



Κέντρο Δια Βίου Μάθησης

Αρ. αδείας: 2335229

τηλ. 2310-50.19.70

www.infotech.edu.gr

email: studies@infotech.edu.gr



chaostrainingcenter



Twinmotion



3ds Max

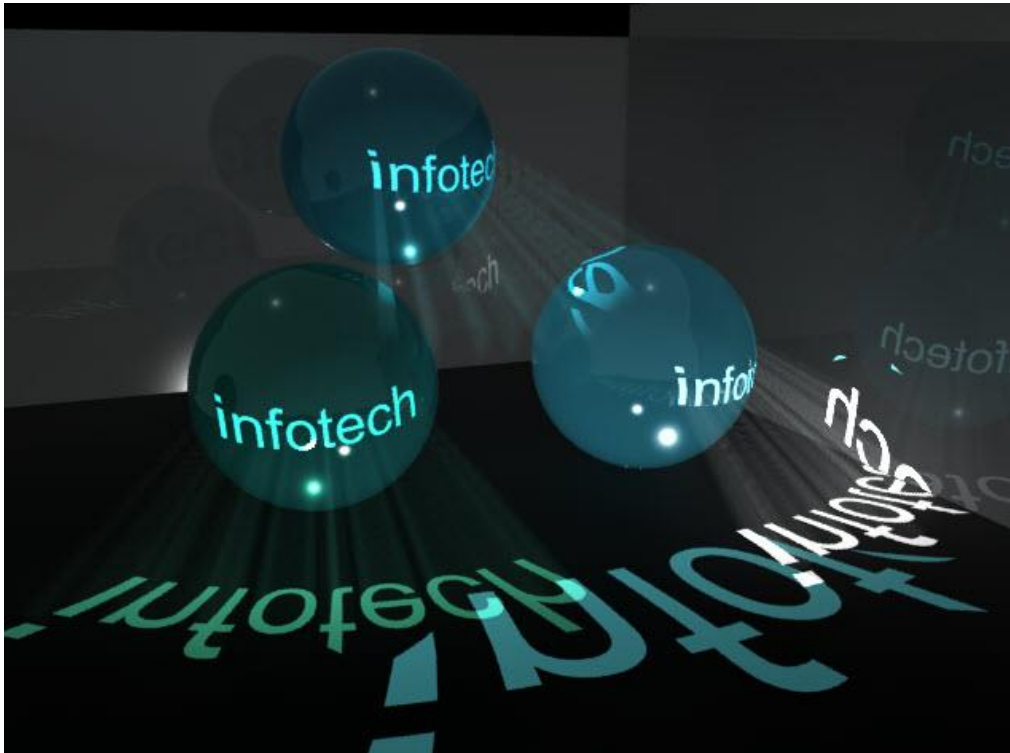
3DS Max 2024

Lifelong support for unlimited learning since 1997

1^η Έκδοση: Μάιος 2023

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

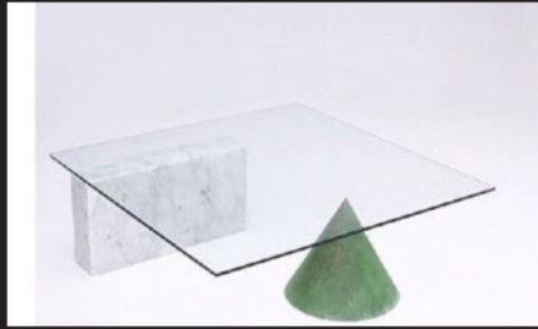
- Οργάνωση της σκηνής με διάφορα εργαλεία
- Scene explorer
- Δουλεύοντας με τα Layers
- Κατανοώντας τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες

