

infotech.

Κέντρο Δια Βίου Μάθησης

Πιστοποιημένο από το Υπουργείο Παιδείας

Κωδ. αδείας: 3313

τηλ. 2310-50.19.70

www.infotech.edu.gr

email: studies@infotech.edu.gr



chaostrainingcenter



3ds Max 2021

Lifelong support for unlimited learning since 1997

1^η Έκδοση: Μάρτιος 2021

Up to Date

Το **Autodesk 3ds Max** είναι το κορυφαίο πρόγραμμα δημιουργίας Φωτορεαλισμού και Κίνησης. Είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για μηχανικούς, αρχιτέκτονες και διακοσμητές που επιθυμούν μια ολοκληρωμένη και ανταγωνιστική παρουσίαση.

Εκτός από την δημιουργία εικόνων φωτορεαλισμού με το 3ds Max μπορείτε να σχεδιάσετε γρήγορα τρισδιάστατα αντικείμενα που είναι δύσκολο έως αδύνατον να δημιουργηθούν σε άλλα σχεδιαστικά προγράμματα.

Παρουσιάστε τις ιδέες σας ξεκινώντας από τα βασικά εργαλεία σχεδιασμού και θέτοντας τις σωστές βάσεις. Με τις κατάλληλες εκπαιδευτικές τεχνικές και μεθοδολογία σχεδιασμού μπορείτε να δημιουργήσετε οποιαδήποτε σύνθετη σκηνή.

Η infotech σαν επίσημο εκπαιδευτικό και εξεταστικό κέντρο της Chaosgroup (κατασκευάστριας εταιρείας του V-Ray), έχει ενσωματώσει στο σεμινάριο του 3ds Max σαν μηχανή φωτορεαλισμού (renderer) το V-Ray.

Η ύλη του σεμιναρίου ολοκληρώνεται σε 12 ενότητες στις οποίες αναλύονται τα παρακάτω.

Σημειώνουμε ότι σε όλες τις ενότητες δίνονται στους εκπαιδευόμενους απλές και σύνθετες σκηνές για εξάσκηση.

Σημαντικές Ενημερώσεις πριν την ...εκπαίδευση

Η εκπαίδευση γίνεται ON LINE από πιστοποιημένο εισηγητή στην αίθουσα αλλά και εξ' αποστάσεως. Τα σεμινάρια μαγνητοσκοπούνται, οπότε μπορείτε να το δείτε οποιαδήποτε ώρα και ημέρα μπορείτε. Τις απορίες σας μπορείτε να τις λύσετε με τον πιστοποιημένο από την Mc Neel εισηγητή.

Ερωτήσεις / Απαντήσεις:

Στα On Line σεμινάρια υπάρχει άμεση ανταπόκριση?.

Τα βιντεοσκοπημένα σεμινάρια έχουν δημιουργηθεί από τα On-Line και ανανεώνονται πολύ συχνά. Οι ερωτήσεις / απαντήσεις γίνονται μέσω Zoom άμεσα.

Εργασίες:

Ολοκληρώνοντας τη βασική εκπαίδευση, στα τελευταία μαθήματα δημιουργείτε ολοκληρωμένα παραδείγματα. Κατά τη διάρκεια της βασικής εκπαίδευσης δημιουργείτε διάφορα επί μέρους Project με την καθοδήγηση του εισηγητή.

