Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk 3ds max. Уровень 3 - Сложное моделирование

Код курса: **3ДМ3А**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. MESH (POLY) моделирование: модификаторы Edit Mesh, Edit Poly, Open Subdivs. • Знакомство с новым интерфейсом моделирования в 3ds max 2027. • MESH – моделирование: базовая техника. • POLY – передовая POLY-MESH технология. • TURBO SMOOTH, OPEN SUBDIVS, HSDS - сглаживание поверхностей. • Сглаживание поверхностей с помощью новейшего модификатора OPEN SUBDIVS. • Нанесение разных материалов на один объект. • Создание новых рёбер на объекте с помощью команды CUT. • Моделирование простых объектов с помощью выдавливания полигонов и финального сглаживания. • Преимущества работы в локальных осях подобъектов. • Модификатор SYMMETRY – возможность лёгкой склейки двух зеркальных половинок объекта. • Применение новейшего «интеллектуального» метода построения модели Smart Extrude.	**4**
Модуль 2. Продвинутое POLY моделирование и модификатор Open Subdivs. Быстрое 3Д моделирование. • Приёмы создания сложных, красиво сглаженных объектов с помощью EDIT POLY+ OPEN SUBDIVS. • Команда BRIDGE. • Фаски и швы: CHAMFER/QUAD CHAMFER и EXTRUDE. • Команды WELD, TARGET WELD и COLLAPSE. • Команды массового выделения рёбер: LOOP и RING. • Продвинутая техника POLY – моделирования: копирование (вытягивание) рёбер объекта. • Новейший подход к интерактивному 3D моделированию (основанный на Smart Extrude и горячих клавишах), доступный начиная с 3ds max 2025 и его преимущества. • Тренировка по созданию объектов и настройке жёстких фасок и сглаженных переходов - создание различных технологических и органических элементов.	**4**
Модуль 3. Моделирование сложных объектов по чертежам. • Плавные деформации объектов с помощью функции Soft Selection. • Paint Deformation – рисование рельефа кисточкой. • Subdivision Displacement – возможность создания настоящего рельефа поверхности с помощью карты материала. • Подготовка чертежей для моделирования сложного объекта и создание «виртуальной студии». • Практическая работа по созданию объектов промышленного типа с фасками и швами по чертежам. • Разрезание полученной модели на части и её разъединение на отдельные детали.	**4**
Модуль 4. Смешанная техника POLY моделирования. • Комбинирование POLY моделирования и различных модификаторов (Twist, Bend, Sweep). • Новейший модификатор Boolean и его применение совместно с Poly моделингом. • Новейший модификатор Array и его применение в 3D моделировании. • Практическая работа по сложному моделированию объектов.	**4**

Модуль 5. Surface – моделирование. Создание криволинейных поверхностей. • Основные принципы Surface – моделирования. • Упражнения по освоению базовой техники. • Специальные команды модификатора Edit Spline: Cross-insert, Fuse, Area selection. • Правила и способы создания сложной сетки объекта. • Практическая работа.	**4**
Модуль 6. NURBS – моделирование. Мощный механизм для создания сложных технологических объектов. • Передовая технология моделирования криволинейных плоскостей: достоинства и недостатки. • Кривые NURBS – CV-curve и Point Curve. • Построение основных поверхностей NURBS – Ruled, U-loft, Cap, Blend, Rail. • Проецирование кривых на поверхности – Vector Projection. • Вырезание отверстий в NURBS поверхностях. • Изучение NURBS на примерах. • Обзор актуальных подключаемых модулей (плагинов), предназначенных для облегчения процесса моделирования сложных объектов.	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru