

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Трёхмерного моделирования в 3ds Max». 1-й модуль. Хрусталеv Артём

Цель курса: изучить и понять основные принципы трёхмерного моделирования с программой 3ds Max. Узнать о моделирование, текстурирование, анимирование и визуализации объекта.

Программа курса:

День первый

Основы трёхмерного моделирования.

- Где применяется 3D-графика.
- Изучение интерфейса 3ds Max.
- Создание примитивов.
- Изучение свойств объектов.

Результат занятия: ознакомление с интерфейсом программы и её применением.

День второй

Первая 3d-модель.

- Изучение модификатора Edit Poly.
- Знакомство с материалами.
- Создание первого детального объекта.

Результат занятия: изучение модификатора для редактирования сетки и создание первой модели с применением материалов.

День третий

Текстурирование и визуализация.

- Создание развертки на модель.
- Наложение и создание текстур.
- Настройка простой рендер-сцены.

Результат занятия: создание собственной текстуры и визуализация объекта.

День четвертый

Анимация и подвод итогов.

- Пробежка по пройденному материалу.
- Создание анимации для объектов.
- Визуализация анимации.

Результат занятия: повторение знаний и создание анимации для объектов.

О курсе «Трёхмерного моделирования в 3ds Max». 2-й модуль Хрусталеv Артём

Цель курса: закрепление пройденного материала, изучение новых способов моделирования и текстурирования. Углубленные знания по части анимации и визуализации.

Программа курса:

День первый

Новые методы моделирования и текстурирования.

- Новые инструменты моделирования.
- Моделирование и текстурирование 3d-модели.
- Импорт/экспорт

Результат занятия: изучение новых инструментов, создание собственной 3d-модели.

День второй

Текстурирование и геометрия.

- Изучение правильной постановки геометрии.
- Создание своей текстуры в Photoshop и наложение на объект.

Результат занятия: работа над разверткой, текстурой и топологией объекта.

День третий

Углубленная анимация.

- Изучение костей анимации.
- Привязка к физической модели.
- Анимирование объекта.

Результат занятия: создание костей анимации и её анимирование.

День четвертый

Визуализация и закрепление знаний.

- Создание сцены для визуализации.
- Закрепление прошлых уроков на практике.
- Моделирование и визуализация модели.

Результат занятия: закрепление знаний, моделирование и визуализирование уникальной модели.

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Трёхмерного моделирования в 3ds Max». 3-й модуль Хрусталеv Артём

Цель курса: закрепление пройденного материала, изучение новых способов моделирования на практике.

Программа курса:

День первый

Повторение пройденного

- Повторение пройденного материала на практике

Результат занятия: вспомнить инструменты и другие важные функция программы, параллельно создавая уникальную модель.

День второй

Создание собственного проекта.

- Подготовительные работы, перед созданием уникального проекта
- Заготовка референсов и материалов
- Начало моделирования проекта

Результат занятия: подготовка и начало работы над собственным проектом

День третий

Моделирование и анимирование.

- Изучение новых инструментов на практике
- Моделирование и анимирование объектов

Результат занятия: изучение новых инструментов, анимирование частей проекта.

День четвертый

Последние штрихи.

- Текстурирование и наложение материалов на модели
- Моделирование сцены для визуализации
- Создание конечной версии проекта.

Результат занятия: закрепление знаний, моделирование и визуализирование уникальной модели.