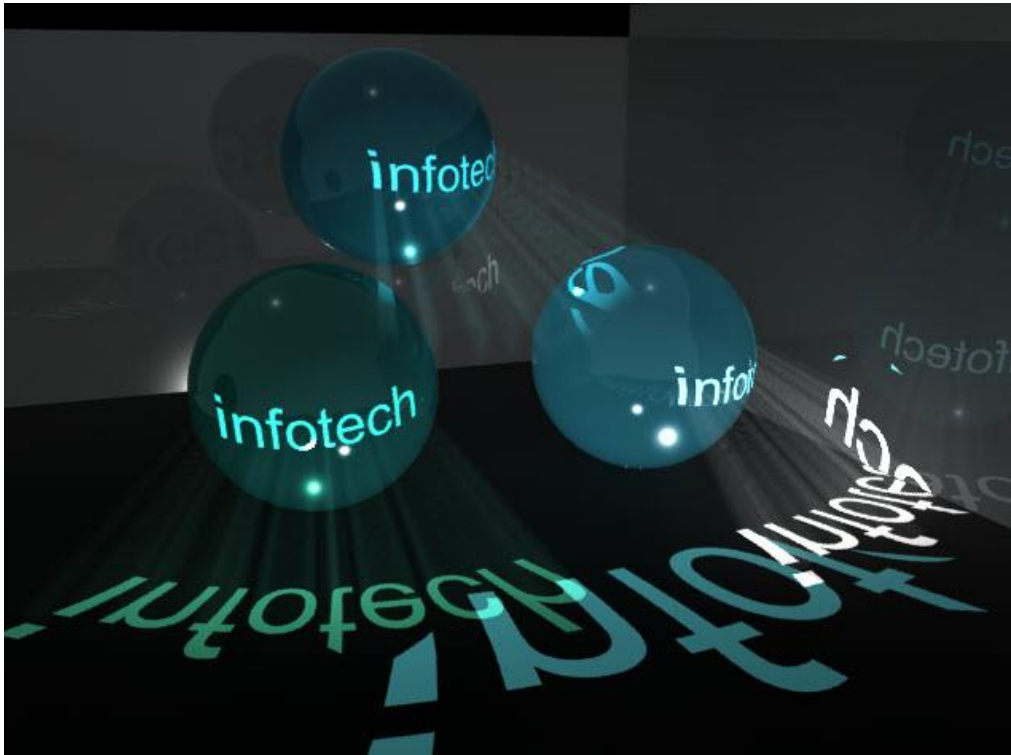
Πιστοποιήσεις:

Μετά την ολοκλήρωση του σεμιναρίου και μετά από μία εργασία που θα μας δώσετε θα πάρετε το διεθνές πτυχίο της Autodesk (κατασκευάστρια εταιρία του 3ds Max).

Επίσης θα πάρετε **βεβαίωση παρακολούθησης σεμιναρίου από το Κ.Δ.Β.Μ** (Κέντρο Διά Βίου Μάθησης) infotech. Τα κέντρα Δια Βίου Μάθησης ανήκουν στη Διεύθυνση Γενικής Γραμματείας Επαγγελματικής Εκπαίδευσης, Κατάρτισης και Διά Βίου Μάθησης του Υπουργείου Παιδείας (<http://www.gsae.edu.gr/el/idiotika-kdvm>).

Στόχοι μάθησης του σεμιναρίου

- Συνολική ροή εργασίας για την παραγωγή μιας εικόνας στο 3ds Max.
- Modeling στο 3ds Max.
- Εισαγωγή και επεξεργασία αρχείων από διαφορετικά προγράμματα.
- Εφαρμογή υλικών και φώτων.



Εισαγωγή

- Startup Templates
- Ρυθμίσεις του περιβάλλοντος εργασίας
- Ορίζοντας μονάδες μέτρησης
- Γραμμή Menu
- Εργαλειοθήκες
- Αποθήκευση αρχείων 3ds Max
- Χειρισμός αρχείων
- Help System

Pre-Production and Planning

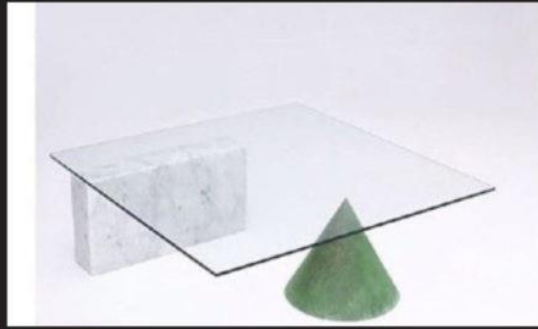
- Οργάνωση της σκηνής με διάφορα εργαλεία
- Scene explorer
- Δουλεύοντας με τα Layers
- Κατανοώντας τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες

