

Cursuri 3D Studio Max – Incepatori– Programa de studiu

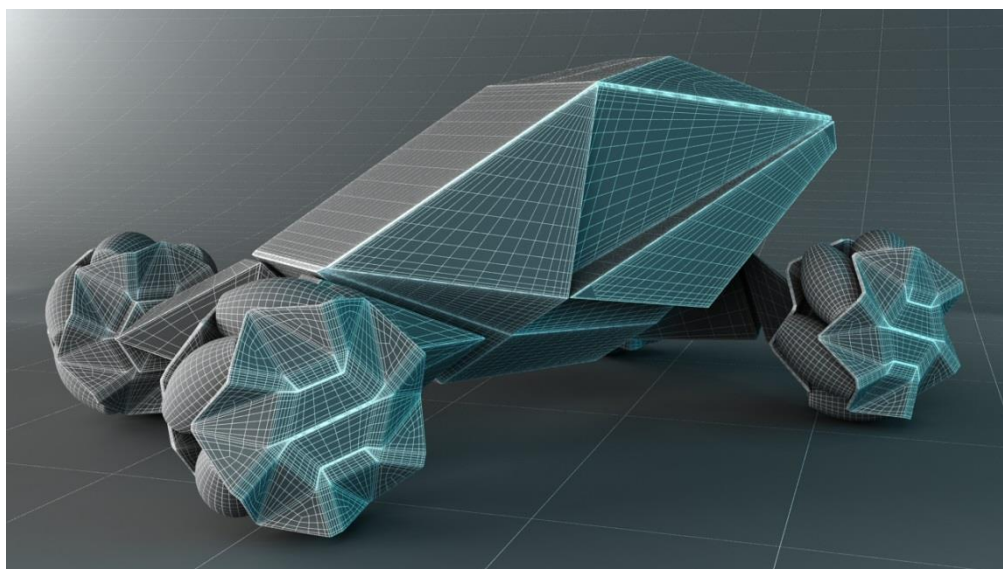
Indiferent de industria in care este folosit, fie ca este in productia publicitatra, arhitectura, productia de jocuri sau film, 3D Max este asociat cu standarde inalte de calitate al rezultatului final. Acest aspect se datoreaza diversitatii de unelte pe care le pune la dispozitia artistilor, echilibrului dintre usurinta de utilizare a programului si complexitatea tool-urilor .

Acest curs este destinat celor care nu au avut contact cu programul 3D Max sau care au avut un contact minim si care doresc sa-si aprofundeze cunostintele in paralel cu o acumulare de experienta de lucru in 3D. In acelasi timp, cursul este recomandat celor care doresc sa urmeze unul din cusurile specializate oferite, acestea utilizand bazele puse in acest curs de initiere in lucrul cu 3D Max. Cursul isi propune sa familiarizeze cursantii cu interfata programului, sa introduca notiuni de modelare si si tehnici de texturare.

Cursul contine un singur modul in care sunt tratate tehnici si metode fundamentale de modelare, creare de texturi, crearea de shadre si notiuni legate de render. Cursul introduce si utilizeaza notiuni de Photoshop.

Curs 1:

- Prezentarea structurii cursului
- Introducere in interfata 3D Max
- Prezentarea main toolbar-ului
 - tool-ul move
 - tool-ul rotate
 - tool-ul scale
 - metode si tool-uri de selectie
 - layer manager
 - tool-ul align
 - tool-ul mirror
- Prezentarea tool-urilor de navigatie
- Prezentarea viewport-urilor



Curs 2:

- Prezentarea command panel-ui
 - create geometry
 - tipuri de primitive si metode de constructie
 - editarea atributelor unei primitive
 - create splines
 - create lights
 - create camera
- Clonarea de obiecte
- Discutie despre diferenta dintre clona, instance si reference
- Tool-ul array



Curs 3:

