

Пояснительная записка к курсу «Дизайн интерьера в 3D MAX»

В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям в области компьютерной графики. На сегодняшний день все чаще возникает необходимость у людей различных профессий использовать различные графические программы. К таким программам обращаются дизайнеры, художники, фотографы, полиграфисты, редакторы изданий, веб-мастера и др. специалисты.

Цель:

Сформировать теоретические и практические знания в области компьютерной графики, как одному из важнейших направлений использования персонального компьютера.

Задачи:

Освоить предложенный комплекс графические программы, с целью их дальнейшего использования в профессиональной деятельности.

Приобрести практические и творческие навыки.

Программа имеет два варианта исполнения (базовый, углубленный), каждый из которых включает определенное количество часов и набор тем.

Организация образовательного процесса, продолжительность и сроки обучения по программе определяются учебно-тематическим планом. Учебный курс начинается по мере комплектации групп (в группе не более 3 человек). Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 40 минут. Время занятий устанавливается согласно учебному графику, разрабатываемому индивидуально для каждой группы (в среднем 4 ак. часа в день, с перерывом 10-20 минут через каждые 2 ак. часа).

В ходе прохождения курса могут быть использованы следующие формы обучения: лекция, семинар, практическое занятие, практика и консультации.

Каждое занятие разделено на несколько частей:

- Теоретическая часть (объяснение нового материала)
- Выполнение практических заданий в рамках пройденного материала (выполнение каждого задания имеет консультативный характер и не является основной формой контроля).

Обучающийся успешно прошедший итоговую аттестацию получает сертификат о прохождении курса.

Учебно-тематический план

БАЗОВЫЙ

№	Темы
Построение 3D проектов в 3D MAX	
1.	Основные элементы окна программы.
2.	Построение стандартных объектов.
3.	Основные команды редактирования объектов.
4.	Построение дополнительных объектов.
5.	Построение сплайнов и их редактирование.
6.	Применение модификаторов для создания объектов интерьера.
7.	Построение объектов методом лофтинга.
8.	Назначение стандартных материалов.

УГЛУБЛЕННЫЙ

№	Темы
Построение 3D проектов в 3D MAX	
1.	Основные элементы окна программы.
2.	Построение стандартных объектов
3.	Основные команды редактирования объектов
4.	Построение дополнительных объектов
5.	Построение сплайнов и их редактирование
6.	Применение модификаторов для создания объектов интерьера
7.	Построение объектов методом лофтинга
8.	Построение NURBS кривых и работа с ними
9.	Создание собственных материалов
10.	Назначение созданных материалов
11.	Построение стандартных конструкторских объектов (стены, окна, двери, лестницы, ограждения)
12.	Источники света и их параметры.
13.	Заполнение помещения построенными объектами
14.	Настройка и построение визуальных фотоизображений.