Modeling

- Σχεδιασμός στο 3ds Max
- Κατανοώντας τα 2D στοιχεία και τα 3D αντικείμενα
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στα 3D αντικείμενα\
- Σύστημα συντεταγμένων των αντικειμένων
- Snap Tools
- Tape Helper
- Εργαλείο Select and Place
- Mirror
- Align
- Array
- Spacing Tool
- Κατανοώντας τα Shapes
- Επεξεργασία των 2D Shapes
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στα Shapes
- Κατανοώντας τις Extended Splines
- Χρήση τροποποιητών για τις Splines
- Shape Boolean
- Κατανοώντας το Editable Poly Object Type
- Μετατροπή των Object Types
- Επεξεργασία 2D αντικειμένων με ποικίλους τροποποιητές
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στους τροποποιητές, όπως lathe, sweep κ.λπ.
- Αντικείμενα AEC (Architectural, Engineer and Construction)
- Σχεδιασμός AEC wall
- Σχεδιασμός AEC doors
- Σχεδιασμός AEC windows
- Σχεδιασμός AEC railings
- Σχεδιασμός AEC stairs
- Σχεδιασμός AEC foliage
- Κατανοώντας το topology
- Η σημασία της γεωμετρίας στα υλικά
- Edit Poly
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στην Edit Poly
- Επεξεργασία 3D αντικειμένων με ποικίλους τροποποιητές
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στους τροποποιητές, όπως bend, lattice κ.λπ.
- Εισαγωγή στα Compound Objects
- Δουλεύοντας με το ProBoolean
- Δουλεύοντας με την Loft
- Δουλεύοντας με το Terrain για δημιουργία φυσικού ανάγλυφου εδάφους

