

I ՓՈՒԼ - Մոդելավորում (3DS Max -Modeling)

Ցանկացած բարդության և բնույթի եռաչափ օբյեկտների ստեղծում՝ ճարտարապետական հատակագծի հիման վրա եռաչափ շենք կամ կառույց, ինտերիեր և էքստերիեր, մարդու մարմին, մարդու դենք, ավտոմեքենա, կենդանիներ, պերսոնաժներ, կահույք և այլն...

I ՓՈՒԼԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

- Դիտման պատուհանների հետ աշխատանքը
- 3ds Max ծրագրի արտաքին տեսքը և ստրուկտուրան
- Ֆայլերի հետ աշխատանքը
- Չափման միավորի կարգավորումներ և ինտերֆեյսի պարամետրեր
- Երկրաչափական օբյեկտներ
- Օբյեկտների ակտիվացում և հատկությունների ամրագրում
- Օբյեկտների տրանսֆորմացիա
- Օբյեկտների կլոնավորում (կրկնօրինակում)
- Օբյեկտների խմբավորում և նրանց միջև կապի ստեղծում
- Մոդիֆիկատորներ
- Երկչափ (2D) գծային օբյեկտներ
- Poly տեսակի օբյեկտներ
- Mesh տեսակի օբյեկտներ
- Pach տեսակի օբյեկտներ
- NURB տեսակի օբյեկտներ
- Կոմպոզիտային օբյեկտներ
- Մոդելավորման մոդիֆիկատորներ