

NB აკადემია გათავაზობთ სამგანზომილებიანი გრაფიკის 3ds Max-ის კურსებს.

3ds Max -სამგანზომილებიანი გრაფიკის კურსი შედგება ოთხი საფეხურისაგან:

- მოდელირება
- ვიზუალიზაცია, რენდერი - V-Ray Render:
- რთული მოდელირება:
- ანიმაცია

3ds Max -ის პირველ საფეხურზე შეისწავლით: - სხვადასხვა სამგანზომილებიანი ობიექტების მოდელირებას, განათებას შუქ-ჩრდილების ეფექტებით და კამერასთან მუშაობას, აგრეთვე, მოდელირების საფუძვლებს ინტერიერის და არქიტექტურული დიზაინისთვის.

I საფეხური- მოდელირება

- 3Ds Max პროგრამის ინტერფეისი, ობიექტების შექმნა, ზომის ერთეულების განსაზღვრა, მასშტაბირება. ობიექტების კლონირება, დაჯგუფება, მიბმა და გათანაბრება. კოორდინატების სისტემა, ობიექტების მონიშვნა და ცენტრის განსაზღვრა. პოლიგონებით მოდელირება Editable Poly:
 - Extrude (გამოწევა); Outline (გარეკონტური)
 - Insert (ჩასმა); Attach (გამთლიანება)
 - Detach (გამოყოფა); Bevel. Insert verte (წერტილის დამატება)
 - Weld (შეერთება); Connect (შეერთება)
 - Slice plane (სიბრტყით გაჭრა)
 - Cut (ამოჭრა) Quick Slice; Chamfer (დაქანება)
 - Bridge (ხიდი); Cap (გადახურვა)
 - რთული ობიექტების შექმნა
 - დეფორმირების მოდიფიკატორები: Bend (მოღუნვა); Displace (გადაადგილება); Mirror (სარკე); Noise (ხმაური); Push (გამოგდება); Relax (მოდუნება); Ripple (ტალღოვანება); Shell (ქერქი); Skew (გადახრა); Stretch (გაჭიმვა); Taper (წაწვრილება); Wave (ტალღა); Twist (დაგრება); Spherify (სფეროსებული); Squeeze (გამოწურვა)
- მობრუნების ზედაპირების შექმნა Lathe, Splines, ხაზობრივი მოდელირება, ხაზობრივი პრიმიტივები, ავეჯის, ინტერიერისა და ექსტერიერის მოდელირება.
- მასალების რედაქტორი- ფანჯარა Material Editor. სტანდარტული ტიპის მატერიალები.
- მატერიალების შექმნა. ძირითადი და დამატებითი პარამეტრები. მოდიფიკატორი UVW Map. ტექსტურის გასწორება gizmo. სცენის განათება. სინათლის წყაროს სცენაზე განთავსების წესები. სინათლის დამოკიდებულება და ჩრდილები. კამერასთან მუშაობა. სცენის ვიზუალიზაცია. ანიმაციის საფუძვლები. დროის კონფიგურაცია, ანიმაციის კონტროლიორები, ანიმაციის შექმნა და ვიდეოს სახით შენახვა.

კურსის ხანგრძლივობა: 12 ლექცია. კვირაში 3-ჯერ. ლექციის ხანგრძლივობა:

ინდივიდუალურად 1სთ. ჯგუფში: 1.30 წთ.

კურსის ღირებულება: ინდივიდუალურად: 350 ლარი. 2-3 კაციან ჯგუფში : 300 ლარი.

II საფეხური: ვიზუალიზაცია, რენდერი - V-Ray Render:

- ვიზუალიზაციის შიდა ალგორითმი V-Ray პარამეტრების დაყენება
- V-Ray მასალების შექმნა: მინა, კერამიკა, ნიკელი, სარკე, ხე, ლითონი, ფილა, აგური
- რთული V-Ray ტექსტურების შემოტანა და პარამეტრების დაყენება
- V-RayFur ხალიჩის და თმის შექმნა
- გარემოს არეკვლა HDRI პარამეტრების ცვლილება
- ვიზუალიზაცია Indirect Illumination. Irradiance map
- განათების და ჩრდილის პარამეტრები V-Ray light, V-Ray Shadows
- მზის განათება V-RaySun
- V-RayIES პარამეტრების დაყენება
- V-RayPhysicalCamera კამერის პარამეტრების დაყენება. კამერის ანიმაცია
- გარემოს და კამერის ერთმანეთთან შეთავსება. რენდერი