Modeling

• Standard Primitives



• Extended Primitives



Array

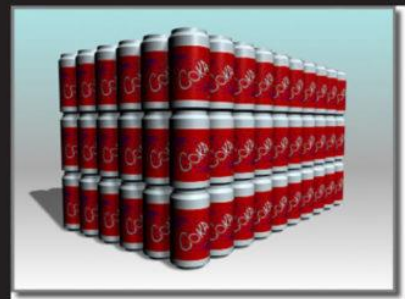
Κλωνοποίηση αντικειμένων με array



one-dimensional array



two-dimensional array
1D Count=7 and 2D Count=4

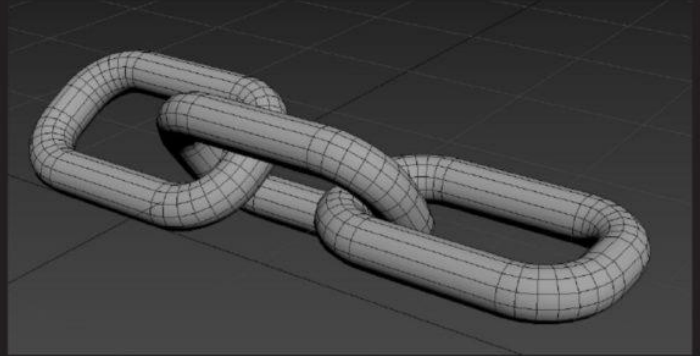


three-dimensional array
1D Count=10, 2D Count=6, 3D Count=3

Εισαγωγή στις splines

Splines - πρακτική

- Σχεδίαση περιγράμματος και thickness