Modeling

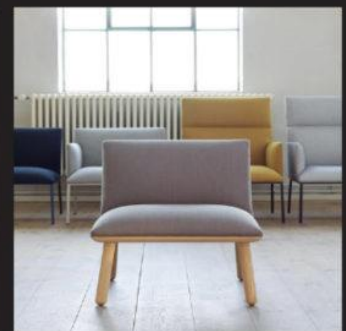
- Σχεδιασμός στο 3ds Max
- Κατανοώντας τα 2D στοιχεία και τα 3D αντικείμενα
- Πρακτική εφαρμογή με πολλαπλές ασκήσεις στα 3D αντικείμενα\
- Σύστημα συντεταγμένων των αντικειμένων
- Snap Tools
- Tape Helper
- Εργαλείο Select and Place
- Mirror
- Align
- Array
- Spacing Tool
- Κατανοώντας τα Shapes
- Επεξεργασία 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

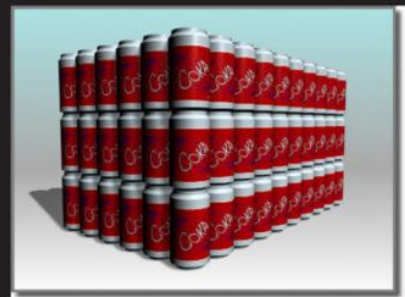
