

Обучение по курсу "3 ds Max"

Барнаул, Россия

Для создания трехмерной графики используются специальные программы, которые называются редакторы трехмерной графики, или 3D-редакторы. 3 ds Max является одной из таких программ.

Результатом работы в любом редакторе трехмерной графики, в том числе и в приложении 3ds Max , является анимационный ролик или статическое изображение, просчитанное программой. Чтобы получить изображение трехмерного объекта, необходимо создать в программе его объемную модель.

Модель объекта в 3ds Max отображается в четырех окнах проекций. Такое отображение трехмерной модели используется во многих редакторах трехмерной графики и дает наиболее полное представление о геометрии объекта. Если вы видели чертежи деталей, то могли заметить, что на чертеже объект представлен сверху, сбоку и слева.

Любые трехмерные объекты в программе создаются на основе имеющихся простейших примитивов - куба, сферы, тора и др. Создание трехмерных объектов в программе 3ds Max называется моделированием. Для отображения простых и сложных объектов 3ds Max использует так называемую полигональную сетку, которая состоит из мельчайших элементов - полигонов. Чем сложнее геометрическая форма объекта, тем больше в нем полигонов и тем больше времени требуется компьютеру для просчета изображения. Темы учебного плана по курсу " 3ds Max"

1. Введение в 3-мерную графику
2. Основные геометрические объекты. Стандартные примитивы, улучшенные примитивы.
3. Сплаины и модификаторы: выдавливание, тело вращения.
4. Составные объекты. Loft , Boolean.
5. Модификации объектов. Модификаторы для геометрических объектов.
6. Анимация объектов. Простая анимация. Авто ключ. Путь анимации.
7. Освещение. Источники света. Omni , Tager Spot. Free Spot.
8. Материалы. Металл. Блинн, применение материалов для стеклянных емкостей.

Цена: **5 000 руб.**

Тип объявления:
Услуги, предлагаю

Торг: неуместен

Учебная часть Менеджер

3852 626448

Алтайский край