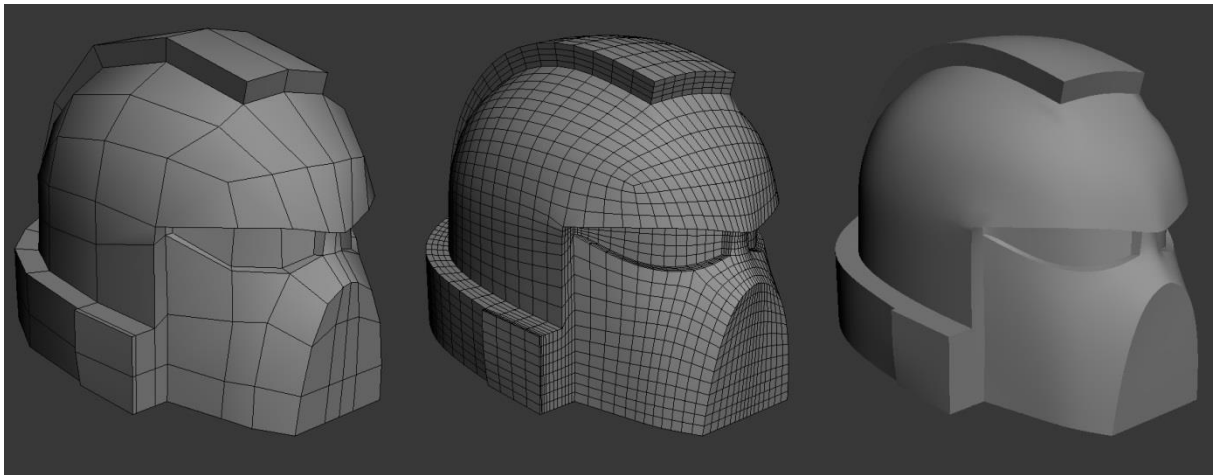
- Tipuri de obiecte (poly, mesh)
- Discutie despre componentele unui obiect (verts, edges, polygons)
- Prezentarea command panel-ui (continuare)
 - modify panel
 - editarea obiectelor in modul sub-object
 - meniul edit verts
 - meniul edit edges
 - meniul edit polygon

Curs 4:

- Prezentarea command panel-ui (continuare)
 - modify panel
 - editarea obiectelor in modul sub-object (continuare)
 - meniul edit geometry
 - meniul soft selection

Curs 5:

- Prezentarea command panel-ui (continuare)
 - modify panel
 - bend modifier
 - twist modifier
 - push modifier
 - skew modifier
 - slice modifier
 - symmetry modifier
 - spherify modifier
 - shell modifier
 - smooth modifier
 - turbo smooth modifier



Curs 6:

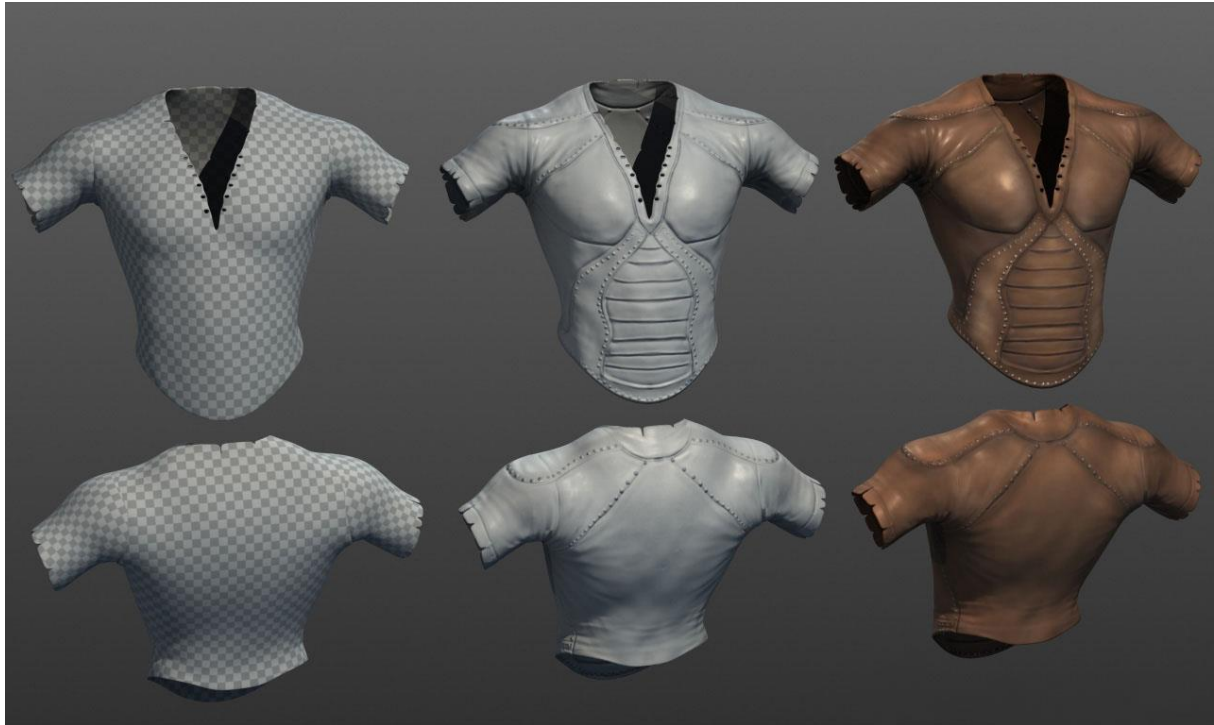
- Prezentarea command panel-ui (continuare)
 - discutie despre pivotul unui obiect
 - panel-ul hierarchy
 - modificarea pivotului unui obiect
 - setarea pivotului de lucru
 - create geometry
 - compound geometry (boolean)
- Setarea spatiului de lucru pentru utilizarea de referinte
- Prezentarea tool-ului link object

Curs 7:

