

Osnova kurzu

KATEGÓRIA

Kurzy 3D grafiky, CAD

FORMA VÝUČBY

Prezenčne v Bratislave
alebo online s lektorom

CENA BEZ DPH

290,00 €

CENA S DPH

356,70 €

vrátane 23 % DPH

PDF OSNOVA

3D STUDIO MAX - animovanie

Prehľad tém kurzu, rozsahu výučby a základných informácií o školení.

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.

OBSAH ŠKOLENIA

01

Základy tvorby 3D animácie

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

02

Základy práce v krivkovom editore

aplikácia nových kľúčov dynamika pohybu

03

Lineárna a nelineárna interpolácia

zmena interpolácie a jej využitie v praxi podľa typu

04

Tvorba skeletu-kostry pre postavičku

úprava kostí (dĺžka, šírka, separátna extrudácia úchytov pre efektívnejšiu prácu)

05

Aplikácia inverznej kinematiky

skelet-kostra postavičky a nastavenie uhlov kinematiky

06

Aplikácia helperov

Dummy objektov pre manipulanty inverznej kinematiky

07

Skinovanie postavičky

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

08

Animovanie postavy

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

09

Práca v Dope Sheet editore

aplikácia nových kľúčov, reverz animácie

10

Základy práce s animačnými kľúčami

kopírovanie (separátne rotácia, translácia a scaling)

11

Animovanie Visibility

prieľadnosti objektu

12

Animovanie kamery

animovanie po trajektórii predstavujúcu separálny objekt prostredníctvom kontrolerov

13

Particle systems

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

14

Animovanie geometrických tvarov cez Path Deform

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

15

Animovanie vetra a gravitácie

pri použití Particle Systems diskusia záver

Tento dokument slúži ako informačný prehľad osnovy školenia. Aktuálne termíny, miesto konania a dostupnosť nájdete na Macrosoft.sk.

<https://www.macrosoft.sk/sk/kurz/3d-studio-max-animovanie>