

Autodesk 3ds Max: Basics

DESCRIERE

Acest curs reprezinta o introducere in toate functiile de baza ale programului 3ds Max, de la modelare si animatie la randare si vfx.

OBIECTIVE

La finalul cursului, participantii vor avea cunostintele necesare pentru a se orienta catre o specializare sau pentru a continua in calitate de generalist.

PREMISE

Pentru parcurgerea acestui curs sunt necesare cunostinte elementare si de utilizare a sistemului de operare Microsoft Windows.

PROGRAMA INCLUDE:

Ziua 1: INTRODUCERE

- Viewports
- Creare proiect
- Navigare in scena si Setup (grid, unitati)
- Meniuri principale
- Creare obiect cu primitive
- Gestionarea scenei (organizare obiecte – grupare si ierarhie; layer)
- Proprietatile obiectelor si modificarea lor
- Instance, copy, reference
- Align, Array, Mirror
- Customizare viewport (shading, lighting, polycount)
- Export (OBJ vs FBX)

Ziua 2: MODELARE

- Crearea unui poligon cu primitive
- Schimbarea proprietatilor si a dimensiunilor
- Modifiers
- Editarea suprafetelor poligonului
- Modificarea geometriei la nivel de Subobject

Ziua 3: UW MAPS SI MATERIALE

- Tipuri de Proiectii UW (Box, Planar, Cylindrical, and Spherical)
- Modifier-ul Unwrap UW
- Lucrul cu materialele
- Modificarea proprietatilor materialelor
- Material maps

Ziua 4: ANIMATIE SI RANDARE

- Principii de animatie
- Bazele animatiei in 3ds Max
- Lucrul cu camerele si proprietatile camerelor
- Tipuri de camera
- Lumini si umbre
- Randare
- VFX Basics

Durata cursului: 4 zile

Pasul urmator: Curs specializat conform parcursului profesional (arhitectura, constructii, game development)