

## III ՓՈՒԼ – Անիմացիա (3DS Max - Animation )

Հասկանալ շարժումը՝ անիմացիան և ստիպել օբյեկտին շարժվել այնպես, ինչպես Դուք եք ցանկանում, օրինակ մարդու կամ պերսոնաժի անիմացիա, գովազդային հոլովակ և այլն...

### III ՓՈՒԼԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

- Անիմացիայի հիմունքները
- Բանալի (առանցքային) կադրեր
- Գոտիների (tracks) վահանակ
- Դիտում և բանալիների խմբագրում
- Motion աշխատատարածք
- Անիմացիայի պարամետրերը
- Անիմացիա սահմանափակումների և ղեկավարիչների (controller) հիմքով
- Animation Layers գործիքների վահանակ
- Անիմացիայի հերթականությունների պահպանում
- Անիմացիոն մոդիֆիկատորներ
- Անիմացիա արտահայտությունների (script) միջոցով
- Պարամետրերի անիմացիոն կապ
- Անիմացիոն կորեր
- Անիմացիոն պերսոնաժ
- Ուղիղ և հակառակ կինեմատիկա
- Պերսոնաժի անիմացիա CAT գործիքների միջոցով
- Պերսոնաժի մակերեսային ծածկույթ
- Տարածական շեղումներ
- Ֆիզիկական իրական շարժման նմանեցում MassFX-ի միջոցով