Macrosoft

Vzdelávanie s trvalým efektom

DOKUMENT

Osnova kurzu

KATEGÓRIA

Kurzy 3D grafiky, CAD

FORMA VÝUČBY

Prezenčne v Bratislave alebo online s lektorom

CENA BEZ DPH

290,00 €

CENA S DPH

356,70 €

vrátane 23 % DPH

Macrosoft školiace centrum

Aktuálne informácie na Macrosoft.sk

PDF OSNOVA

3D STUDIO MAX - vizualizácia

Prehľad tém kurzu, rozsahu výučby a základných informácií o školení.

Znalosť programu v rozsahu predchádzajúcich kurzov: 3D MAX modelovanie/animovanie.

OBSAH ŠKOLENIA

01 **Práca so svetlami**

základné - omni svetlo, target, free, skylight, mental ray Area Light a Area Spot nastavenie intenzity svetla, typov tieňa (mäkký a ostrý tieň) a ich využitie podľa typu v praxi nastavenie farby svetla a implementácia bitmapy na projektor - parabolu svetla

02 **Práca s Fotometrickými svetlami**

Target/Free Point, Target/Free Linear, Target/Free Area

03 **Implementácia fotometrických svetiel**

IES Sun a IES Sky do exteriérovej vizualizácie rodinného domu s pozemkom. Natavenie intenzít dodatočných svetiel pre docielenie fotorealistického obrazu

04 **Aplikácia postprodukčných efektov**

Video Post (Glow, Lens Flare, Highlight)

05 **Tvorba objektovej trávy**

nastavenie hodnôt pre trávu a vlasy, farebnosť, lesk, fyzika - kolízie úprava - česanie a strihanie v reálnom čase do požadovaných hodnôt pre trávu a vlasy osadenie trávy na požadované miesta v scénke a jej dodatočná modifikácia

Macrosoft

Vzdelávanie s trvalým efektom

06 **Implementácia 3D objektu**

implementácie (budova/dom) do fotografie s osadením do požadovaného miesta s na- svietením scény a aplikáciou špeciálneho typu textúry pre dosiahnutie fotorealistického obrazu

07 **Renderovanie**

popis zložiek dialógového okna nastavenia renderu základných typov

08 **Scanline Render**

detailný popis nastavenia hodnôt Radiosita, Light Tracer, typy výstupných filtrov, nastavenie rozlíšenia obrazu, uloženie výsledného renderu do požadovaného formátu

09 **Mental Ray Render**

popis položiek, nastavenie hodnôt kaustiky a globálnej iluminácie, fotónov, Final gather, hĺbka ostrosti použitie príslušných typov svetiel pre render Mental Ray, ich nastavenie hodnôt intenzity svetla a tieňov

10 **Práca s post-produkčnými efektami**

volumetrické svetlo: nastavenie intenzity a farieb slnečných lúčov, implementácia bitmapy pre docielenie realistického obrazu lúčov nastavenie typov tieňovania pre tento typ efektu s rozdielom pre využitie v praxi

11 **Depth Of Field**

hĺbka ostrosti (rozmazanie a zaostrenie objektov pohľadom cez kameru do požadovaného výsledku)

12 **Lens Effect**

implementácia Lens Flare efektu na požadované svetlo v scénke s docielením žiariaceho slnka na pozadí celej scenérie diskusia záver

---

Tento dokument slúži ako informačný prehľad osnovy školenia. Aktuálne termíny, miesto konania a dostupnosť nájdete na Macrosoft.sk.

https://www.macrosoft.sk/sk/kurz/3d-studio-max-vizualizacia