

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ОРЕНБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Методические рекомендации для
самостоятельной работы обучающихся по дисциплине**

Б1.В.ДВ.10.01 3D-моделирование

Направление подготовки (специальность): 27.03.04 Управление в технических системах

Профиль образовательной программы: Интеллектуальные системы обработки информации и управления

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

СОДЕРЖАНИЕ

1. Организация самостоятельной работы	3
2. Методические рекомендации по выполнению индивидуальных домашних заданий.....	4
3. Методические рекомендации по самостоятельному изучению вопросов.....	4
4. Методические рекомендации по подготовке к занятиям	5

1. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

1.1. Организационно-методические данные дисциплины

№ п.п.	Наименование темы	Общий объем часов по видам самостоятельной работы (из табл. 5.1 РПД)				
		подготовка курсового проекта (работы)	подготовка реферата/эссе	индивидуальные домашние задания (ИДЗ)	самостоятельное изучение вопросов (СИВ)	подготовка к занятиям (ПкЗ)
1	2	3	4	5	6	7
1	Понятие трехмерной графики					1
2	Создание простых объектов			1		2
3	Навигация в окнах видов. Режимы отображения объектов				5	1
4	Модификаторы. Составные объекты			1	6	2
5	Источники света			1	6	
6	Материалы и текстурные карты			1	5	
7	Анимация сцены				5	
8	Плагины. Визуализация сцены				5	

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ДОМАШНИХ ЗАДАНИЙ

Индивидуальные домашние задания выполняются в расчетно-проектировочной форме или презентации.

2.1 Темы индивидуальных домашних заданий

–Разработкаэлементовпредметасредствами3ds Max. Тему индивидуального задания студент определяет самостоятельно, согласовав с преподавателем.

2.2 Содержание индивидуальных домашних заданий

Выполнить домашнее задание с помощью инструментальных средств 3dsMax

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ИЗУЧЕНИЮ ВОПРОСОВ

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на практических и семинарских занятиях.

3.1Примеры применения модификаторов

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на:

- Создание объектов на базе стандартных примитивов
- Создание объектов на базе плоских форм

3.2Кривые масштабирования

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на составные объекты логические операции и лофтинг.

3.3Работа в редакторе материалов

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на:

- Редактор материалов
- Создание новых материалов

3.4 Применение эффектов визуализации

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на:

- Установка плагинов
- Создание и настройка камеры

3.5 Настройка параметров визуализации

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на настройку основных параметров визуализации.

3.6 Создание анимации любого объекта

При изучении вопроса необходимо обратить внимание на:

- Понятие об анимации
- Создание ключевых кадров

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ К ЗАНЯТИЯМ

4.1 Лекция 1 (Л-1) Понятие трехмерной графики (интерактивная форма)

При подготовки к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Основные понятия трехмерной графики.
2. Изучение основ 3D моделирования в программе Autodesk 3ds Max
3. Состав 3D-модели
4. Настройка рабочей среды 3ds Max

4.2 Лекция 2 (Л-2) Создание простых объектов. (интерактивная форма)

При подготовки к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Создание стандартных геометрических объектов
2. Примитивы
3. Выделение и трансформация объектов
4. Выбор системы координат и точки вращения

4.3 Лекция 3 (Л-3) Навигация в окнах видов. Режимы отображения объектов. (интерактивная форма)

При подготовки к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Полезные примеры при моделировании
2. Выравнивание и привязка
3. Клонирование и зеркальное отображение. Группы
4. Редактирование свойств объекта

4.4 Лекция 4 (Л-4) Модификаторы. Составные объекты. (интерактивная форма)

При подготовки к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Применение модификаторов
2. Создание объектов на базе стандартных примитивов
3. Создание объектов на базе плоских форм
4. Составные объекты логические операции и лофтинг

4.5 Лекция 5 (Л-5) Источники света. (интерактивная форма)

При подготовке к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Стандартные и фотометрические источники света
2. Настройка стандартных источников света
3. Настройка теней

4.6 Лекция 6 (Л-6) Материалы и текстурные карты. (интерактивная форма)

При подготовке к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Редактор материалов
2. Создание новых материалов
3. Использование текстурных карт

4.7 Лекция 7 (Л-7) Анимация сцены. (интерактивная форма)

При подготовке к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Понятие об анимации
2. Создание ключевых кадров
3. Окно треков и иерархия объектов сцены
4. Использование модуля «reactor»

4.8 Лекция 8 (Л-8) Плагины. Визуализация сцены. (интерактивная форма)

При подготовке к занятию необходимо обратить внимание на следующие моменты:

1. Что такое плагины и зачем они нужны
2. Установка плагинов
3. Создание и настройка камеры
4. Настройка основных параметров визуализации
5. Добавление заднего фона и специальных эффектов