

3ds max (vfx) онлайн-тренинг по созданию визуальных эффектов от cg-school.org.

Базовый курс по программе 3д макс рассчитан на пользователей начинающего и среднего уровня.

Программа:

Часть 1. Знакомство (стоимость блока отдельно – 150\$. Продолжительность 3+1 неделя).

Какими знаниями нужно обладать для работы с визуальными эффектами в **3ds max** (и не только). Во вступительной части курса вы узнаете об основах работы с материалом, программой и плагинами. Что такое частички, и какая их роль. Также изучите основы симуляций разного типа, включая воксельные (на основе контейнеров, домейнов).

- Вступление, обзор программы, плагинов. Настройки.
- Основы работы с воксельными симуляциями.
- Частички (PFlow и Thinking Particles), использование геометрии при симуляциях.

Часть 2. Работа с атмосферными эффектами. Огонь, дым (стоимость блока отдельно – 200\$. Продолжительность 3+1 неделя).

В разделе вы научитесь работать с такими известными плагинами как **FumeFX** и **PhoenixFD**, позволяющими создавать все типы атмосферных эффектов, начиная с элементарной симуляции огня, завершая сложными типами взрывов. Также не обойдём стороной создание облаков, пыли и прочих подобных элементов.

- Методы создания взрывов.
- Атмосферные эффекты.
- Дым, пыль.

Часть 3. Динамика разрушения (стоимость блока отдельно – 200 \$. Продолжительность 3+1 неделя).

Разрушение – процесс не простой, и в зависимости от условий, может создаваться разными методами и инструментами. Самые распространенные и удобные для этого плагины – **Thinking particles** и **RayFire** помогут вам в этом. В тмо числе изучим и взаимодействие их с другими плагинами для работы в одной сцене.

- Фрагментация, знакомство с плагинами.
- Активация, способы создания разных типов разрушения.
- Масштабные симуляции.

Часть 4. Работа с жидкостью (стоимость блока отдельно – 200\$. Продолжительность 3+1 неделя). Возможность генерирования жидкости в 3ds max полноценно появилась сравнительно недавно благодаря плагину **PhoenixFD**, но уже хорошо себя зарекомендовала в работе. Научимся работать с разными типами жидкостей а также водными поверхностями и масштабными симуляциями.

- Работа в PhoenixFD. Типы жидкостей.
- Создание масштабных симуляций.
- Использование Mantra и Frost для симуляций.

Часть 5. Визуализация (стоимость блока отдельно – 200\$. Продолжительность 3+1 неделя).

Визуализация созданных эффектов играет немаловажную роль, так как конечный результат может быть испорчен неправильными настройками шейдера даже удачно прошедшей, красивой симуляции. Поэтому правильные настройки при рендере помогут вам не только создать красивую картинку, но и ускорить процесс просчета.

- Визуализация частичек при помощи Krakatoa.
- Настройки рендеров FumeFX и PhoenixFD.
- Визуализация для пасов, примеры сборки в Nuke.

Узнать больше информации вы можете на сайте <http://cg-school.org/online-trainings/3ds-max-vfx/>

Зарегистрироваться на курс обучения 3d max (vfx): <http://cg-school.org/registration/>