

ПРОГРАММА КУРСА «3 D MAX ВИЗУАЛИЗАЦИЯ»

1. ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММЫ 3DS MAX. РАЗБОР СТАНДАРТНЫХ ПРИМИТИВОВ (BOX, SPHERE, CYLINDER)

- изучение и обзор интерфейс 3ds max
- настройка сетки
- обзор панели инструментов
- начало изучения стандартных примитивов
- сохранение визуализации, сохранение сцены max

2. РАЗБОР СТАНДАРТНЫХ И РАСШИРЕННЫХ ПРИМИТИВОВ. ИНСТРУМЕНТ MIRROR -ЗЕРКАЛО И ALIGN-ВЫРАВНИВАНИЕ ОБЪЕКТА ПО ОБЪЕКТУ. ГРУППИРОВКА ОБЪЕКТОВ.

- обзор стандартных примитивов
- обзор расширенных примитивов
- обзор инструмент Mirror, Align
- работа с опорной точкой
- работа с привязкой

3. ARRAY, PROBOOLEAN, BOOLEAN. МОДИФИКАТОРЫ TAPER,BEND,LATTICE И ДР.

- Array - копирование объектов массивами.
- Proboolean, Boolean - сложение, вычитание, пересечение 3-х мерных объектов
- Создание модуля под TV
- Разбор модификаторов Taper,Bend,Lattice и др.

4. LINE СОЗДАНИЕ ПЛОСКИХ ФИГУР.

- Сплайны создание плоских фигур
- Обзор редактируемой и не редактируемой линии
- Построение стеллажа по средствам линии
- Обзор модификатора Extrude
- Обзор модификатора Lathe

5. МОДИФИКАТОР SWEEP. ПРОДОЛЖЕНИЕ РАБОТЫ С LINE.

- Построение комнаты с помощью Line
- Разбор модификатора Sweep
- Построение сечений для Sweep
- Построение потолочных конструкций ГКЛ (уровневые потолки, встроенное освещение)

6. EDITABLE POLY МОДЕЛИРОВАНИЕ СОЗДАНИЕ БОЛЕЕ СЛОЖНЫХ ФИГУР ЧЕМ ГОТОВЫЕ ПРИМИТИВЫ.

- Структура Editable Poly объекта
- Построение кресла в Edit Poly
- Обзор команды Extrude

-Обзор команды Chamfer и др.

-Обзор модификатора Turbo Smooth

7. ИСТОЧНИКИ СВЕТА.

Типы источников света. Создание источников света, настройка параметров.

Управление тенями объектов.

8. СЛОЖНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ: СОЗДАНИЕ УНИТАЗА, СОЗДАНИЕ КОВРА.

- Углубленная работа в Editable Poly

- Команда Collapse, Make Planar

- Создание 2х видов унитаза

- Модификатор Garment Maker и Hair and Fur

- Создание ковра

- Разбор параметров ковра

- Стилизация ковра

9. СЛОЖНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ: СОЗДАНИЕ ХРЮШКИ, УРНА ДЛЯ БУМАГ.

-Poly моделирование

-Повторение и закрепление команд Bevel Inset Extrude

-Разбор команды Extrude Along Spline

-Создание урны

-Разбор модификатора FFD Box, работа с контрольными точками

-Работа с объектом Plane, создание примитивной лестницы

10. МОДИФИКАТОР CLOTH

-Создание шторы

-Создание покрывала

-Создание полотенца

-Создание скатерти