

Autodesk 3ds Max (+camera animation)

Autodesk 3ds Max (+camera animation) ամբողջական դասընթացն իր մեջ ներառում է հետևյալ թեմաները.

- Թեմա 1 — ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ
- Թեմա 2 — 3D Max ծրագրի տեղադրումը
- Թեմա 3 — Ծրագրի ինտերֆեյսը, Գլխավոր մենյուն և գործիքների տող
- Թեմա 4 — Menu Bar – Գլխավոր մենյուի տող
- Թեմա 5 — Toolbar – Գլխավոր գործիքների վահանակ
- Թեմա 6 — Պրոյեկցիաների պատուհանների կառավարման վահանակ
- Թեմա 7 — Command Panel (Հրամանների վահանակ)
- Թեմա 8 — Կառուցումների համար անհրաժեշտ կարգավորումներ
- Թեմա 9 — Group -Խումբ մենյու
- Թեմա 10 — Օբյեկտների տեսակները
- Թեմա 11 — Standard Primitives- Ստանդարտ պրիմիտիվներ
- Թեմա 12 — Extended Primitives – Ընդլայնված պրիմիտիվներ
- Թեմա 13 — Օբյեկտների Move տեղափոխման, Rotate պտտման և
- Թեմա 14 — Scale մասշտաբավորման հրամանները
- Թեմա 15 — Architectural Objects ճարտարապետական օբյեկտներ
- Թեմա 16 — Compound Objects
- Թեմա 17 — Copies, Instances, and References հրամանները
- Թեմա 18 — Օբյեկտների և ենթօբյեկտների ընտրում
- Թեմա 19 — Օբյեկտների ընտրության միջոցներ
- Թեմա 20 — Օբյեկտների զանգվածի ստեղծում
- Թեմա 21 — Օբյեկտների հավասարեցնում
- Թեմա 22 — Մոդելավորումը սալլայների միջոցով
- Թեմա 23 — Խմբագրվող և չխմբագրվող սալլայներ
- Թեմա 24 — Օբյեկտների ստեղծումը բուլյան գործողությունների միջոցով
- Թեմա 25 — Լոֆտի մեթոդ
- Թեմա 26 — Ստեղծենք պարզ լոֆտ–մոդել և դիտարկենք լոֆտի դեֆորմացիանները
- Թեմա 27 — Սալլայների խմբագրում
- Թեմա 28 — Սալլայնի ենթօբյեկտների աշխատելու համար գործիքները
- Թեմա 29 — Բուլյան գործողությունները սալլայների հետ
- Թեմա 30 — Մոդիֆիկատորների կիրառումը
- Թեմա 31 — Ազատ աղավաղման մոդիֆիկատորներ
- Թեմա 32 — Մոդիֆիկատորներ մակերևույթների խմբագրման համար
- Թեմա 33 — Եռաչափ օբյեկտների ստեղծումը սալլայների հիման վրա
- Թեմա 34 — Մոդելավորում խմբագրվող մակերևույթների օգնությամբ
- Թեմա 35 — Editable Mesh (խմբագրելի մակերևույթ)
- Թեմա 36 — 3D Max –ի նյութերը
- Թեմա 37 — Նյութերի կառավարման գործիքներ
- Թեմա 38 — Տեքստուրային քարտեզներ

- Թեմա 39 — Տեքստուրային քարտեզների օգտագործումը
- Թեմա 40 — Տեքստուրային քարտեզների միջոցով ստանդարտ նյութերի հատկությունների ընդօրինակումը
- Թեմա 41 — Նյութերի ստեղծումը և դրանց կիրառումն օբյեկտների վրա
- Թեմա 42 — Վերացնել օբյեկտին նշանակված այս կամ այն նյութը
- Թեմա 43 — U VW Map մոդիֆիկատոր
- Թեմա 44 — Լուսավորություն
- Թեմա 45 — Լույսի աղբյուրի կարգավորում
- Թեմա 46 — Լուսավորության տարածքից օբյեկտի հեռացումը
- Թեմա 47 — Ծավալային լուսավորման ստեղծումը
- Թեմա 48 — Տեսախցիկների ստեղծում
- Թեմա 49 — Վիզուալիզացման պարամետրերը

Դասընթացը կանցկացնի համալսարանի Ինֆորմատիկայի, ՀՏ և ԿՀ ամբիոն ամբիոնի դասախոս Մարիա Մկրտչյանը:

Տևողությունը 72 ժամ` շաբաթական 3 պարապունք 2 ժամով:

Արժեքը` 140000 ՀՀ դրամ: