

Centar za poslovnu edukaciju Sarajevo

Kurs 3ds Max

Trajanje 66 časova

- pregled tema -

Predavač:
Igor D. Dugonjić

Uvodna predavanja

Osnove računarske grafike
Razumjevanje produkcionog procesa
Korištenje referentnih materijala pri izradi 3D objekata
Razumjevanje 3D prostora
Poboljšanje produktivnosti i brzine kroz optimizaciju scene
Korištenje pomoći

3ds Max Interface

Rad u viewportovima
Sistem mjerenja
Snap opcije
Korištenje mreže – grid
Prilagođavanje interfejsa svojim produkcionim potrebama
Mogućnosti desnog klika mišem

Rad sa fajlovima

Pokretanje novog projekta
Import i otvaranje fajlova - Import and open
Snimanje i export fajlova
Naredbe hold i fetch
Summary info i File Properties objekata

Rad sa objektima

Tehnike selekcije
Imenovanje objekata
Transform gizmo
Pomjeranje objekata
Rotiranje objekata
Povećavanje i smanjivanje objekata
Koordinatni sistemi
Tačke pivotiranja
Sakrivanje i zaleđivanje objekata
Kloniranje objekata
Grupisanje objekata

Pravljenje 2D objekata

Shapes - crtanje gotovih 2D oblika
Crtanje linija
2D pod-objekti
Vertices
Segments

Spline

Rad sa 2D pod-objektima

Vertex

Segment

Spline

Pravljenje 3D objekata

Pravljenje standardnih "primitivnih" objekata

Pravljenje naprednih "primitivnih" objekata

AEC Extended objekti - zidovi, biljke, ograde

Vrata

Prozori

Stepenice

3D pod-objekti

Tipovi pod-objekata

Selekcija pod-objekata

Soft selection

Rad sa pod-objektima

Vertex

Edge

Border

Polygon

Tehnike modeliranja 3D objekata

Box modeling

Deformacije bojenjem

Extrude modifier

Lathe modifier

Loft objekti

Tehnike kombinovanja objekata - Compound Objekti

Connect

Scatter

Boolean

Proboolean

Rad sa modifikatorima

Stek modifikatora

Rad sa modifier stackom

Redosljed modifera

Primjena modifikatora u sredini stacka

Copy, paste modifikatora

Collapsing stack
Korištenje "Free Form Deformation" - FFDmodifiera
Flex modifier
Hair & fur modifier
Bevel modifier
Displace modifier
Noise modifier
Morpher modifier
Slice modifier
Symmetry modifier
ProOptimizer - modifier za redukovanje kompleksnosti geometrije
Mesh smooth modifier
Turbo smooth modifier

Materijali

Pravljenje materijala
Razumjevanje standard materijal editora
Kontrolisanje boje objekta
Dodavanje i kontrolisanje sjaja
Kontrolisanje providnosti
Self iluminacija
Davanje materijala objektima
Uzimanje materijala iz scene
Pravljenje kompleksnog materijala
Pravljenje bump materijala
Pravljenje Refleksionih mapa
Korištenje opacity mapa
Promjena mapa
Pravljenje multi sub object materijala
Material libraries
Mapping coordinates - UVW mapping
Box mapping
Planar mapping
Cylindrical mapping
Spherical mapping
Sub object mapping
Korištenje UVW Unwrap modifiera

Svjetla

Uporedba svjetla u maxu i stvarnog svjetla
Tipovi svjetala u maxu
Omni svjetla
Spot svjetla

Kontrolisanje sjena
Shadow map
Area Shadows
Raytracing shadows

Podšavanje koliko daleko svjetlo sija
Isključivanje svjetla na nekim objektima
Volumetric svjetla
Global Illumination

Kamere

Uporedba kamera u realnosti i u maxu
Tipovi kamera u maxu
Target tip kamere
Free tip kamere
Rad sa kamerama u viewportu
Motion blur
Clipping planes
Show safe frames
Camera path
Zaključavanje kamere za objekat

Animiranje

Razumjevanje principa animacije
Razumjevanje procesa animacije
Kontrolisanje animacije
Korištenje Auto key metoda
Korištenje Set key metoda
Pomjeranje keyframeova
Kopiranje keyframeova
Brisanje keyframeova
Dope sheet
Tipovi tangenti
Curve editor
Linkovanje i unlinkovanje objekata

Rendering tehnike

Activeshade
Pravljenje previewa
Save render
Render background