Splines - πρακτική

- Σχεδίαση περιγράμματος και extrude



Πρακτική



Σχεδιασμός με splines

Splines & modifiers

- Lathe



Άλλα αντικείμενα AEC
Windows



Awning window



Casement window



Fixed window



Pivoted window



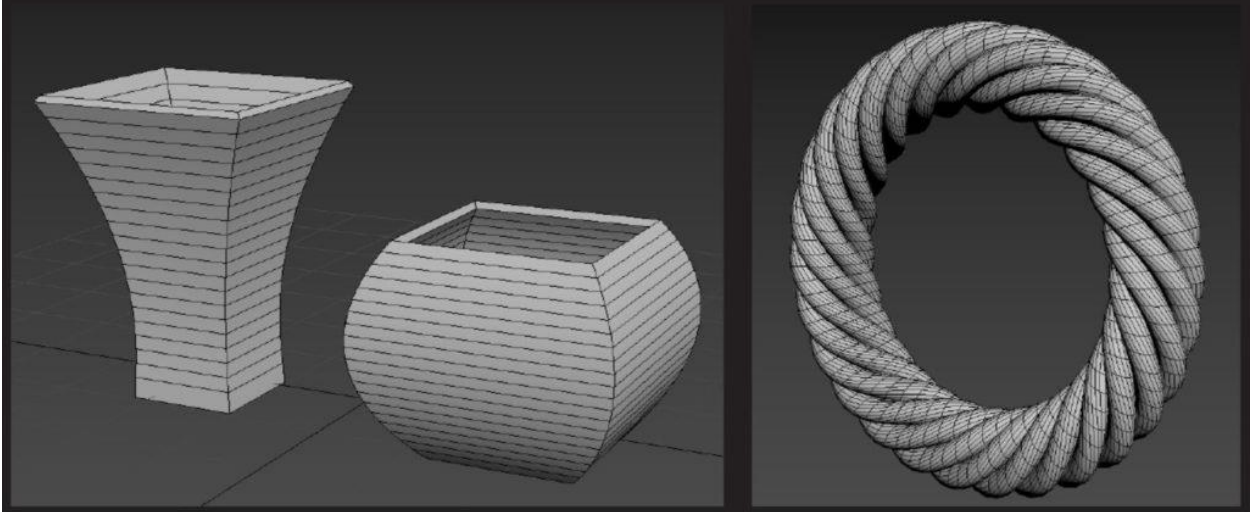
Projected window

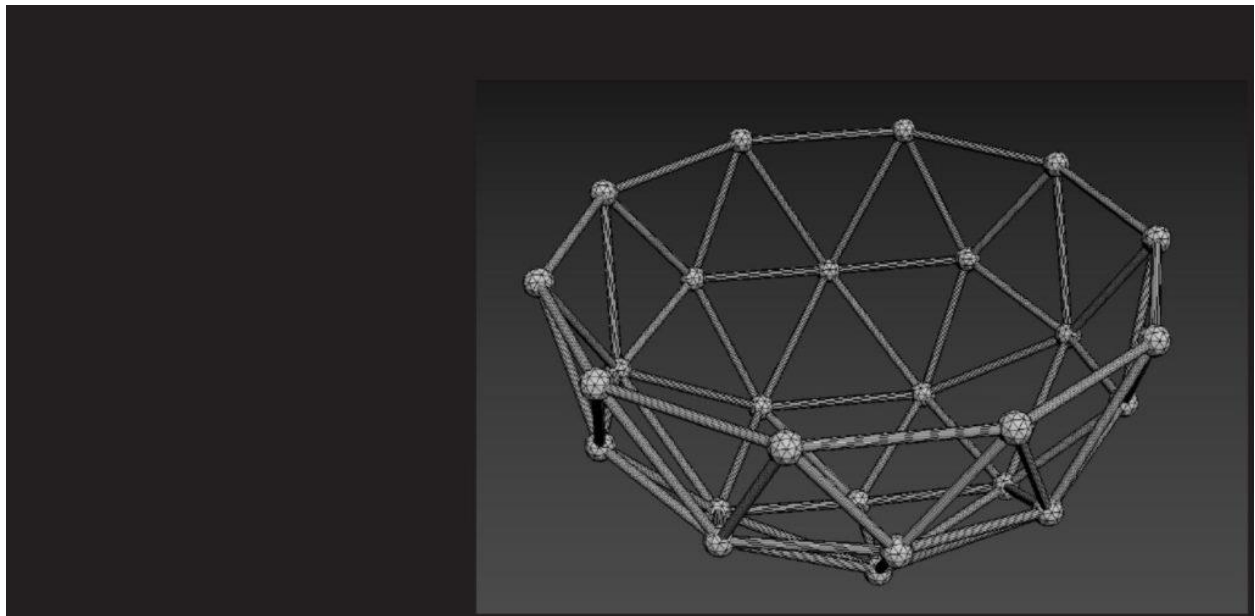
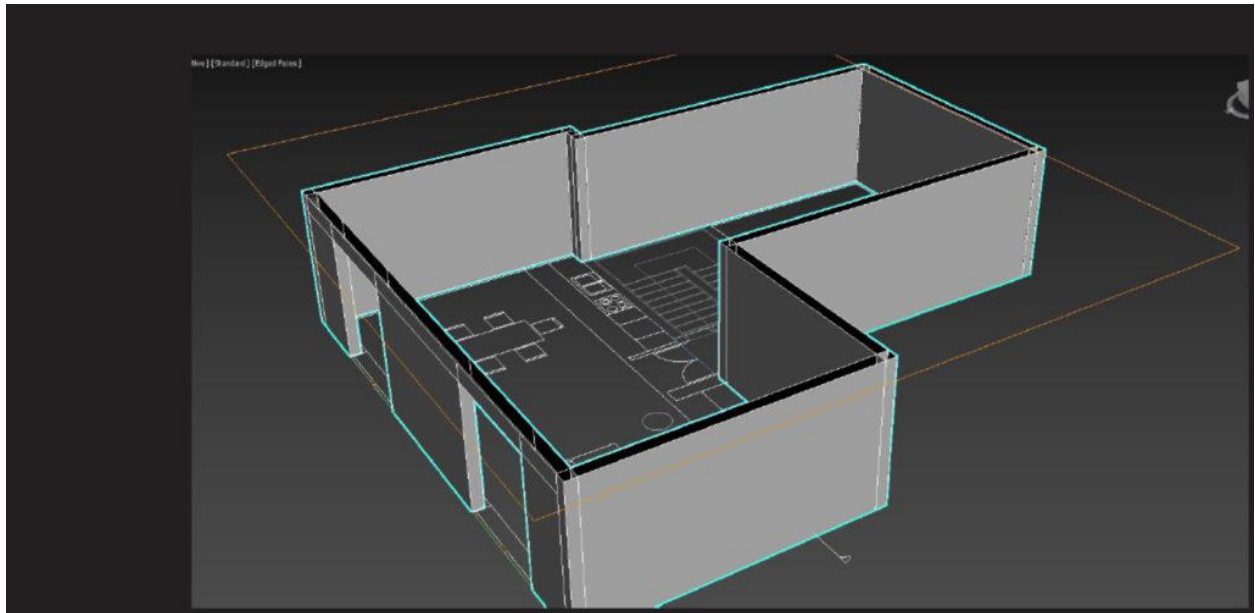


