

# Autodesk 3ds Max si Twinmotion

## DESCRIERE

Acest curs prezinta modul de lucru in programele 3DS Max si Twinmotion, cu scopul de a oferi cunostinte-cheie cu suport 3D persoanelor responsabile de crearea unor materialelor video.

## OBIECTIVE

Cursantii sunt initiati in modelare 3D si animatie precum si montaj de scena si export de content. La finalul cursului, fiecare participant va putea realiza filme de instructaj folosind modele 3D animate.

## PREMISE

Pentru parcurgerea acestui curs sunt necesare cunostinte elementare si de utilizare a sistemului de operare Microsoft Windows.

## PROGRAMA INCLUDE:

### Ziua 1: INTRODUCERE

- Viewports
- Creare proiect
- Navigare in scena & Setup (grid, unitati)
- Meniuri principale
- Creare obiect cu primitive
- Gestionarea scenei (organizare obiecte – grupare si ierarhie; layer)
- Proprietatile obiectelor si modificarea lor
- Instance, copy, reference
- Align, Array, Mirror
- Customizare viewport (shading, lighting, polycount)
- Export (OBJ vs FBX)

### Ziua 2: MODELARE

- Crearea unui poligon cu primitive
- Schimbarea proprietatilor si a dimensiunilor
- Modifiers (Modifieri)
- Editarea suprafetelor poligonului
- Modificarea geometriei la nivel de Subobject

### Ziua 3: UW MAPS & MATERIALE

- Tipuri de Proiectii UW (Box, Planar, Cylindrical, and Spherical)
- Modifier-ul Unwrap UW
- Lucrul cu materialele
- Modificarea proprietatilor materialelor
- Material maps

### Ziua 4: ANIMATIE (MECANICA)

- Principii de animatie
- Pivot si ierarhie
- Lanturi cinematice
- Rigging

### Ziua 5: TWINMOTION WORFLOW

- Import
- Add material
- Populare scena
- Set camere angle
- Export video/prezentare

**Durata cursului:** 5 zile

**Pasul urmator:** Un curs personalizat conform nevoilor de modelare