**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 для дальнейшего импортирования в среду Unity.
5. Создать в Unity из примитивов типа Cube с необходимыми трансформациями масштабирования, перемещения и поворотами исходных объектов помещение из стен, пола и потолка, на которых разместить в виде текстур изображения, соответствующие тематике установки, а также на прямоугольных панелях, подчиненных стенам, портреты авторов законов, по которым функционирует установка.
6. Разместить внутри помещения новые источники освещения, задать им необходимые параметры Intensity и Range, а затем удалить общее освещение Direction Light.
7. В центре помещения создать из примитивов и отредактировать их соответствующим образом приборный стол (подставку), на котором необходимо затем разместить модель установки.
8. Импортировать модель установки в среду Unity в папку Assets и затем перетянуть ее мышью на сцену, расположить на приборном столе и отмасштабировать размеры модели установки.
9. Добавить в Assets использованные при создании модели текстуры и наложить их на элементы модели симулятора, а также наложить соответствующие текстуры на окружающие симулятор объекты.
10. Создать новую камеру в центре сцены, удалить исходную камеру Main Camera и подобрать оптимальный ракурс для просмотра из новой камеры модели установки.
11. Создать программный код для перемещения камеры вокруг модели установки (*используйте учебные материалы Лекции 4!!!*).