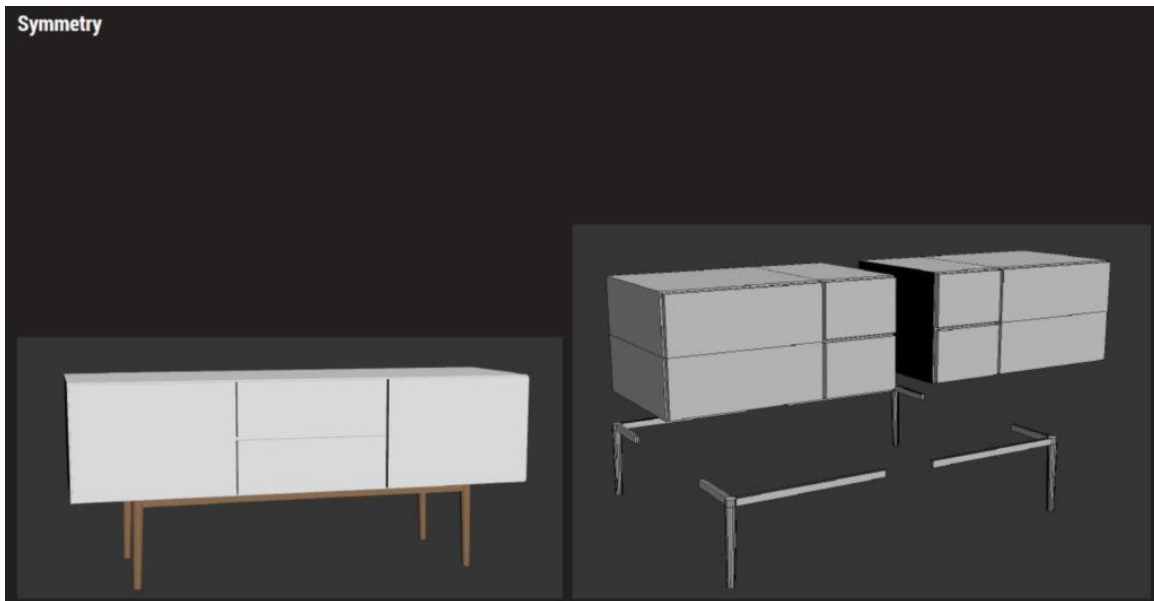
Sliding window

Πηγή γραφιστικών: autodesk

Τροποποιητές







Rendering

- Εισαγωγή στον φωτορεαλισμό
- Γρήγορες ρυθμίσεις render
- Render εικόνων
- Κατανοώντας την ανάλυση εικόνων
- Ρύθμιση μεγέθους εκτύπωσης
- Κατανοώντας τους τύπους αποθήκευσης εικόνων

