



## **Video Master Class 3dsmax 2016 Rigging Character Studio volume 54.0 Italiano**

In questo Video Master class dedicato a Character Studio sono analizzate le tecniche di Rigging .

### **Argomenti:**

Nel corso è analizzata la struttura del bipede in relazione al personaggio che dovrà essere animato, sono visualizzati tutti i procedimenti per inserire la struttura scheletrica del bipede nel personaggio e l'utilizzo del modificatore Skin per modificare la struttura del personaggio durante l'animazione.

Saranno analizzate le tecniche per evitare deformazioni indesiderate per creare rigonfiamenti muscolari, per gestire il peso dei vertici e tutti i parametri dello Skin.

Nel corso sono disponibili 13 file bip di movimento professionali utilizzati per illustrare le tecniche di animazione.

Nel file bip sono contenuti esempi di camminata, corsa, ginnastica, combattimento.

Allegate alle lezioni sono disponibili i file 3dsmax 2016

Sono presenti 27 video avi codec xvid- risoluzione 1200 x 900 in modalità smart focus ( zoom nelle zone di maggior importanza )

Il master ha una durata di 3 ore e 30 minuti, lingua: italiano.

Nota: il video corso è una riedizione aggiornata alla release 3ds max 2016

### **Indice delle lezioni :**

001\_3dsmax\_Presentazione

002\_3dsmax\_Struttura bipede

003\_3dsmax\_Posizionare il bipede in Figure Mode

004\_3dsmax\_Copia delle Posture

005\_3dsmax\_Salvare i dati Figure\_Mode

006\_3dsmax\_Considerazioni Figure Mode

007\_3dsmax\_Test Animazione Skin

008\_3dsmax\_Skin\_Envelopes

009\_3dsmax\_Skin\_Cross Sections

010\_3dsmax\_Skin\_Mirror\_Cross Sections

011\_3dsmax\_Skin\_Modalità di Display

012\_3dsmax\_Skin\_Joint Angle Deformer

013\_3dsmax\_Skin\_Joint Angle Deformer Edit Angle

014\_3dsmax\_Skin\_Copiare Visualizzare\_Joint Angle

015\_3dsmax\_Skin\_Muscoli\_Bulge Angle Deformer

016\_3dsmax\_Skin\_Morph Angle Deform

017\_3dsmax\_Skin\_Comprendere i Vertici

018\_3dsmax\_Skin\_Paint Weigth Dipingere

019\_3dsmax\_Skin\_Weigth Tool Vertici

019 B\_3dsmax\_Dual Quaternion Skinning

020\_3dsmax\_Skin\_Opzioni Avanzate

021\_3dsmax\_Skin\_Load e Save Vertici

022\_3dsmax\_Caricare file Bip Animazione

023\_3dsmax\_Spostare il Bipede

024\_3dsmax\_Move all Mode

025\_3dsmax\_2014\_Esercizio Combattimento

026\_3dsmax\_2014\_Ghost\_Fantasma

### **Licenze scene contenute nel corso:**

Le video lezioni di questo master sono strettamente personali, non possono essere usate per scopi commerciali o essere cedute a terzi è vietata la duplicazione in qualsiasi forma, è consentita la copia personale per fini di back up. Il file 3dsmax possono essere usate per scopi commerciali.

Importante: il prodotto deve essere attivato tramite autorizzazione. completato il download richiedete la password seguendo le istruzioni allegate al file readme, inviando i vostri dati tramite e-mail. Riceverete i dati di attivazione nei giorni successivi.

Important: the product must be activates through authorization. completed the download you ask for the password following the instructions attached readme to the file, sending your data through e-mail. You will receive the data of activation in the next days.

Il video corso può essere installato e visionato unicamente su un computer appartenente alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso. La licenza prevede la possibilità di installare il corso, su un secondo computer appartenente sempre alla stessa persona che ha eseguito l'acquisto o attivato il corso per esigenze di viaggio lavoro studio etc.

è vietato cedere a terzi il contenuto dei video corsi, la divulgazione in qualsiasi forma pubblica o privata, è vietata la vendita, il noleggio, il prestito, la proiezione in luoghi pubblici o privati senza autorizzazione scritta dell'autore. Non rispettando il divieto sarete perseguibili nei termini di legge riferite alle normative sul copyright © Marcello Pattarin