Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk Maya 2026 часть 3. Основы риггинга и анимации

Код курса: **МАЯ3**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Основы риггинга • Constrains • Joints • Авториг в Maya • Создание простого рига для техники • **Практические упражнения. Быстрое создание скелета персонажа в accurig**	**4**
Модуль 2. Создание скелета персонажа • Advanced Skeleton • Скининг. Настройка весов • Подготовка модели к анимации • **Практические упражнения. Настройка - Setup**	**6**
Модуль 3. Основы анимации • Анимация падения шарика. • Применяем squash and stretch. • Анимация маятника. • 12 принципов анимации • **Практические упражнения - Анимация мячика.**	**6**
Модуль 4. Анимация персонажа • Референсы в анимации • Простые движения персонажа • idle animation • Походка персонажа • **Практические упражнения. Походка персонажа**	**8**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 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