Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk 3ds Max 2026 Уровень 1 – Основы 3D моделирования.

Код курса: **3ДМ1**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Общие сведения, техническая информация • История развития Autodesk 3ds Max и практическое его предназначение. • Системные требования. • Обновление системы с помощью сервис паков. • Устройство интерфейса. • Основы создания объектов в 3ds Max 2026, настройки их параметров и их преобразований. • Создание сцены из простых объектов. • Управление окнами проекций - новые возможности 3ds max 2026 по управлению проекциями.	**4**
Модуль 2. Основы работы: создание и трансформация объектов, параметры объектов. Панель Scene Explorer. • Создание простых объектов и их трансформация. • Способы выделения объектов. • Имена объектов. • Параметры объектов. • Работа с боковой панелью Scene Explorer, простое управление объектами с её помощью. • Управление опорной точкой объекта.	**4**
Модуль 3. Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов. • Группировка и иерархическое связывание объектов – различные возможности. • Создание массивов объектов, зеркальных копий и выравнивание объектов. • Работа с инструментом Spacing tool. • Применение объектных привязок для создания и перемещения объектов. • Модификаторы объекта – стек модификаторов. • Применение модификаторов с помощью нового интерфейса в 3ds max 2026 с возможностью быстрого поиска по списку. • Простые модификаторы деформации объектов. • Настройка модификаторов в стеке.	**4**
Модуль 4. Основы полигонального моделирования (Editable Poly). • Компоненты полигонального каркаса (полигоны, ребра, вершины, границы, элементы). • Основные команды редактирования полигонального каркаса на разных уровнях (Extrude, Bevel, Inset, Tesselate, Chamfer и т.п.). • Финальное сглаживание низкополигональной модели. **Практическая работа – создание моделей бытовой техники.**	**4**

Модуль 5. Основы моделирования объектов, создание и редактирование сплайнов. • Основы создания и редактирования сплайнов. • Модификатор Edit Spline. Редактирование сплайнов. • Модификация сплайнов на различных уровнях. • Модификатор Extrude – создание 3D-объектов из сплайнов. • Инструмент Freehand – быстрое рисование произвольных форм. • Модификатор Spline Mirror – простое создание зеркальной половинки сплайна.	**4**
Модуль 6. Создание трехмерных объектов из сплайнов. Булевские операции. Итоговая практика. • Простые модификаторы, используемые для получения трехмерных объектов из сплайнов. • Extrude – выдавливание. • Lathe – поворот вокруг оси. • Bevel Profile (обновленный) – выдавливание со сложным поперечным профилем. • Sweep – выдавливание профиля вдоль пути. • Команда Boolean – вычитание и сложение трехмерных объектов. • Практические примеры применения Boolean. • **Итоговая практическая работа – создание коробки помещения по чертежу.** • **Вырезание оконных и дверных проемов.** • **Наполнение моделями мебели.**	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru