Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk 3ds max 2025 Уровень 3 - Анимация и спецэффекты

Код курса: **3ДМ3Б**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Анимация: основные методы анимации объектов и материалов • Основы анимации в 3ds Max 2025. • Понятия ключей анимации, дорожек и контроллеров. • Анимация с помощью ключевых кадров и контролер Безье – основной способ управления объектами. • Создание простой анимации объектов. • Управление движением объекта с помощью инструмента Motion Path. • Редактор кривых – графическое управление анимацией.	**4**
Модуль 2. Анимация модификаторов и материалов, создание видеоролика • Модификаторы Melt и Slice – Эффектное появление объектов. • Модификатор PathDeform – деформация объекта вдоль пути. • Модификатор Flex – имитация мягких объектов. • Методы анимации материалов и карт. • Управление анимацией материалов через редактор кривых. • Рендеринг видеоролика. • Форматы хранения и методы сжатия видеозаписи.	**4**
Модуль 3. Иерархические связи между объектами, редактор дорожек • Создание иерархических связей между объектами для анимации сложных структур. • Изучение окна схематичного вида. • Редактор дорожек – основные отличия от редактора кривых. • Примеры применения редактора дорожек. • Повторение объектами однотипных действий. • Дорожка видимости – возможность прятать объекты в нужный момент. • Создание ролика с применением полученных знаний.	**4**
Модуль 4. Контролеры и констрэйнты. Анимация толпы людей с помощью Populate tool. Морфинг объектов. • Назначение контролеров и констрэйнтов свойствам объекта. • Управление контролерами через редактор кривых. • Управление констрэйнтами через диалог Motion. • Изучение констрэйнтов Attachment, Path и Link на примерах. • Анимация толпы людей с помощью нового инструмента Populate. • Создание анимации облёта камерой архитектурного проекта с применением Populate tool. • Морфинг объектов – анимация превращения одного объекта в другой и деформации объектов.	**4**
Модуль 5. Спецэффекты: Система частиц Particle Flow и деформации пространства. • Изучение новой системы частиц – Particle Flow. • Деформации пространства и их привязка к частицам. • Создание материалов для системы частиц. • Примеры применения	**4**

Модуль 6. Частицы: продвинутые спецэффекты в Particle Flow. Новейшая система анимации жидкости Flow. • Создание систем частиц с анимированными объектами в качестве отдельных частиц для простой анимации стаи птиц, или падающих листьев. • Создание систем частиц с эффектом смены формы, материала и движения частиц под воздействием различных факторов. • Изучение новейшей системы анимации жидкости Flow. • Примеры создания жидкости в разных условиях.	**4**
Модуль 7. MASS FX: расчёт физически достоверной анимации. • Принципы создания анимации объектов с помощью MASS FX. • Настройки параметров пространства. • Модификаторы MASS FX. • Запекание анимации MASS FX. • Придание объектам состояния покоя. • Совмещение обычной анимации и MASS FX. • Создание ткани с помощью MASS FX. • Работа с примерами. • Обзор актуальных подключаемых модулей (плагинов), предназначенных для создания анимации и спецэффектов	**4**
Модуль 8. Создание и анимация ткани, волос и меха • Создание и анимация реалистичных изделий из ткани с помощью модификаторов Garment Maker и Cloth. • Создание и анимация волос и меха с помощью системы генерации волос и меха в 3D studio MAX - Hair and Fur. • Практическое освоение новых возможностей на примерах.	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**32 ак.ч. + 32 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru