie sa...
- činnosť podľa požiadaviek
- účastníka kurzu s dosiahnutím reálnej dynamiky pohybu

Práca v Dope Sheet editore

- aplikácia nových kľúčov, reverz animácie

Základy práce s animačnými kľúčami

- kopírovanie (separátne rotácia, translácia a scaling)

Animovanie Visibility

- priehľadnosti objektu

Animovanie kamery

- animovanie po trajektórii predstavujúcu separátny objekt prostredníctvom kontrolerov

Particle systems

- animovanie snehu a dažďa (tvorba textúry pre sneh a dážď)
- tvorba animácie krviniek cez particle systems prostredníctvom inštantnej geometrie
- a deflektorov pre docielenie reálnych fyzikálnych zákonov o kolíziách medzi objektami

Animovanie geometrických tvarov cez Path Deform

- modifikátor pre docielenie pohybu po danej trajektórii a prispôsobenia ohybu objektu vo svete animácií taktiež známy pod pojmom Stroke

Animovanie vetra a gravitácie

pri použití Particle Systems

- diskusia
- záver