



3

3DSMAX CHARACTER DESIGN & ANIMATIE

- 🕒 5 dagen
- 🍽️ Incl. lunch
- 📄 Autodesk-certificaat
- 📖 Nederlandstalig lesmateriaal

Na de training is cursist(e) in staat is om 3D karakters en animaties te ontwerpen en te animeren volgens een juiste werkmethode. Deze training sluit aan op de trainingen 3ds Max Basis en/of 3ds Max Gevorderden.

Doelstelling van de training

De doelstelling van de 3ds Max Character Design & Animation Training is dat elke cursist na het volgen van de training in staat is om zelf 3D karakters en animaties te ontwerpen en te animeren volgens een juiste werkmethode.

3D Modelering

- Referentie materiaal en box modeling
- Advanced polymodeling
- Symmetry en skin wrap modifier
- Skin morph en vertex paint modifier
- Patch modeling en skin modifier

Bone Tools

- Plaatsen van Bones
- Aanpassen van Bones
- Bone Coloring, Fins en FK vs IK
- Stretchy Bones en IK Solvers
- Control Helpers en Spline IK

Scene Management

- Containers en edit in place editing
- xView mesh analyser
- Scene explorer aanpassingen
- Container explorer en OBJ import en export
- Select in scene verbeteringen

Character samenstelling

- Character samenstelling en skin pose
- Reset Animation en merge animation
- Object mapping

Real Time Mapping

- Unwrap UVW's en normal maps

Modifiers

- Cloth, Hair en Fur

Animatie

- Load en save animatie
- Motion capture data
- Mapping animatie
- Wire parameters en animatie layers
- Sliders, Morphing en custom attributes

Character Studio

- Creëer een biped
- Toewijzen en editen physique
- Creëer footstep animatie
- Freeform animatie
- Geavanceerde footstep animatie
- Motion-capture
- Motion flow en motion mixer
- Toevoegen character aan een animated biped
- Retargeting en twist links

CAT

- Rigging met CATRigs en Animatie