II საფეხურის შესწავლით - თქვენ შეძლებთ V-Ray Render პლაგინით ვიზუალიზაციას და 3D მოდილისაგან რეალისტური ფოტოსურათის მიღებას. V-Ray Render დღეისათვის ყველაზე საუკეთესო პროგრამაა არქიტექტურული ვიზუალიზაციისათვის და ფართოდ გამოიყენება ინტერიერის და ექსტერიერის დიზაინისათვის. შეისწავლით სწრაფი და ხარისხიანი ვიზუალიზაციის პარამეტრების დაყენებას. ექსპოზიციის მართვას, რთული ტექსტურების გამოყენებას და მართვას, გლობალური განათების საშუალებებს, სფერისებური, ბრტყელი, სტანდარტული, მზის განათების მოდელირებას.

კურსის ხანგრძლივობა: 12 ლექცია. კვირაში 3-ჯერ. ლექციის ხანგრძლივობა: ინდივიდუალურად 1სთ. ჯგუფში: 1.30 წთ.

კურსის ღირებულება: ინდივიდუალურად: 350 ლარი. 2-3 კაციან ჯგუფში : 300 ლარი.

III საფეხური - რთული მოდელირება:

- V-RayProxy მცენარეების შემოტანა. V-Ray mesh.
- ნაჭრის შექმნა Cloth მოდიფიკატორის დახმარებით. Object Properties.
- რთული მოდელირება, გარემოს მოდელირება.
- ხაზებით მოდელირება, Nurbs - მოდელირება.
- ავტომობილის საბურავის მოდელირება.
- ავტომობილის მოდელირება.
- ადამიანის თავის მოდელირება.
- პერსონაჟის მოდელირება. პერსონაჟის ტექსტურირება.
- განათება. განათება თამაშების დიზაინისთვის.
- ვიზუალიზაცია.

3ds Max -ის III საფეხურის შესწავლით - თქვენ გეცოდინებათ რთული სამგანზომილებიანი ობიექტების მოდელირება, განათების სხვადასხვა შუქ-ჩრდილების ეფექტების და კამერასთან მუშაობა ასევე რთული მოდელირება მოდიფიკატორების გამოყენებით.

IV საფეხური - ანიმაცია:

- ანიმაცია. დროის ინტერვალების დაყენება. კონტროლიორები. იერარქია და კინემატიკა.
- პერსონაჟის აღჭურვა ძვლოვანი სისტემით. მოდული Character studio ფიზიკა და დინამიკა. წყალი, ცეცხლი, აფეთქება, ნაწილაკები Particle Flow, რეაქტორი პარამეტრები. ვიდეო მონტაჟი. ფანჯარა Video Post.
- ანიმაციის ვიზუალიზაცია.

IV საფეხურის შესწავლით - თქვენ შეძლებთ პერსონაჟების და ობიექტების ანიმირებას; წყლის, ცეცხლის, აფეთქების და სხვა ბუნებრივი მოვლენების ეფექტების შექმნას ასევე, გეგოდინებათ ვიდეორგოლების შექმნის საბაზო პრინციპები.

კურსის ხანგრძლივობა: 12 ლექცია. კვირაში 3-ჯერ. ლექციის ხანგრძლივობა: ინდივიდუალურად 1სთ. ჯგუფში: 1.30 წთ.

კურსის ღირებულება: ინდივიდუალურად: 350 ლარი. 2-3 კაციან ჯგუფში : 300 ლარი.

კურსის დასრულების შემდეგ გაცივმა ორენოვანი სერთიფიკატი.

მიღება წარმოებს წინასწარი ჩაწერით.

მისამართი: თბილისი. თავისუფლების მოედანი. სულხან საბასკ.1/5. ეროვნული ბანკის გვერდით.

ტელეფონები: 272- 87 -87; 214-66-43; 593 73- 70- 43;

ელ-ფოსტა: info@nbacademy.ge

ვებ-გვერდი: www.nbacademy.ge

სკაიპი: nbcenter.ge