

3DS Max դասացանկ

1-ին մոդուլ. ծրագրի ինտերֆեյս

- Viewport-ներ (տեսարանը տարբեր դիրքերից)
- Ցանցեր և չափման միավորներ
- Ստեղնաշարային կոմբինացիաներ
- Հիմնական մենյուներ և օբյեկտների հետ աշխատելու գործիքներ

2-րդ մոդուլ. ծանոթություն պրիմիտիվներին

- Ստանդարտ պրիմիտիվներ և հատկանիշներ
- Ընդլայնված պրիմիտիվներ և հատկանիշներ
- Geometry մենյուի այլ գործիքներ
- Spline (գծային) պրիմիտիվներ, մոդելավորում և հատկանիշներ

3-րդ մոդուլ. V-Ray վիզուալիզացիայի պլագին

- V-Ray պլագինի տեղադրում
- Ծանոթություն պլագինի render կարգավորումներին

4-րդ մոդուլ. առաջին պրոյեկտ, ներմուծում և արտահանում

- Ծանոթություն 3d հիմնական ֆորմատներին
- Պատրաստի 3d մոդելների ներմուծում ընթացիկ ֆայլում
- Աշխատանք AutoCad-ից ներմուծած DVG գծագրի հիման վրա

5-րդ մոդուլ. տեսախցիկներ և լուսավորություն

- Ստանդարտ տեսախցիկ և կարգավորումներ
- V-Ray տեսախցիկ և կարգավորումներ
- Ցերեկային լուսավորություն, երեկոյան լուսավորություն և զլոբալ լուսավորություն

6-րդ մոդուլ. ստանդարտ մատերիալներ

- Ծանոթություն material editor-ի հետ

- Դիֆուզային գույն, տեքստուրա և քարտեզ
- Կարգավորումներ
- Ստանում ենք փայլող, արտացոլող, թափանցիկ և այլ մատերիալներ

7-րդ մոդուլ. V-Ray մատերիալներ

- Vray մատերիալների առանձնահատկությունները
- Հավաքում ենք V-Ray մատերիալների սեփական գրադարանը

8-րդ մոդուլ. կլոնավորում և զանգվածներ

- Օբյեկտի արագ բազմացումը կլոնավորման միջոցով
- Համաչափ բազմացումը տրված հեռավորության վրա

9-րդ մոդուլ. մոդիֆիկատորներ

- Թեքում (bend), շեղում (skew) և հալեցում (melt)
- Սպիրալաձև պտտում (twist)
- Պոլիգոնների քանակի կրճատում (ProOptimizer)
- Եզրերի բազմացում, կլորեցում (chamfer) և հաստություն (shell)
- Կտրում (slice)
- Անհարթ մակերես (noise)
- Պոլիգոններից ստանում ենք ցանց (lattice)
- Ցանցի միջոցով օբյեկտի արագ դեֆորմացում (FFD)

10-րդ մոդուլ. անիմացիա

- Ստեղծում ենք անիմացիայի կադրերը
- Ստանում ենք վիդեոֆայլ