

PROGRAM SZKOLENIA

AUTODESK 3ds Max Poziom podstawowy

Cele kształcenia

- tworzenie obiektów o różnych kształtach,
- tworzenie materiałów,
- wstawienie kamer i świateł do scen wewnętrznych i zewnętrznych,
- wprowadzenia obiektów ruch,
- tworzenie fotorealistycznych reprezentacji scen z możliwością ich wszechstronnego oglądu

SZCZEGÓŁOWY PROGRAM SZKOLENIA

Dzień pierwszy

- **Interfejs użytkownika:** toolbar, Command Panel, panel obsługi okien, panel animacyjny, menu główne
- **Narzędzia obsługi brył:** grupowanie
- **Bryły parametryczne**
- **Rysowanie w 2d**
- **Edycja i zmiana parametrów brył**
- **Modyfikatory, w tym Modyfikatory brył** – omówienie i zastosowanie

Dzień drugi

- **Obiekty złożone:** wyłączenie i wyłączenie z wykorzystaniem wielu kształtów, praca za pomocą obiektów boole'a
- **Materiały i Tekstury:** edycja materiałów, tworzenie własnych tekstur, wykorzystanie biblioteki materiałów
- **Edytor materiałów:** Slate, Compact - zastosowania w praktyce
- **Parametry modyfikacji UVW mapping**
- **Mapy i mapowanie:** wykorzystanie map bitowych
- **Światła:** oświetlenie w grafice, typy świateł, cienie, modyfikowanie właściwości świateł
- **Kamery:** typy kamer, zmiana kąta widzenia, nawigacja

Dzień trzeci

- **Rendering:** tryby renderingu, rendering animacji, rozdzielczość, renderowanie wybranych obszarów, i wyselekcjonowanych obiektów sceny
- **Środowisko sceny i efekty specjalne:** środowisko i efekty renderingu, mapy tła, efekty atmosfery
- **Animacja:** parametry animacji
- **Kinematyka prosta i odwrotna,** zastosowanie obiektów Helpers
- **Współpraca AutoCAD ze środowiskiem Autodesk 3ds Max:** import i export