**Тема 3. Моделирование компонент симулятора установки в среде 3ds MAX и импортирование модели в среду Unity**

1. Создать в 3ds MAX модель основных элементов установки на основе примитивов, используя для придания соответствия реальным объектам установки необходимые модификаторы и редактирование сеточной структуры созданных объектов.
2. Для всех объектов установки, которые обладают функциональностью, задать соответствующие имена для обращения к ним в программном коде управления симулятором установки.
3. Наложить на объекты модели установки реалистичные текстуры, соответствующие виду реальной установки.
4. Сохранить модель установки в формате \*.max, файлы использованных текстур, а также экспортировать модель в формате \*.fbx (или \*.3DS) для дальнейшего импортирования в среду Unity.
5. Создать в Unity помещение (или окружающую среду на основе Terrain), в котором необходимо разместить модель установки.
6. Импортировать модель установки в среду Unity, добавить также в Assets использованные при создании модели текстуры и наложить их на объекты модели симулятора.