



## Учебный план на Курс Интенсив 3Ds Max 2 недели | 6 занятий | 12 часов обучения

### Занятие №1

- Интерфейс программы и его настройки для дальнейшей работы, горячие клавиши;
- Edit poly;
- Работа со сплайнами и основными модификаторами применяемыми к ним (Extrude, Bevel, BevelProfile, Sweep, Lather, CapHoles);
- Быстрый разбор остальных модификаторов (FFD, Slice, Smooth, Noise, Wave, Twist, Bend);
- Работа с Boolean.

#### Задание

Создать карниз с помощью изученных модификаторов и фигур сложной формы (ваза, спиральные перила и др.)

### Занятие №2

- Импорт чертежей DWG;
- Работа со слоями;
- Построение коробки помещения из импортированного чертежа;
- Импорт моделей (окна, двери).

#### Задание

Поднять стены. Сделать плинтус, карниз в помещении.  
Расставить мебель.

### Занятие №3

- Изучение редактора материалов.  
Интерфейс (обзор всех нужных для работы свитков);
- Разбор необходимых материалов (VrayLightMtl, Vray2sidedMtl, Color correction, Mix, Mul/Sub material, Noise);
- Создание собственной библиотеки материалов. Как ее сохранять и подгружать;
- Текстурирование объектов с помощью UVWMap.

#### Задание

Текстурирование сцены.  
Изучить видео о создании бесшовных материалов.





## Занятие №4

- Изучение источников освещения (VrayLight, VRayles, VraySun);
- Изучение Environment. Связка Environment+VraySun;
- Настройка background;
- Разбор смешанной схемы освещения;
- Основные настройки VrayphysicalCamera (для пробного рендера VrayToon).

### **Задание**

Настроить смешанную схему освещения в сцене, используя выданный рендер пресет VrayToon (ч/б).

## Занятие №5

- Изучение ночной и дневной схемы освещения;
- Настройка баланса белого в камере;
- Настройка глубины резкости;
- Свет в интерьере и композиция.

### **Задание**

Настройка камеры в сцене. Корректировка смешанной схемы освещения. Фаст рендеры по выданным рендер пресетам.

## Занятие №6

- Разбор основных параметров RenderSetup;
- Разбор RenderElement;
- Постобработка в фотопрограмме с помощью RenderElement.

### **Задание**

Итоговые рендеры с постобработкой.

