

дисциплина Специальная живопись
(третий курс, пятый семестр)

Структура и содержание дисциплины в 5-ом семестре:

1. Моделирование сложных пространственных объектов

Данный раздел рассматривает продвинутое технологии и методы создания детализированных 3d-моделей, практика ориентирована на создание сложных трехмерных объектов различными способами

Темы практических занятий:

Основные принципы Surface – моделирования

Команды модификатора EDIT POLY, модификаторы сглаживания

Моделирование сложных объектов по чертежам

Моделирование криволинейных поверхностей NURBS

Объем дисциплины в 5-ом семестре: 48 часов.

3 пары в неделю для каждой подгруппы.

Начало работы 3 сентября 2018

График выполнения и темы работ.

ТЕМА	ЗАДАНИЕ	самост часы	аудит часы	бал.
Входное тестирование.	Создание люстры по чертежам. Задача создать модель, наложить текстуры, выставить свет, настроить сцену, отрендерить и сохранить в формате png.		2	5
Surface – моделирования	Создание флакона. Задача создать модель, в уже настроенной сцене отрендерить и сохранить в формате png.	2	2	3
NURBS– моделирования	Создание компьютерной мыши. Задача создать готовую модель, в уже настроенной сцене отрендерить и сохранить в формате png.	4	6	5
Комбин. моделирование (Surface и Editpoly)	Создание стула. Задача создать модель, наложить текстуры, в уже настроенной сцене отрендерить и сохранить в формате png.	4	4	5
Дизайн проектирование: проект №1	Детская площадка. Задача создать по утвержденным чертежам трехмерную модель своей площадки. Настроить сцену и отрендерить объект в реальном окружении.	10	4	5
Полигональное моделирование (Editpoly)	Создание игрового персонажа. Задача создать модель, настроить сцену, выставить свет, присвоить материалы и отрендерить. Рендер сохранить в формате jpg + сделать скриншот модели в каркасе. То есть сдается 2 файла.	10	6	10

Контрольная работа			4	15
Моделирование сложных объектов по чертежам	Создание транспортного средства. Задача создать детальную модель машины. Настроить сцену, выставить свет, присвоить материалы и отрендерить. Рендер сохранить в формате jpg + прикрепить сам файл 3dmax. Сдается 2 файла. Критерии оценки: сетка кузова – 4 бал.; стекла с окантовкой – 2 бал.; зеркала – 2 бал.; ручка – 1 бал.; литой диск + резина с протекторами – 2 бал.; фары + решётка радиатора + эмблема – 2 бал.; визуализация – 2 бал.	20	16	15
Дизайн проектирование: проект №2	Проектирование пространства. Задача создать по утвержденным чертежам трехмерную модель своих малых архитектурных форм. Настроить сцену и отрендерить объекты в реальном окружении.	10	2	7
Контрольная работа	Зачетная работа		4	20
Продуктивная посещаемость	Это когда вы не просто пришли, а всю пару работали. Рядом с посещением в журнале преподавателя должен быть +			10
ИТОГО:		60	48	100

ВНИМАНИЕ: Выполненные задания сдаются преподавателю в начале следующей пары, после практического занятия на котором оно выполнялось. Баллы проставляются сразу, работа не выполненная в срок оцениваться будет в два раза меньше.

Все задания сохраняются под своей фамилией на сетевом диске Z, в папке своей группы, в подпапке "Спецживопись" - тема задания.

Пример: Z:\8ДБ1\Спецживопись_5семестр\Люстра\Иванова_люстра.