

Курс «3DS Max. Ландшафтный дизайн»

Продолжительность обучения: 40 часов

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН информационно-практического курса

Данный курс предназначен для слушателей, имеющих базовые знания по программе 3DS MAX

Итог обучения:

Освоение всех необходимых инструментов моделирования для воплощения проектов по ландшафтному дизайну. Выпускники курса смогут создавать и визуализировать сцены включающие природные объекты: рельеф, водоемы, растительность, а так же элементы благоустройства: детские площадки, пруды, фонтаны, дорожки, беседки, клумбы и так далее. Курс будет полезен архитекторам и дизайнерам, всем, кто желает дополнить свои знания и научиться создавать реалистичную окружающую среду и визуально обогащать свои проекты, и людям, желающим заниматься ландшафтным дизайном. Данный курс даст навыки использования возможностей программы для наилучшей подачи своих проектов.

Практическая работа:

В данном курсе предлагается работа над двумя ландшафтными сценами, одна из которых будет дана в качестве курсовой работы, над которой предполагается работа дома и на занятиях.

Первое занятие

- Теория: рельеф, способы создания рельефа условного и по горизонталям из подосновы (для реально существующих участков). Создание рельефа с помощью специальной карты высот. Terrain, Displacement
- Практика: изучаем данные методы. Берем подоснову с горизонталями и создаем поверхность с помощью Terrain, берем карту Displacement и создаем рельеф с помощью нее, сравниваем результаты этих методов

Второе занятие

- Теория: изучаем способ "confirm", который позволяет делать проекцию одного объекта на другой. Объяснение, как используя эту функцию можно посадить дорожку на рельеф. Другой способ - вручную. Создаем дорогу методом loft.
- Практика: рисуем сеть дорожек, тропинок, ставим площадки.

Третье занятие

- Теория: способы изменения созданных поверхностей: добавление впадин и возвышенностей. Создание русла водоема.
- Практика: создаем водоем, на примере ручья. Настраиваем материал воды, делаем дно. Создаем фонтан и пруд

Четвертое занятие

- Теория: учимся создавать озеленение. Способы создания травы: обычная текстура, hair&fur, scatter, Forest Pack, corona scatter. Посадка деревьев, пользуемся библиотекой Forest Pack.
- Практика: озеленяем сцену, добавляем деревья, траву, цветы, кустарник, камни

Пятое и шестое занятие

- Теория: способы создания и редактирования объектов, полигональное моделирование (Edit Poly)
- Практика: создаем объекты благоустройства. Импорт моделей в сцену, создание, настройка. Создаем мостик через ручей, лавочки, фонари, беседки, изучаем полигональное моделирование на примере объектов благоустройства, насыщаем сцену элементами

Седьмое занятие

- Теория: работа с текстурами и материалами
- Практика: Настраиваем материалы сцены, изучаем настройки рендеринга

В конце занятия раздаются задания курсовой работы, которую слушатели курса должны будут начать делать дома.

Восьмое занятие

- Теория: HDRI карты окружающей среды и освещение сцены, установка видовых камер.
- Практика: учимся применять и настраивать HDRI карты, настраивать камеры и рендерить изображения. Завершение работы над сценой парка.

Девятое занятие

Делаем курсовую работу, которая является обобщением всех полученных знаний.

Курсовая работа может быть для каждого студента своя; например, если это архитектор, и у него уже есть готовый объект, к которому он хотел бы сделать окружающее благоустройство, то можно взять его. Если такого проекта нет, то слушателю курса будет предоставлен выбор участка на свой вкус – из нескольких вариантов. То есть каждый в своей курсовой работе сможет реализовать фантазию и сделать свой дизайн.

Десятое занятие

Сдаем курсовую работу, разбираем оставшиеся вопросы, пишем итоговый тест по пройденному материалу.