

Nội Dung Đào Tạo 3DS MAX Căn Bản

Sau khi hoàn thành khoá học bạn có thể:

Hiểu và thiết kế một cách chính xác mô hình vật thể trong không gian 3 chiều.
Có thể sử dụng nhiều công cụ tạo, chỉnh sửa...trong 3DS MAX qua các bảng lệnh Create, Modify.
Sử dụng các công cụ mặt hoặc NURBS Curves để tạo mô hình.
Có thể tạo các chất liệu trông giống tự nhiên như gỗ, gạch lát nền, kính, chất liệu phản chiếu...
Sử dụng nguồn sáng để quan sát cảnh được tạo, tạo các nguồn sáng Omni, Target spot...
Điều khiển các chức năng Camera một cách hiệu quả để làm hoạt cảnh quan sát.
Làm hoạt cảnh với kỹ thuật Inverse Kinematics (Chuyển Động thuận - đảo)
Tạo các hiệu ứng đặc biệt với Hệ thống hạt (Particle Systems) hiệu ứng về môi trường như sương mù (Atmospheres), và Hiệu ứng tạo cảnh (Render Effects)...

Phần 1

- Giao diện của 3DS Max và sử dụng các công cụ hỗ trợ thiết kế đơn giản
- Thiết lập các giao diện và tạo các đối tượng chuẩn Geometry (hình hộp, hình cầu, hình nón...)
- Chuyển đổi qua lại các loại khung nhìn (top, left, front...), sử dụng công cụ Asset Browser (cây hiển thị thư viện) để chèn các mô hình như bàn, ghế, các thiết bị nội - ngoại thất...
- Các công cụ như di chuyển (Move), Rotate (xoay), Scale (định cỡ), Snap (bắt điểm), Align (giống)
- Nhóm đối tượng và sao chép và nhân số đối tượng theo copy, Instance, reference.
- Sử dụng nút lệnh Railing (tạo tay vịn cầu thang, hàng rào), hoặc các thông số về cây cảnh.
- Sử dụng Camera, ảnh của cảnh nền. Tạo nguồn sáng – Omni.

Phần 2

- Tạo và chỉnh sửa các thông số liên quan đến Camera, Nguồn sáng, Chỉnh lưới - Grid.
- Hộp thoại điều chỉnh sự hiển thị, tạo cảnh – rendering, camera
- Chỉnh sửa lưới mesh và shape (đối tượng từ spline)
- Chỉnh sửa cách áp họa đồ UVW Map, hộp thoại tạo và hiệu chỉnh chất liệu.
- Nắm vững các thông số liên quan đến nguồn sáng dạng Target Direct
- Nắm vững họa đồ đa cấp Multi/Sub Object

Phần 3

- Các thông số và cách tạo Shape (Line, Rectangle, Circle...)
- Nhập dữ liệu từ AutoCAD, hoặc từ các phần mềm khác.
- Tạo bình đồ cho mô hình địa hình, tạo shape phức.
- Sử dụng công cụ Compound Object (Boolean, và morph)
- Tạo các nguồn sáng trong nhà, nguồn sáng mờ, làm vật thể không bị tác động bởi nguồn sáng.

Phần 4

- Sử dụng các công cụ liên quan đến kiến trúc như AEC extended, Doors, Windows, Stairs để tạo cảnh nội thất, ngoại thất

Một vài các tính năng mới của 3ds max còn được đề cập trong khoá học:

- Incredible modeling tools within the Editable Poly object
- Set Key interface for greater animation control
- Các nguồn sáng dạng Photometric lights
- Advanced Lighting with Light Tracer and Radiosity.