

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Трёхмерное моделирование в 3ds Max». 1-й модуль. Артём Хрусталеv

Цель курса: изучить и понять основные принципы трёхмерного моделирования с программой 3ds Max. Узнать о моделировании, текстурировании, анимировании 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

- Повторение пройденного материала
- Создание анимации для объектов
- Визуализация анимации

Результат занятия: повторение знаний и создание анимации для объектов.

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Трёхмерное моделирование в 3ds Max». 2-й модуль Артём Хрусталеv

Цель курса: изучить и понять основные принципы трёхмерного моделирования с программой 3ds Max. Узнать о моделировании, текстурировании, анимировании и визуализации объекта.

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 «Трёхмерное моделирование в 3ds Max». 3-й модуль Артём Хрусталеv

Цель курса: изучить и понять основные принципы трёхмерного моделирования с программой 3ds Max. Узнать о моделировании, текстурировании, анимировании и визуализации объекта.

Программа курса:

День первый

Повторение пройденного

- Повторение пройденного материала на практике

Результат занятия: вспомнить инструменты и другие важные функции 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: работа над разверткой, текстурой и топологией объекта.

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.

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Трёхмерное моделирование в 3ds Max». 4-й модуль Артём Хрусталёв

Цель курса: создание нескольких крупных проектов и закрепление знаний на практике. Изучение новых способов моделирования.

Программа курса:

День первый

Создание помещения

- Проектирование и моделирование помещения
- Разработка интерьера

Результат занятия: создание собственного интерьера.

День второй

Настройки и визуализация

- Моделирование окружения
- Создание света и камер
- Визуализация проекта

Результат занятия: создание интерьера, настройки сцены и её визуализация.

День третий

Моделирование нового проекта

- Изучение новых инструментов на практике
- Моделирование нового проекта
- Изучение новых инструментов на практике

Результат занятия: изучение новых инструментов на практике.

День четвертый

Анимация и визуализация объекта

- Создание дополнительных элементов для основного проекта
- Создание анимация для объекта
- Наложение и настройка материалов
- Визуализация конечной версии проекта

Результат занятия: анимирование, моделирование и визуализирование проекта.