**Курс 1**
**Базовый 3Ds Max + Corona**

**ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОГО**

**КУРСА**

**1. Вступление.**

* Знакомство, введение в курс;
* CG индустрия, направления, виды деятельности;
* Рекомендованные конфигурации компьютера для работы;
* Установка программного обеспечения;
* Интерфейс и оптимальная настройка 3Ds Max. Клавиатурные сокращения.

**Д/З:** Скопировать материалы курса на компьютер. Смотреть «Общие видео уроки» 1 - 1.1.

**2. 3Ds Max. Параметрические объекты. Основные манипуляции.**

* Стандартные примитивы. Комбинированные объекты;
* Основные инструменты манипуляции (перемещение, вращение, масштабирование объектов);
* Копирование объектов, Instance и Reference. Выравнивание объектов;
* Создание и работа с массивами объектов;
* Понятие о Pivot Point;
* Привязки Snaps.

**Д/З:** Смотреть «Общие видео уроки» 1.2 – 1.3.

**3. 3Ds Max. Параметрические объекты. Модификаторы4**

* Стандартные архитектурные элементы;
* Слои 3Ds Max. Вкладка Display;
* Группировка объектов;
* Основные модификаторы;
* Скрипты Copitor, Pivot Transform.

**4. 3Ds Max. Модификаторы. Spline.**

* Modifier list (настройка);
* Shapes (формы) создание и работа со сплайнами;
* Моделирование на основе сплайнов: фигуры вращения;

**Д/З:** Смотреть «Общие видео уроки» 2 – 2.2.

**5. 3Ds Max. Editable Spline.**

* Редактирование сплайнов Editable Spline;
* Моделирование на основе сплайнов: вытягивание по профилю;
* Получение сплайнов из Editable-Poly модели. Инструмент Section;
* Создание классических декоративных элементов интерьера.

**Д/З:** Смотреть «Общие видео уроки» 2.3 – 2.4 и 3 - 3.3.

**6. 3Ds Max. Editable-Poly.**

* Моделирование корпусной мебели;
* Моделирование кофейного столика;
* Основы низкополигонального моделирование под сглаживание;

**7. 3Ds Max. Editable Poly.**

* Подготовка референса для моделирования;
* Моделирование современного кресла;
* Моделирование сложного подсвечника.

**8. 3Ds Max. Editable Poly.**

* Принципы и приемы моделирования бионических форм в архитектуре.

**9. Сorona Render. Источники света. Камеры**

* Основные настройка Сorona Render;
* Камеры в 3Ds Max;
* Источник света CoronaLight;
* CoronaSky + CoronaSun;
* Подготовка студийной сцены.

**10. Материал CoronaMtl.**

* Базовые параметры CoronaMtl;
* Основные материалы: пластик, металлы, стекло;
* Процедурные карты.

**11. Материал CoronaMtl.**

* Основы текстурирования;
* Понятие UVW координат. Модификаторы UVW Mapping;
* Создание материалов: древо, камень, ткань, паркет, кирпич, кожа.

**12. Материал CoronaMtl.**

* Текстурирование мебели;
* Работа с библиотекой материалов;
* Конвертация материалов чрезе скрипт CoronaConverter;
* Скрипт Relink Bitmaps.

**Курс 2**
**Интерьерная визуализация**

**ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОГО**

**КУРСА**

**1. Создание основной сцены.**

* Моделирование сцены комнаты: стены и пол;
* Модификатор FloorGenerator;
* Плинтус.

**2. Создание основной сцены.**

* Вставляем окна, двери;
* Моделирование подвесного потолка;
* Вставляем источники света.

**3. Моделирование мебели.**

* Моделирование кухонного гарнитура.

**4. Мебель, декор**

* Моделирование корпусной мебели;
* Работа с базой моделей, вставка готовых моделей.

**5. Камера, дневное освещение в интерьере.**

### Основные параметры камеры. Композиция кадра;

* Освещение в интерьере с помощью связки CoronaSky + CoronaSun.

**6. Источники света. Сorona Render.**

* Точечные светильники. Источник света CoronaLight;
* Создание подсветки карнизов;
* Создание фона за окном.

**7. Интерьер. Материалы в интерьере.**

* Текстурирование стен помещения. Материал Multi/Sub-Object;
* Создание материала плитки, обои, плинтус, карнизы, декоративная штукатурка.

**8. Интерьер. Текстурирование мебели.**

* Текстурирование мебели, проверка и правка всех материалов.

**9. Интерьер. Финальный рендер интерьера. 3D Панорамы.**

* Настройка Сorona для финальной сцены;
* Программа Pano2vr 3.1;
* Финальный рендер;
* Быстрая постобработка в LightRoom.

**Курс 3**
**Экстерьерная визуализация**

**ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОГО**

**КУРСА**

**1. Стены жилого дома.**

* Обработка референсов в Photoshop;
* Подготовка референсов в 3Ds Max;
* Создание модели жилого дома: фундамент, первый этаж.

**2. Создание кровли, карнизов.**

* Второй этаж;
* Кровля, облицовка;
* Создание кровли: плагин ATiles.

**3. Детали дома.**

* Доработка модели жилого дома: окна, двери, крыльцо, лестница.

**4. Моделирование генплана участка.**

* Создание генерального плана участка. Создание рельефа, тропинки, дороги.

**5. Постановка освещения и камеры.**

* Камера, композиция кадра;
* Дневное освещение экстерьера, CoronaSky + CoronaSun;
* Освещение HDRI: вечернее, пасмурное;
* Дополнительные источники света CoronaLight;
* Постановка бэкграунда, купола неба.

**6. Доработка сцены. Материалы.**

* Доработка сцены экстерьера;
* Текстурирование дома.

**7. Генплан участка. Растения**

* Насыщение сцены деталями: растения, элементы благоустройства;
* Понятие о CoronaProxy;
* Инструмент Object Paint, рисование объектами генпана.

**8. Генплан участка. Растения**

* Плагин MultiScatter;
* Создание травы;

**9. Финальный рендер.**

* Анимация неба;
* Плагин Power Render Terminat.
* Настройка финального рендера.

**Курс 4**
**Базовый Photoshop**

**ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОГО**

**КУРСА**

**1. Основы Adobe Photoshop.**

* Настройка интерфейса программы;
* Основные инструменты.

**2. Интерьер. Adobe Photoshop.**

* Цветокоррекция, работа со слоями, работа с масками;
* Постобработка интерьера;
* Добавление Render Elements;
* Эффект глубины резкости.

**3. Экстерьер. Adobe Photoshop.**

* Постобработка изображения, цветокоррекция, эффекты, работа со слоями, работа с масками, альфа каналы;
* Бэкграунд, растения, люди.

**4. Adobe Photoshop.**

* Компоновка учебного проекта на листе;
* Композиция и оформление;
* Работа с чертежами.