- Discutie despre normalele unui obiect
- Prezentarea tool-ului clone edge
- Modelare high poly
- Discutie despre topologie
 - edge loops
 - edge rings
 - silueta unui obiect

Curs 8:

- Discutie despre mapare
- Unwrap UVW
- Planar mapping
- Peel mapping
- Editarea uv layout-ului

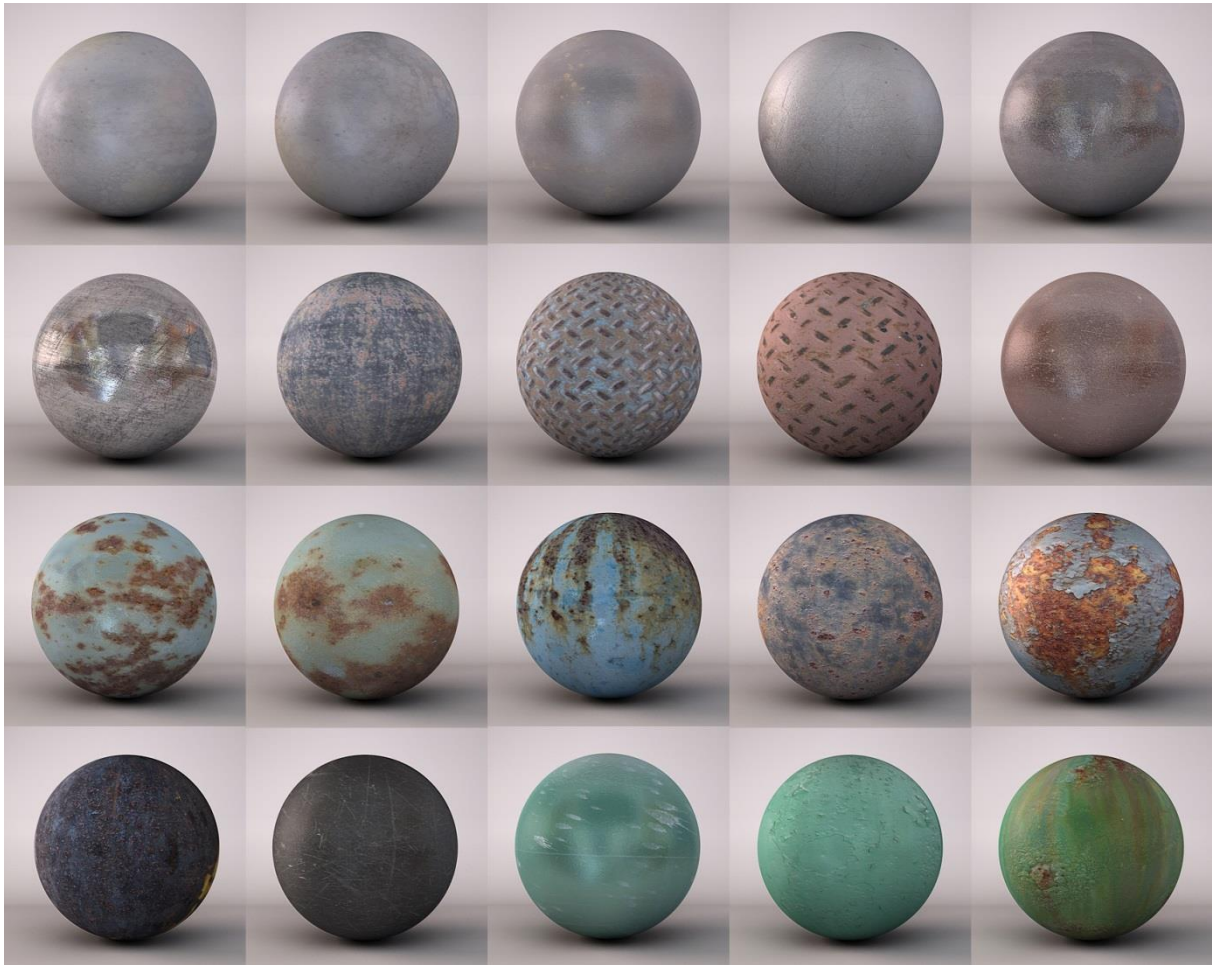


Curs 9:

- Discutie despre textura
- Tipuri de texturi si metode de obtinere
 - color map
 - bump map
 - specular map
- Texture tiling
- Ambient occlusion

Curs 10:

- Prezentarea notiunii de shader
- Tipuri de shader
 - blinn
 - phong
- Oren-Nayan-blinn
- Material editor
 - incarcarea texturilor in shader
 - materiale procedurale



Curs 11:

- Light setup
- Tipuri de lumini
- Construirea unui set de lumini
- Environment tab setup

Curs 12:

- Render setup
 - setarea dimensiunilor
 - setarea motorului de randare
- Render passes
 - color pass
 - light pass
 - reflection pass
- Compositing