**Animation in 3DS Max**

für Animationen platziert man keyframes an bestimmten Zeitpunkten

Keyframes sind die wichtigsten Frames, also zum Zeitpunkt 0 ist der Charakter in der Ruheposition

Am Frame 50 ist dann Beispielsweise ein Keyframe, an dem er den Arm senkrecht nach oben hält

Es wird dann von Frame 0 bis 50 gleichmäßig der Arm bewegt, sodass er bei 50 dann schlussendlich senkrecht nach oben steht

<https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2018/ENU/3DSMax-Animation/files/GUID-ADB8D6B2-392D-49BF-B941-1414FBD97202-htm.html>

Auto Key Animation mode recorded alles, was man macht:

<https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2018/ENU/3DSMax-Animation/files/GUID-81590519-B1AC-4E8E-A8F4-4113AC324800-htm.html>

Footstep Animation (Biped) is used for Animations where the feet stand on the ground (Gut für Übungen, athletische Aktionen, …)

Biped erstellen: <https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2017/ENU/3DSMax/files/GUID-AF8CC92C-F9F7-4F26-ACA7-C0C41694C59B-htm.html>

Biped mit Charakter joinen: <https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-1360F08E-5976-4752-B775-D1571A817A1F-htm.html>

Biped anwenden: <https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3DSMax/files/GUID-174895A4-9F03-4D36-8479-9A48AF7BD7D0-htm.html>

Biped erstellen, gemäß dem Mesh-Objekt verformen, verschieben, rotieren, sodass alles zusammenpasst (Zu den Armen die Armknochen, …)

Danach erstellt man für das Mesh einen Modifier (Physiques und drückt auf Attach to Node) -> Initialize

oder einfach Blender Model als FBX exportieren, dann hat man auch alle Knochen

Oder: Model erstellen auf <https://charactergenerator.autodesk.com>, herunterladen

In 3DS Max importieren und das Script ausführen (.ms) -> dieses wandelt den .fbx Rig in einen Biped-Rig für 3DS Max um

**Rendern:**

Bei Biped muss man vorher Rechtsklick -> Visible to Camera -> Häkchen wegnehmen, damit es beim Rendern nicht sichtbar ist

<https://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/getting-started/caas/CloudHelp/cloudhelp/2015/ENU/3DSMax-Tutorial/files/GUID-D1FE221D-E6E0-4467-8958-3AFF6764EE46-htm.html>