



TRIMATĖS GRAFIKOS PAGRINDAI

Programos anotacija. Informacinių technologijų mokytojams skirta kvalifikacijos tobulinimo programa. Mokoma dirbti su profesionalia 3D grafikos modeliavimo ir animacijos programa 3ds max. Išmoksite kurti ir modifikuoti 3D objektus, uždėti tekstūras, kurti animaciją, panaudoti šviesos šaltinius ir kameras ir kt.

Tikslas. Patobulinti darbo su 3D grafika praktinius gebėjimus ir teorines žinias.

Įgyjamos kompetencijos.

- Dalyvis įgis 3D modelių kūrimo, medžiagų kūrimo ir uždėjimo, animacijos kūrimo kompetencijas.

Nagrinėjamos temos.

1. 3D grafikos samprata.
2. 3D modelių kūrimas ir jų vizualizavimas.
3. Paprasti modifikatoriai.
4. Sudėtingi modifikatoriai.
5. Animavimo įrankiai.
6. Tekstūrų uždėjimas.
7. Šviesos šaltinių ir kamerų naudojimas.

Registracijos į studijas nuorodą rasite VU Šiaulių akademijos Mokymosi visą gyvenimą centro puslapyje