Κλωνοποίηση αντικειμένων με array



one-dimensional array



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

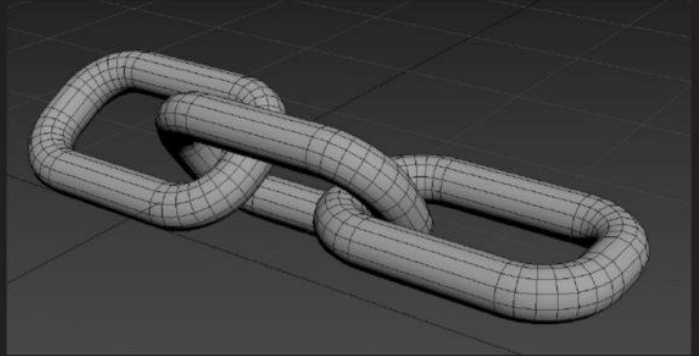


three-dimensional array
1D Count=10, 2D Count=6, 3D Count=3

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



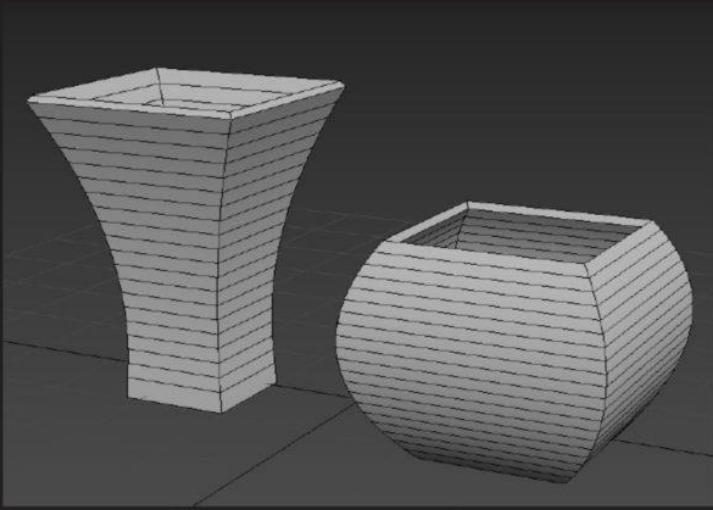
Projected window

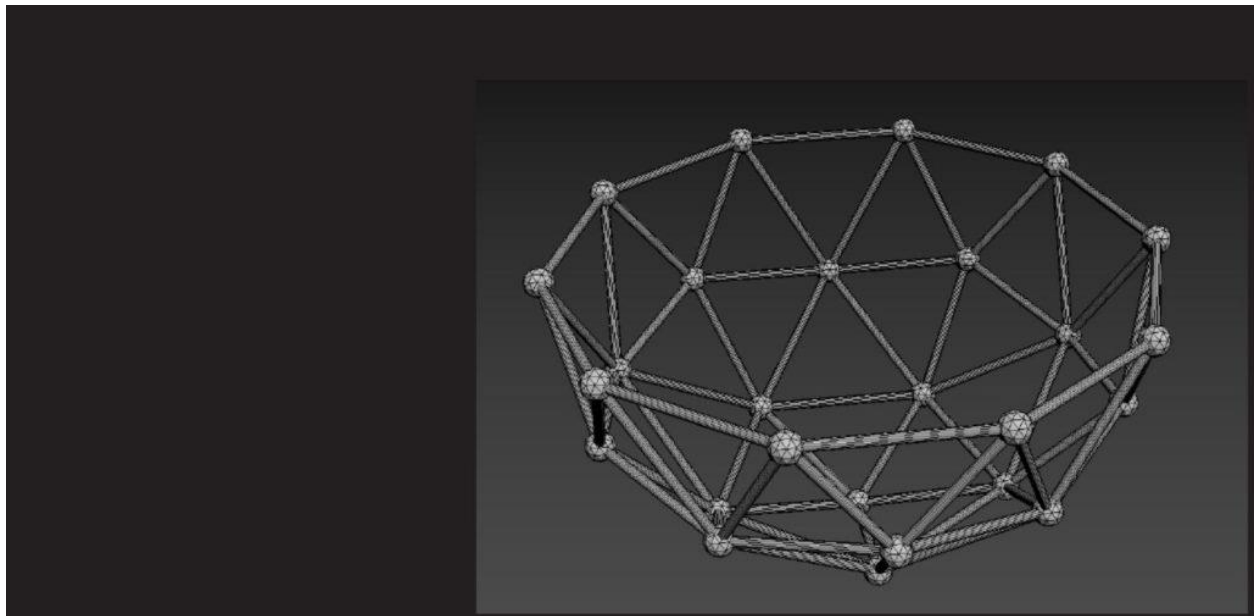
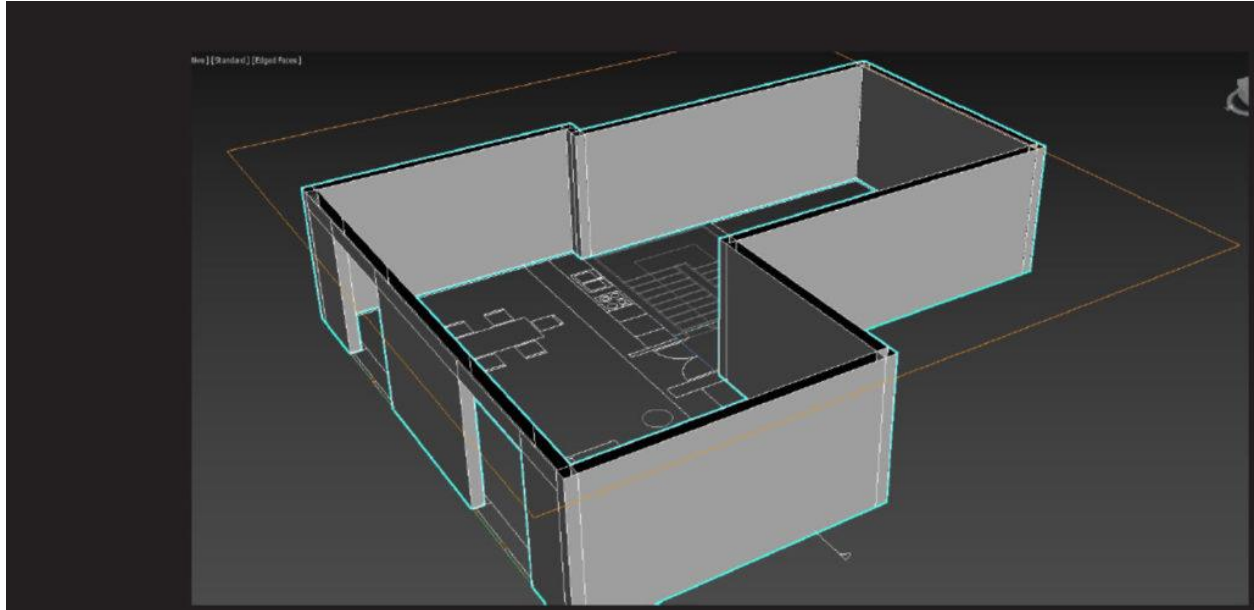


