

## **II ՓՈՒԼ - Մատերիալ և Ռենդեր (3DS Max - Material and Render)**

Scanline render և VRAY render: Ուսումնասիրվում են բոլոր մատերիալները և նրանց մեջ աշխատող կոմպենետները: Իրականին շատ մոտ ֆոտոռեալիստիկ ռենդեր:

### **II ՓՈՒԼԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ**

- Մատերիալների հատկությունները
- Material Editor պատուհանի ղեկավարման տարրերը
- Ստանդարտ մատերիալներ
- Քարտեր (Maps)
- Մատերիալների տեսակները
- Քարտերի տեղադրման մոդիֆիկատորներ
- Կամերաներ
- Լուսային օբյեկտներ և լուսավորման հիմնական մեթոդները
- VRAY տեսակի ռենդեր