



# Autodesk 3DS Max

## Stopień I

man  machine

ul. Żeromskiego 52  
90-626 Łódź

Tel: +48 607616969

Web: [www.mum.pl](http://www.mum.pl)

Email:

[handlowy@mum.pl](mailto:handlowy@mum.pl) • [szkolenia@mum.pl](mailto:szkolenia@mum.pl)

 **AUTODESK**  
Platinum Partner





# O SZKOLENIU

## O PROGRAMIE

Autodesk 3ds Max jest jednym z najlepszych i najbardziej rozpowszechnionych programów do tworzenia grafiki trójwymiarowej, renderowania, animowania czy modelowania 3D. Autodesk 3ds Max jest wykorzystywany w przemyśle filmowym, wizualizacji architektonicznej i produktowej, a szczególne miejsce zajął w branży produkcji gier komputerowych i oprogramowania multimedialnego. To idealne narzędzie stworzone do modelowania, animacji i renderingu.

## O SZKOLENIU

Kurs 3ds Max - poziom podstawowy ma na celu przygotowanie uczestnika do samodzielnej pracy w środowisku grafiki trójwymiarowej i animacji. Podczas szkolenia przedstawiane są sposoby konfiguracji środowiska pracy, słuchacz uczy się także wykorzystywać podstawowe obiekty, przekształcać je, obracać oraz skalować, a następnie używać efektów kamer i oświetlenia. Kurs przygotowuje uczestnika do tworzenia podstawowych scen i prostych animacji w programie. Zdobywane umiejętności: tworzenie własnych scen 3D, począwszy od modelowania obiektów, przez materiały, oświetlenie, aż po rendering. Uczestnicy otrzymują komplet materiałów

## CZAS TRWANIA

3 dni (24 godziny)

man  machine

# AGENDA SZKOLENIA

- 01 OMÓWIENIE INTERFEJSU 3D STUDIO MAX ORAZ WPROWADZENIE DO OBIEKTÓW PARAMETRYCZNYCH I MODYFIKATORÓW
- 02 TWORZENIE KSZTAŁTÓW UŻYWAJĄC SPLINES
- 03 ORGANIZACJA WYŚWIETLANIA OBIEKTÓW ORAZ ZARZĄDZANIE SCENĄ
- 04 USTAWIENIA EFEKTÓW: ATMOSPHERE, EFFECTS, VIDEOPOST, POSTPRODUKCJA W PHOTOSHOP
- 05 TWORZENIE I PRZYPISYWANIE MATERIAŁÓW UVW MAP ORAZ UNWRAP UVW
- 06 USTAWIENIA ŚWIATŁA W SCENACH WEWNĘTRZNYCH I ZEWNĘTRZNYCH, INTERIOR-EXTERIOR LIGHTING
- 07 WPROWADZENIE DO ANIMACJI, KONTROLERY ANIMACJI, UŻYCI KAMER W SCENIE
- 08 MODELOWANIE W 3DS MAX: MODELE ARCHITEKTONICZNE
- 09 MODELOWANIE W 3DS MAX: CHARACTER POLY MODELLING
- 10 USTAWIANIA SCENY I RENDERING W MENTAL RAY, VRAY