

Утверждаю
директор ОсОО «Ална»
Нестерова А.Р

Рабочая программа курса
«3D STUDIO MAX»

Цель курса. Предлагаемые курсы предназначены для обучения слушателей, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики, а также для специалистов по рекламе, дизайну, и public relations. Выпускники смогут использовать знания в области дизайна, технического рисования, оформительских работ, а также создавать интерьеры помещений и анимационные сцены.

Занятие 1. Введение в 3D STUDIO MAX.

1. Введение в 3D графику.
2. Общие сведения о 3DS MAX.
3. Элементы интерфейса, главное меню, панели инструментов.

Занятие 2. Работа с примитивами.

1. Отображение трехмерного пространства, окна проекций.
2. Выделение и преобразование объектов.
3. Обеспечение точности моделирования.

Занятие 3. Работа с примитивами.

1. Создание геометрических примитивов (начало)
2. Практическое задание.

Занятие 4. Моделирование трёхмерных изображений.

1. Моделирование трёхмерных изображений.
2. Практическое задание.

Занятие 5. Логические операции Boolean.

1. Логические операции.
2. Практическое задание.

Занятие 6. Моделирование трёхмерных объектов.

1. Рисование форм и создание объектов по сечениям.
2. Слайны – двухмерные геометрические фигуры.
3. Практическое задание.

Занятие 7. Моделирование трёхмерных объектов.

1. Создание составных объектов.
2. Отображение и скрытие объектов, их фиксация.
3. Практическое задание.

Занятие 8. LOFT.

1. Моделирование объектов по сечениям с помощью Loft.
2. Практическое задание.

Занятие 9.Текстурирование объектов.

1. Редактор материалов, карты текстур.
2. Назначение материалов объектам.
3. Редактирование материала.
4. Практическое задание.

Занятие 10. Модификаторы.

1. Модификация объектов.
2. Создание составных объектов.
3. Практическое задание.

Занятие 11.Объекты Editable Poly и Editable Mesh

1. Editable Poly (редактируемый полигон) и Editable Mesh (редактируемая сетка)
2. Работа с полигональным моделированием.
3. Практическое задание.

Занятие 12.Продолжение текстурирования.

1. Создание материалов и их свойства.
2. Создание многокомпонентных материалов.
3. Использование материала Blend.

Занятие 13. Сложное моделирование.

1. Сплайны и модификаторы для создания дополнительных объектов сцены.
2. Моделирование с использованием составных объектов.
3. Практическое задание.

Занятие 14. Источники освещения в сцене.

1. Создание и назначение источников света.
2. Настройка параметров источников освещения.
3. Практическое задание.

Занятие 15. Камеры.

1. Камеры. Теоретические аспекты.
2. Управление камерами.
3. Параметры настройки камер.

Занятие 16.Система частиц.

1. Система частиц теоретические аспекты.
2. Настройка параметров частиц.
3. Практическое задание.

Занятие 17. Визуализация.

1. Визуализация сцены, настройка параметров визуализации сцены.
2. Визуализация готовых сцен.

Занятие 18. Анимация.

1. Создание анимации.
2. Управление ключами анимации.
3. Анимация связанных объектов.
4. Практическое задание.

Занятие 19. Спецэффекты в программе 3D MAX.

1. Эффекты горения, тумана.
2. Эффекты объёмного свечения, объёмного тумана.
3. Практическое задание.

Занятие 20.

1. Тест.