

М. А. Силина, Г. Л. Карасева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ В AUTODESK 3DSMAX

Autodesk 3ds Max – полнофункциональная профессиональная программная система, которая служит для полноценной работы с 3D-графикой, содержащая мощный инструментарий не только для

непосредственно трехмерного моделирования, но и для создания анимации, а также содержит самые современные средства для художников и специалистов в области мультимедиа. Данная программа широко используется для 3D моделирования, анимации и рендеринга, применяется в сфере компьютерных игр, кино, телевидения, мультипликации, а также в архитектуре и дизайне интерьеров.

Широкий набор инструментов для анимации по ключевым кадрам и процедурной анимации может быть использован для почти всех параметров сцены: анимация по ключевым кадрам, анимационные контроллеры, ограниченная анимация, процедурная анимация, анимация по сценариям и выражениям.

Продукт содержит все инструменты, необходимые для анимации сложных цифровых персонажей. Инструментарий Vired содержит функции быстрой анимации двуногих существ, физической анимации и анимации толпы, автоматизирует создание скелетов двуногих и четвероногих персонажей. Пользователь может анимировать персонажа еще до того, как структура его скелета будет определена, а также перенаправлять персонажей с различными структурами.

Уникальные средства динамического моделирования позволяют с высокой точностью управлять физическими силами, действующими на персонажа, а также могут использоваться для вычисления траектории падающих двуногих персонажей, коленных изгибов при приземлении и общего баланса.

Модели поведения могут быть представлены в виде сценариев, либо подключаемых модулей, написанных на C++. Пользователь может переключаться между ними на основе любых критериев с использованием когнитивных контроллеров. Данные анимации могут быть экспортированы в XML-файл из любого объекта или персонажа, а затем экспортированы с сохранением соответствия между дорожками или, в случае экспорта персонажа, между объектами, если пропорции отличаются от исходных.

ЛИТЕРАТУРА

1 Мэрдок, К. Л. M97 3ds max 9. Библия пользователя. Пер. с англ./ К. Л. Мэрдок. – М.: 000 «И.Д. Вильяме», 2007. – 1344 с.

2 Стиренко, А. С. 3ds MaxDesign 2009: / А. С. Стиренко. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 544 с.