3ds Max tanítási terv.

Mit it foglal magában:

* A 3ds max program kezelőfelületének alap szintű ismerete.
* Modelezés. A semmiből való alkotás, low-poly és high-poly modelek készítése. Modelezési technikák, trükkök amikkel egyszerűbb modelezni. Spline-modelezés.
* Uv terítés, azaz felkészítés a textúrázáshoz. Könnyű és gyors uv bontás. Modelek előkészítésre az uv-terítéshez, előre kigondolt modelkészítés.
* Textúrázás. Alapszintű Photoshop és Substance Painter programismeret. Shaderek, mitől tűnik valami olyannak amilyen. Mapek, maszkolás, textúrázási trükkök.
* Fények, fény objektumok használata, külső és belső bevilágítás. Kamerabeállítások, felkészítés rendereléshez.
* Renderelés, azaz a végeredmény. A modelek gyors és hatékony megjelenítése.
* Riggelés. Animációt segítő előkészületek. Modelek egyszerű animálhatóságra való felkészítés. Trükkök a pivottal.
* Alap animáció. Fizikális dinamika, részecskedinamika, ruhadinamika.

Mire jó ez:

* Belsőépítészeknek, építészeknek, lakberendezőknek remek lehetőség a tervezett épület, interiőr, bútorkompozíció bemutatására.
* Játékfejlesztőknek lehetőséget ad saját modeljeik megalkotására. Belterek, tárgyak, épületek, fegyverek, járművek és egyéb.
* Filmeseknek valósághű modelek elkészítésében segít. Animációs filmekben érdekelt embereknek betekintést nyújt abba hogyan is készülnek dolgok.
* Aki csak hobbiból modelezne, annak is hatalmas segítséget nyújt egy tanításra kihegyezett, rendszerezett tanterv alapján levezetett kurzus.

Órák menete:

* Egy tanóra három órából (180 perc) állna, ami 110 perc órai munka / elmélet, 10 perc szünet és további 60 perc szabad gyakorlat formájában zajlana.
* Az óra első részében a diákoknak felvezetném az aktuális anyagot, mutatnék pár dolgot amit lehet csinálni a programban. A második felében szabadon lehet az éppen aktuális tanultakat gyakorolni, és ha közben kérdés merül fel a diákok részéről, azt legjobb tudásom szerint megválaszolom.
* A cél a kurzus végén egy apró animáció lenne, nem túl bonyolult, de összegezne minden addig tanultat az egy éves kurzuson látottakból.
* Nagy hangsúlyt fektetnék az igényes, preciz modellezésre már az elejétől fogva, hogy később könnyen és gördülékenyen textúrázható és animálható legyen a model.
* A tanultak sorrendje a „mit foglal magában” című, fentebb írt felsorolással megegyező lenne. A tervek szerint a kurzus felénél már egy berendezett szobát képes lenne a diák lemodelezni, és renderelni. A kurzus második felében térnénk rá az animációra.

Értékelés és vizsgáztatás:

* A kurzuson két fő célt tűznék ki, elsőt a kurzus felén, másikat a végén, otthon elkészített vizsgamunka képében gondoltam.