

3DS Max դասացանկ

Interior & Exterior Design

1-ին մոդուլ. մոդելավորում ենք տան կահույք

- Մոդելավորում ենք սեղան և աթոռ
- Մոդելավորում ենք պահարան կամ այլ կահույք

2-րդ մոդուլ. spline մոդելավորում

- Մոդելավորում ենք սպասք (lathe մոդիֆիկատոր)
- Ինտերիերի շրիշակի կառուցումը (bevel profile և sweep մոդիֆիկատորներ)

3-րդ մոդուլ. մոդելավորում ենք բուսականություն

- Ստանում ենք տերև plane պրիմիտիվից
- Վարդի մոդելավորում

4-րդ մոդուլ. կրակի և բրոյա զանգվածների մոդելավորում

- Ստեղծում ենք ֆոտոռեալիստիկ կրակ
- Ստեղծում ենք անիմացվող կրակ վիդեոֆայլի միջոցով
- Ստանում ենք բրոյա մակերես (hair and fur/WSM մոդիֆիկատոր)
- Ստանում ենք ռեալիստիկ վարագույր (cloth մոդիֆիկատոր)

5-րդ մոդուլ. դեկորատիվ էլեմենտներ

- Ստանում ենք գիպսե զարդանախշեր պոլիգոնալ մոդելավորմամբ
- Արագ վերարտադրում ենք զարդանախշը համապատասխան նկարից

6-րդ մոդուլ. ձևավոր աստիճանների մոդելավորում

- Stairs աստիճանների ստանդարտ ցանկ և կարգավորումներ
- Ձևավոր աստիճանների մոդելավորման այլընտրանքային եղանակներ

7-րդ մոդուլ. մոդելավորում ենք կենցաղային տեխնիկա

- Ստեղծում ենք հին հեռուստացույց և մոնիտոր` soft selection
- Աշխատանք vertex-ների հետ
- Ստեղծում ենք բջջային հեռախոս

8-րդ մոդուլ. լուսամփոփի մոդելավորում ըստ իրական նկարի

- Լուսամփոփների մոդելավորման մի քանի օրինակներ
- Բարդ լուսամփոփի մոդելավորում

9-րդ մոդուլ. սանհանգույցի էլեմենտների մոդելավորում

- Մոդելավորում ենք լոգախցիկ
- Աշխատանք արտացոլող և թափանցիկ մատերիալների հետ
- Մոդելավորում ենք սանհանգույցի որևէ իր ըստ ցանկության

10-րդ մոդուլ. մոդելավորում ենք էքստերիեր

- Դրսի նստարանների և ծածկերի մոդելավորում
- Մոդելավորում ենք միջին բարդության էքստերիերի օբյեկտ

11-րդ մոդուլ. մոդելավորում ենք բնակարան

- Մոդելավորում spline մեթոդով
- Մոդելավորում պոլիգոնալ մեթոդով

12-րդ մոդուլ. հավաքում ենք ինտերիեր

- Պատրաստի, անձնական հավաքածույի կիրառում

13-րդ մոդուլ. ցերեկային և գլոբալ լուսավորություն

- Գլոբալ լուսավորություն
- Ստանդարտ կարգավորումներ (արև)
- V-Ray կարգավորումներ (արև)

14-րդ մոդուլ. ֆոնի ստեղծում

- Միացնում ենք V-Ray HDRI map, spherical environment

- Միացնում ենք ֆոն viewport configuration-ում
- Ստանում ենք ֆոն ինտերիերի render-ի համար
- Plane և ինքնալուսավորվող V-Ray մատերիալ
- Ստանում ենք ֆոն էքստերիերի համար (cilinder պրիմիտիվ)
- 360 նկար

15-րդ մոդուլ. ֆոտոռեալիստիկ ցերեկային render

- Ինտերիերի ցերեկային render-ի առանձնահատկությունները
- Լուսավորության լրացուցիչ աղբյուրներ բնական էֆֆեկտ ստանալու համար
- էքստերիերի ցերեկային render

16-րդ մոդուլ. երեկոյան լուսավարությամբ ֆոտոռեալիստիկ render

- Ինտերիերի երեկոյան render
- էքստերիերի երեկոյան render և փողոցային լուսավորություն
- Ցերեկային render-ից ստանում ենք երեկոյան պատկեր Photoshop-ի օգնությամբ

17-րդ մոդուլ. Լանդշաֆտ

- Լանդշաֆտի մոդելավորում (գծագիր, spline և terrain)
- Լանդշաֆտի մոդելավորում (plane և FFD box մոդիֆիկատորներ)
- Լանդշաֆտի մոդելավորում (plane և paint deformation)
- Կիրառում ենք Dent map, իրականին ավելի մոտենալու համար

18-րդ մոդուլ. ռեալիստիկ լողավազան

- Ստեղծում ենք լողավազան արևի ճառագայթների արտացոլմամբ
- Ստանում ենք թաց ասֆալտ

19-րդ մոդուլ. տեսարանի օպտիմալացում

- Օբյեկտը դարձնում ենք տեսանելի (Display as a Box)
- Թաքցնում ենք կադրում չերևացող օբյեկտները
- Դարձնում ենք օբյեկտը հասանելի այլ ֆայլից (V-Ray mesh export)
- Սոդիֆիկատորներ MultiRes և Optimize