

ПРОГРАММА ПРЕПОДАВАНИЯ КУРСА «ОСНОВЫ ТРЁМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В 3DS MAX»

Объем 24 академических часа (12 занятий по 90 минут)

1. Интерфейс программы 3ds Max. Рабочее окно программы. Видовые окна. Стандартные примитивы. Основные операции со стандартными примитивами.
2. Дополнительные примитивы. Команды преобразования: перемещение, поворот, масштабирование. Группировка объектов. Копирование, виды копирования. Работа с массивами. Построение журнального столика, корпусной мебели, табурет.
3. Работа со сплайнами. Редактирование сплайнов на различных уровнях.
4. Работа со сплайнами. Выдавливание, выдавливание со скосом, по профилю, вращение. Коробка помещения, компьютерный стол, ваза,
5. Модификаторы. Меню Модификаторы. Стек модификаторов. Модификаторы деформации (сгиб, скручивание и т.д.), FFD деформации. Моделирование штор. UVWMap
6. Составные объекты. Лофтинговые объекты. Булевы операции (плафон, диван, кресло, окна, двери)
7. Работа с сетками. Редактирование сеток на уровне вершина, ребро, грань, полигон. Низкополигональное моделирование. Моделирование дивана, окон, дверей.
8. Материалы. Характеристики материалов. Работа с редактором материалов. Прозрачные материалы, зеркала, плитка, металл.
9. Другие типы материалов, составные материалы. Текстурирование созданного предмета.
10. Использование камер.
11. Постановка света, основные правила. Стандартные источники света.
12. Визуализация в 3ds Max.



Олег ВИДЯКИН, директор
Учебный центр Олега Видякина, НОУ.
Тел.: +7 (4012) 391237, моб.: +7 (9114) 762954
oleg@vidyakin.ru, www.vidyakin.ru