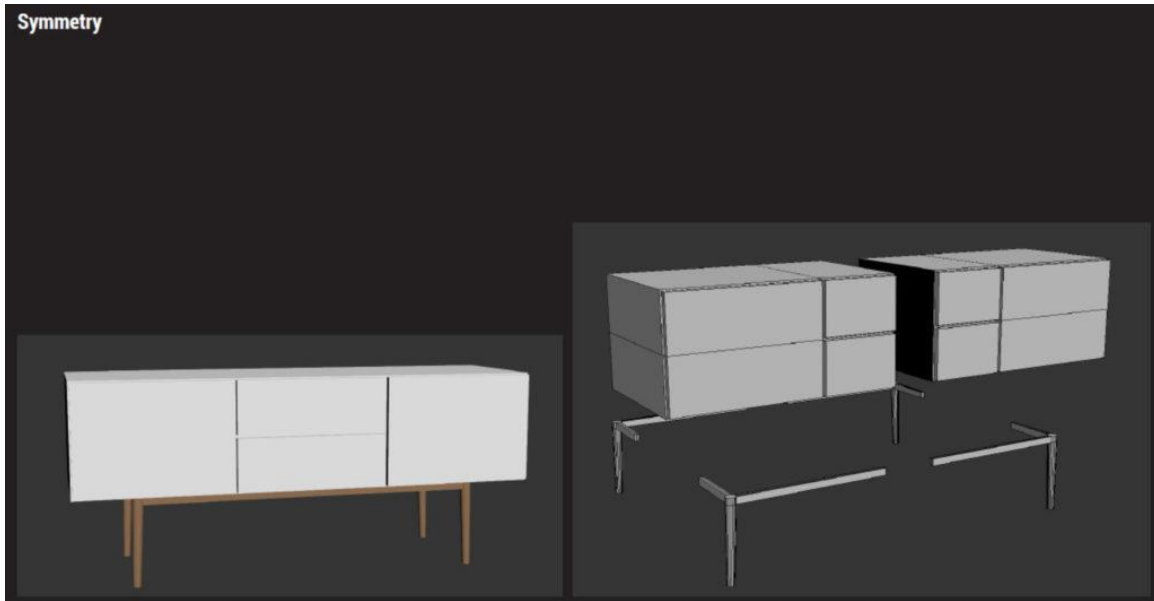
Sliding window

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

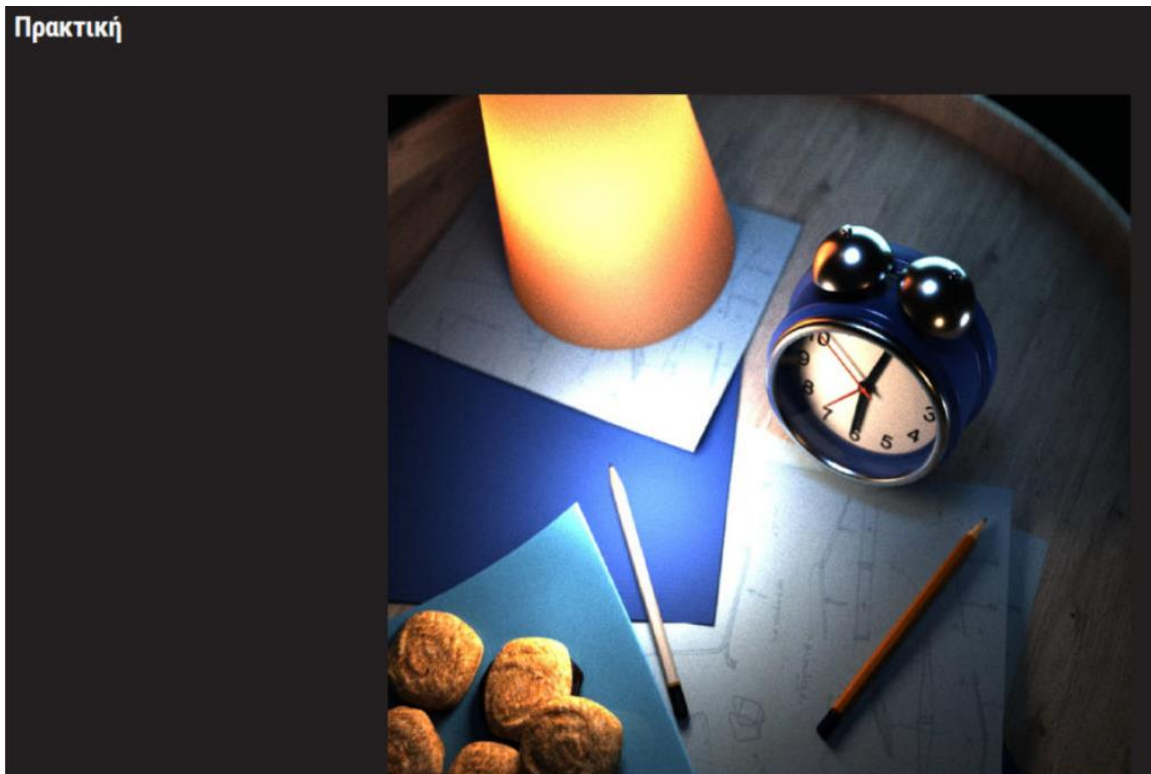
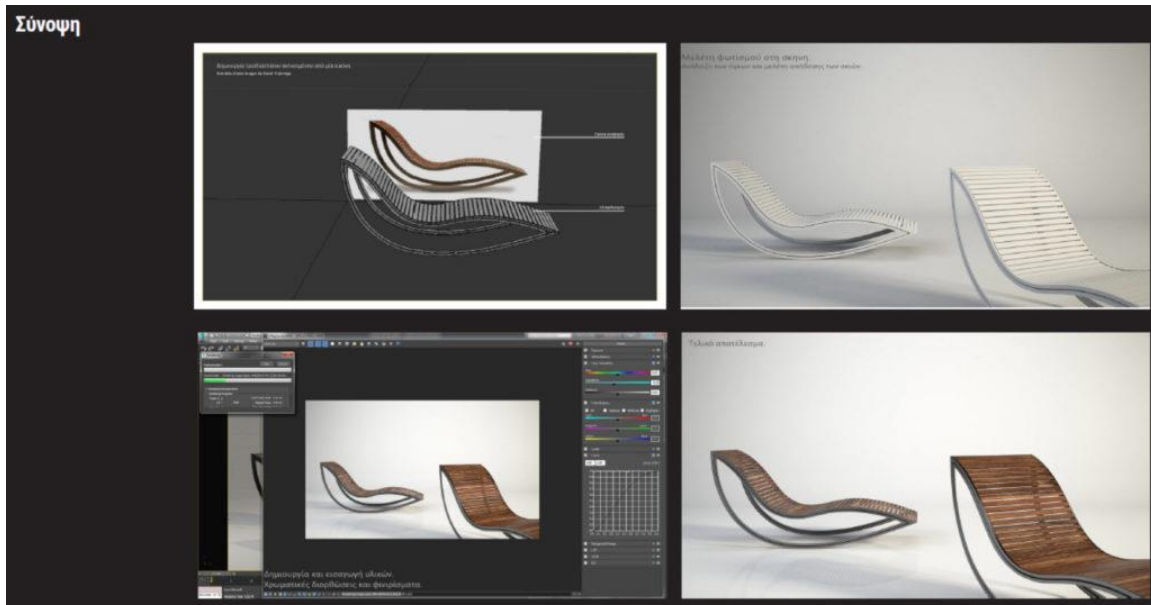
- Κατανοώντας τις κάμερες
- Δουλεύοντας με την Physical Camera
- Δουλεύοντας με την VrayPhysicalCamera
- Προσαρμογή γωνίας θέασης

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.