Cameras

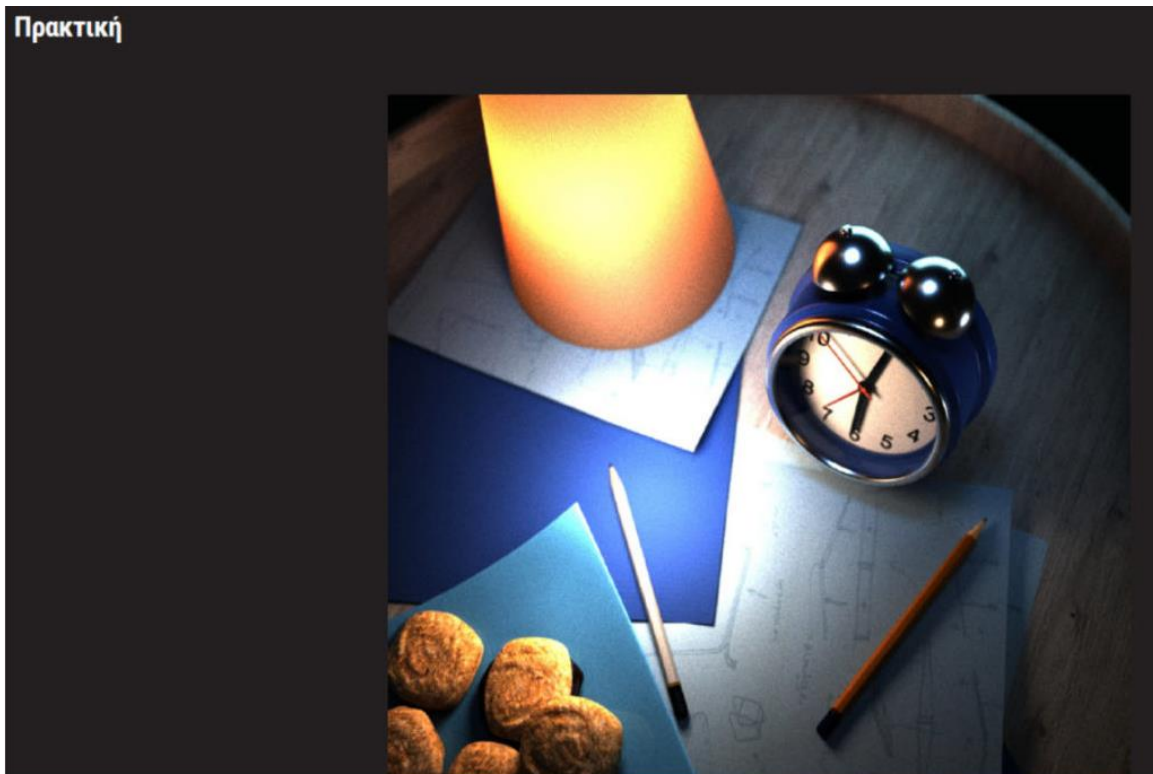
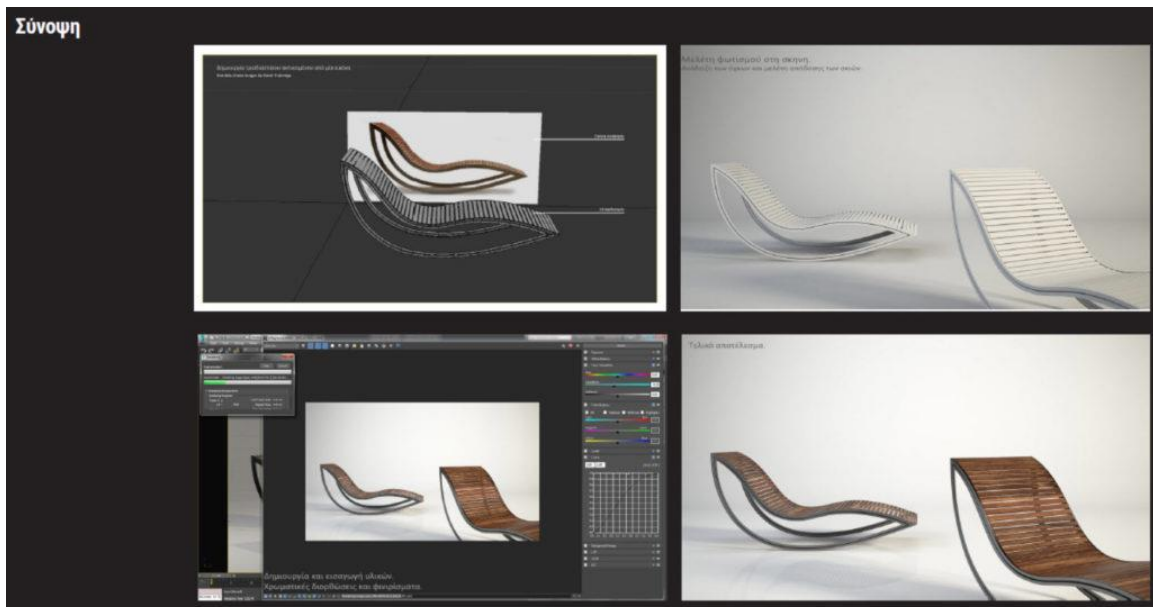
- Κατανοώντας τις κάμερες
- Δουλεύοντας με την Physical Camera
- Δουλεύοντας με την VrayPhysicalCamera
- Προσαρμογή γωνίας θέασης

Lighting

- Κατανοώντας τον άμεσο και έμμεσο φωτισμό
- Standard Lights
- Vray Lights
- Πρακτική εφαρμογή με ασκήσεις εσωτερικού και εξωτερικού χώρου

Materials

- Εισαγωγή στα υλικά
- Κατανοώντας τους 3ds Max Material Editors
- Standard materials
- Vray materials
- Πρακτική εφαρμογή με ασκήσεις
- UVW Map Modifier



Σύνοψη

- Τελική εργασία που συνοψίζει τις εφαρμογές σχεδιασμού και φωτορεαλισμού που διδάχθηκαν.
- Εξέταση για την επίσημη πιστοποίηση της Autodesk.