Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Autodesk 3ds Max 2025. Уровень 3. Сложное текстурирование

Код курса: **3ДМ3В-А**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. Основы текстурирования. Секреты UVW Map. • Понятие координат текстуры (мэппинга). Суть всех модификаторов UV-класса. • Принцип разделения мэппинга для различных текстур на одном и том же объекте с помощью каналов мэппинга. • Принцип разделения мэппинга с помощью выделения полигонов. • Практическая работа по применению модификатора UVW Map с учётом разделения мэппинга по каналам и полигонам. • Изучение новейшей карты Blended Box Map, позволяющей быстро наносить материалы с текстурами без создания традиционных UV-координат. • Понятие относительного и абсолютного размера текстуры на объектах. • Практическая работа по применению абсолютных размеров мэппинга на примере стен здания. • Практическая работа по применению мэппинга на одном объекте при нескольких материалах в сложных условиях.	**4**
Модуль 2. Наложение текстур на сложные объекты: Unwrap UVW. • Принцип развёртки текстуры на объекте, изучение принципов работы модификатора Unwrap UVW. • Корректное нанесение текстуры на различные объекты с помощью модификатора Unwrap UVW. • Теория создания развёртки текстуры объекта с помощью модификатора Unwrap UVW. • Нанесение и корректировка готовых текстур на объекты. • Создание собственной текстуры на основе подготовленной развёртки и нанесение её на объект.	**4**
Модуль 3. Наложение текстур на сложные объекты: Unwrap UVW (продолжение темы). • Автоматическая развёртка текстуры командами Flatten Mapping и Normal Mapping. • Подгонка и сшивание фрагментов текстуры в единую бесшовную карту. • Корректная развёртка отдельных фрагментов в плоскость командой Unfold Mapping. • Выравнивание сложных участков командой Relax. • Spline-mapping. Нанесение текстуры по сплайну. • Pelt – mapping. Развёртка текстуры методом «шкуры», отлично подходящая для органических моделей. • Практическая работа по выполнению Pelt-мэппинга и передачи текстуры в Adobe Photoshop. • Peel Mapping – самая гибкая технология нанесения и редактирования UV координат.	**4**

Модуль 4. Работа с композитными материалами. Размещение материалов и текстур на объектах путём прямого рисования. • Принцип работы композитных материалов. • Краткий обзор основных типов композитных материалов. • Создание и нанесение на объект композитного материала с различными текстурами и управление ими через модификатор Unwrap UVW. • Практическая работа по нанесению на объект со сложной формой надписей и наклеек. • Добавление в материал слоёв патины, грязи и ржавчины. • Освоение принципа рисования масок для смешивания слоёв композитных материалов, непосредственно на требуемых объектах кистью в 3ds max. • Метод рисования Vertex Paint. • Метод рисования Viewport Canvas. • Практическая работа по нанесению грязи и ржавчины на объект путём непосредственного рисования кистью.	**4**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**16 ак.ч. + 16 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