



Донецк
Макеевка
Харьківськ
Горез
Енакієво
Курахівка
Горлівка



Специализация: «3д Моделирование.»

01

Общие сведения о моделировании.

1. Знакомство с специальностями визуализатор, специалист по чертежам и редактор 3д моделей.
2. Обзор программ 3ds Max, 4d Cinema, Maya 3d, Revit, AutoCAD, Photoshop.
3. Взаимодействие файлов и форматов.
4. Базовые связки программ для выполнения рендера.
5. Основные этапы работы в моделировании.

Знакомство с 3ds Max. Стены и план.

1. Обзор и настройка интерфейса в 3д Максе, перечень возможностей программы.
2. Импорт и экспорт файлов в 3д Макс.
3. Векторные планы. Применение. Создание.
4. Инструмент привязка, его виды и настройки.
5. Раздел создать, стандартные наборы.
6. Раздел модификаторы. Обзор простейших модификаций.
7. Возведение стен по векторному плану.

Подоконники, мебель и балки.

1. Работа с различными планами. Варианты настройки вьюпорта.
2. Возведение подоконников.
3. Копирование объектов в 3д Макс. Зависимые и независимые копии.
4. Работа с координатными осями.
5. Возведение балок.
6. Импорт готовых моделей в программу.
7. Инструмент вращение. Его применение.
8. Инструмент масштаб.
9. Выделение объектов и его варианты.
10. Основы композиции и первый план размещения.

Двери, окна и их модификации.

1. Создание дверей.
2. Модификатор Edit-poly.
3. Работа с вершинами.
4. Рёбра и бордюры.
5. Полигоны и объекты.
6. Свитки Inset, Extrude, Chamfer.
7. Создание рамы для окна. Стекло.
8. Свитки Connect, Attach, Detach.

Раковина. Кран. Кухня.

1. Логические операции над объектами.
2. Вычитание объектов.
3. Моделируем раковину и столешницу на кухне.
4. Инструмент линия. Модификации.
5. Моделируем кран различных форм.
6. Используем знания для моделирования шкафов на кухне.
7. Создаём свою кухню.

Шторы, одеяло, подушки и т.д.

1. Обзор необходимых свойств мягких объектов.
2. Модификатор Cloth.
3. Создаём одеяло.
4. Зависимые объекты.
5. Моделируем подушки.
6. Анимация в 3д макс.
7. Работаем с контрольными точками (ключами).
8. Сопряжение объектов.
9. Анимлируем штору. Конвертация в полигоны.

Диваны, столы и стулья.

1. Обзор моделей стульев и диванов.
2. Изгибаем формы.
3. Модификаторы Bend, FFD 4x4x4.
4. Создаём свой офисный стул.
5. Моделируем диван.
6. Создаём стол.
7. Заканчиваем моделирование кухни и гостиной.

Плинтуса, карнизы и прочий декор.

1. Обзор существующих стилей интерьеров.
2. Разработка базового декора.
3. Экстерьерный декор.
4. Винтажная мебель.
5. Моделируем плинтуса и карнизы.

Ванна, туалет, сантехника.

1. Анализ популярных моделей и стилей.
2. Создание простейших форм.
3. Моделируем ванну.
4. Создаём унитаз.
5. Бассейн. Моделирование воды.
6. Модификатор Noise.

Моделирование меха и травы. Спальня.

1. Стандартные способы создания меха.
2. Трава, ее моделирование.
3. Мультикаттеры.
4. Создаём кровать.
5. Модификатор TurboSmooth. Его применение.
6. Модификатор Lathe.
7. Создаём лампы, подставки. Элементы вращения.
8. Моделируем спальню.
9. Подводим итоги необходимого минимума для наполнения интерьера.

Сложный план здания.

1. Работа с крупными проектами.
2. Подача материала заказчику.
3. Необходимые планы для выполнения работ.
4. Авторский контроль.
5. ГОСТы в планировании интерьеров.
6. Создаём модель в несколько этажей.



Донецк
Макеевка
Харьківськ
Горез
Енакієво
Курахівка
Горлівка



Специализация: «3д Моделирование.»

02

Экстерьерная визуализация.

1. Общие сведения о экстерьерной визуализации.
2. Необходимые элементы визуализации.
3. Обзор рендеров.
4. Аппаратная нагрузка и оптимизация.
5. Моделирование первой сцены.
6. Мультикаттер + трава.
7. Деревья. Камни.

Редактор материалов.

1. Принцип работы редактора материалов.
2. Интерфейс подпрограммы.
3. Карты, материалы, процедуры.
4. Текстуры.
5. HDR карты.
6. Подключение большого количества текстур.
7. Хранение данных для сцены.
8. Первые материалы.
9. Стандартный материал 3д Макса.
10. Материалы рендера.

Сложный материал. Библиотеки. Нормали.

1. Подключение сторонних материалов и библиотек.
2. Скрипты в 3д Макс.
3. Соответствие версий.
4. Стандартные методы создания материалов стекла, воды, металла, пластиковых изделий, кожи и растений.
5. Светопропускаемость.
6. Отражаемость.
7. Рассеивание. Прозрачность. Заливка.
8. Текстура. Методы создания текстуры. Нормали, физическая текстура, оптическая текстура.
9. Создание своей текстуры в фотошопе.

Растения. Коррекция.

1. Общие сведения о моделировании растений.
2. Мультикаттер + листья.
3. Сложности с текстурами.
4. Реалистичность в работе с формами.
5. Трава, создание, подключение текстур.
6. Сосна. Разбивка готовых моделей. Наложение материалов и текстур.
7. Листья. Использование масок. Карта прозрачности.
8. Коррекция цвета в редакторе материалов.
9. Маски в фотошопе. Создание своих карт прозрачности.

HDR карты. Настройка.

1. Подключение окружающего мира.
2. Настройка карты в редакторе материалов.
3. Окно окружающей среды. Настройка параметров.
4. Известные проблемы и ошибки в работе с окружающим миром. Их решение.

Корона-рендер.

1. Обзор и преимущества рендера.
2. Скачивание, установка и подключение его в 3д Макс.
3. Окно настройки рендеров. Параметры сцены. Качество. Продолжительность.
4. Материал корона.
5. Расширенные настройки материала в редакторе.
6. Новые карты от корона рендер.
7. Интерактивный рендер корона.
8. Проблемы с версиями.
9. Корона мультикаттер. Применение.
10. Освещение корона.
11. Камеры корона.
12. Настройки сцены в интерактивном режиме.
13. Экспозиция и работа с бликами.
14. Тени.
15. Размытие и резкость.
16. Дымка. Дефракция и дисперсия.
17. Солнце корона. Настройка.
18. Рендеринг.

Освещение. Пол. Крыша.

1. Стандартное освещение в 3д Макс.
2. Освещение корона. Варианты. Цвет. Интенсивность.
3. Общие методы постановки света в сцене.
4. Искусственное и естественное освещение.
5. Практика по настройке света в сцене. День. Ночь.
6. Работа с материалами. Светопропускаемость. Отражаемость. Цвет. Реалистичность.
7. Стандартные методы создания освещения в комнате.
8. Создаём пол и крышу. Анализируем освещение в замкнутых пространствах и на улице.

Камеры.

1. Зачем нужны камеры. Создание.
2. Стандартная камера 3д Макс.
3. Камера корона.
4. Настройка глубины отображения.
5. Позиционирование наблюдателя.

Рендеринг.

1. Настройки рендера.
2. Сохранение сцены.
3. Возможности коррекции в момент рендеринга.
4. Сроки. Пообъектный рендеринг.

Создание реалистичных материалов.

