



Video Master Class 3dsmax 2016 Footsteps Character Studio volume 57.0 Italiano

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

Argomenti:

Nel corso sono analizzate le tecniche di animazione Footsteps tramite impronte, le tecniche di conversione e gestione delle chiavi Footsteps, la creazione dei livelli di animazione, la creazione di una camminata di una corsa e salto, i procedimenti manuali e automatici di creazione delle impronte la relazione tra il tempo e i Footsteps, come salire una scala con il personaggio in relazione alle misure della scala e creare animazioni di precisione in relazione alle unità di misura.

Effetti per piegare e scalare una animazione nello spazio e nel tempo. Come salvare e caricare le animazioni create con i Footsteps, come interpolare una animazione Bip e Footsteps, gestire la gravità nelle animazioni.

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

Nel file bip sono contenuti esempi di camminata, sport calcio e cadute.

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 i, lingua: italiano.

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

Indice delle lezioni :

- 027_3dsmax_Biped Rinominare Animare Visualizzare
- 028_3dsmax_Introduzione al Footstep
- 029_3dsmax_Creazione Footsteps Manuale
- 030_3dsmax_Le fasi del Footsteps Leg State
- 031_3dsmax_Gestione Chiavi Footsteps
- 032_3dsmax_Activare Disattivare i Footsteps
- 033_3dsmax_Cancellare i Footsteps
- 034_3dsmax_Bipede e Track Selection
- 035_3dsmax_Footsteps Scala Manuale
- 036_3dsmax_Footsteps Multipli Generale
- 037_3dsmax_Footsteps Multipli Tempo
- 038_3dsmax_Footsteps Multipli Tempo e Dinamica Adattamento
- 039_3dsmax_Footsteps Multipli Lunghezza dei Passi
- 040_3dsmax_Footsteps Multipli Sali e Scendi
- 041_3dsmax_Footsteps Multipli Indietro e sul Posto
- 042_3dsmax_Footsteps Multipli Piegare e Scala
- 043_3dsmax_Footsteps Multipli Buffer Copia e Incolla
- 044_3dsmax_Visualizzare Camminata sul posto
- 045_3dsmax_Visualizzare le opzioni Viewport
- 046_3dsmax_Footsteps Multipli Scala

047_3dsmax_Footsteps Corri e Salta

048_3dsmax_Footsteps le chiavi e la Gravità

049_3dsmax_Footsteps Modificare Posizione Bipede

050_3dsmax_Footsteps e Layer Livelli

051_3dsmax_Footsteps Conversione key e Bip file

052_3dsmax_Footsteps Modifica Curve Editor

053_3dsmax_Footsteps Caricare Bip File

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.

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

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.