1. Подбор текстур. Их качество.
2. Стандартные решения в работе с материалами интерьера.
3. Мрамор, кирпич, доска.
4. Плагины создания камней, плитки, черепицы.
5. Зависимость размеров рендера и реалистичности.
6. Влияние освещения.
7. Создаём элементы экстерьера.
8. Почва. Растения. Камни. Бетон.
9. Стекло и вода. Работаем над реализмом.



Донецк
Макеевка
Харьківськ
Горез
Енакієво
Курахівка
Горлівка



Специализация: «3д Моделирование.»

03

Практикуемся с крупными проектами.

1. Белый особняк.
2. Коричневый особняк с бассейном, садом и забором.
3. Советский интерьер. Поиск текстур.
4. Современные стили. Лофт. Модерн. Классика.

Автокад. Создание плана.

1. Знакомство с программой
2. Базовые сведения о интерфейсе.
3. Настройка параметров под себя.
4. Инструменты квадрат, линия, полилиния.
5. Размеры и свойства.
6. Возможности программы.
7. Рисуем свой первый план.

Окна, двери и перегородки.

1. Инструмент расчленение.
2. Смещение, копирование.
3. Привязка в автокаде. Соблюдение углов.
4. Дуга, вращение, отражение.
5. Обрезка лишних частей.

Штриховка, линии, размеры.

1. Настройка вида плана.
2. Линии, их типы.
3. Создам свой тип линий.
4. Штриховка. Принципы и стандарты.
5. Оси, понятие и работа с ними.
6. Размеры элементов на плане.
7. Способы автоматического отображения.
8. Настройка измерений.
9. Приведение плана в стандартный вид.
10. Масштаб и величины.
11. Перечень обязательных планов для работы.
12. Сохранение плана перед импортом в 3д макс.

Практика в автокаде.

1. Интерьерный эртеж.
2. Создаём план квартиры.
3. Экстерьерный чертёж.
4. Чертим план особняка с участком.

Импорт плана в 3д Макса.

1. Известные проблемы при импорте.
2. Правильный план для успешного импорта. Убираем лишнее.
3. Работаем с собственным планом. Возможные ошибки.

Постобработка в фотошопе.

1. Стандартные задачи постобработки.
2. Возможности фотошопа.

Знакомство и возможности программы Adobe Photoshop. Создание и сохранение файлов

1. Понятие «растровое изображение». Отличия между растровым и векторным изображением. Области применения.
2. Виды цветовых моделей. Теория трехкомпонентного цветового зрения. Особенности и области применения различных цветовых моделей.
3. Создание нового изображения. Изменение основных параметров изображений.

Работа со слоями. История. Штамп. Точечная восст. кисть. Рамка. Кисть. Ластик.

1. Понятие слоя. Виды слоев. Меню Слой (Layer).
2. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя.
3. Управление слоями с помощью палитры «Layers».
4. Особенности работы с многослойным изображением.
5. Выделение и связывание нескольких слоев. Трансформация содержимого слоя.
6. Операции со слоями. Слияние слоев. Группировка.
7. Стили для слоев: создание тени, ореола, имитация рельефа.

Инструменты выделения. Волшебная палочка. Область выделения. Лассо. Маски. Цветовой диапазон.

1. Назначение различных инструментов выделения, настройка параметров.
2. Трансформация формы выделения. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения.
3. Растушевка границы области выделения.
4. Выделение мягких и жестких форм.
5. Инструмент «Уточнить край» и коррекция выделенной области.
6. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области

Цветокоррекция. Маски слоя. Корректирующие слои. Сложный коллаж.

1. Подготовка к цветокоррекции.
2. Базовая цветокоррекция. Команды тоновой и цветовой коррекции. Команды «быстрой» коррекции.
3. Использование корректирующих слоев.
4. Использование тоновых кривых (Curves).
5. Преобразование цветной фотографии в черно-белую
6. Маски слоя. Маски корректирующего слоя.
7. Виды корректирующих слоёв.
8. Создание сложного коллажа.