

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

Институт искусств и художественного образования
Кафедра дизайна, изобразительного искусства и реставрации

УТВЕРЖДАЮ
Директор ИИХО


Л.Н. Ульянова

по числ.

инициалы, фамилия

« 26 » 04 2017

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«ИННОВАЦИОННЫЕ ПРОЦЕССЫ
В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ»**

наименование дисциплины

54.04.01 Дизайн

код и наименование направления подготовки

наименование профиля подготовки

магистр

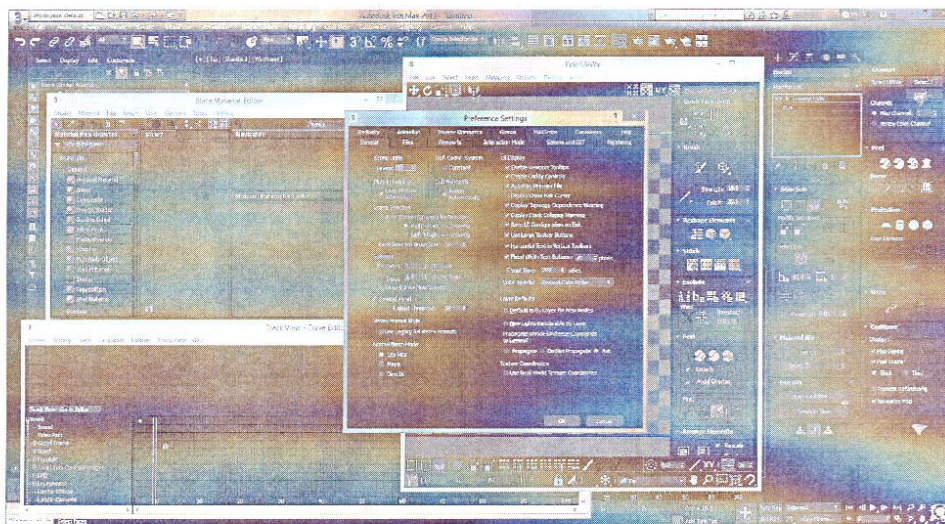
Квалификация (степень) выпускника

Владимир, 2017

Задание №1

Настроить интерфейс программы 3dsMax "под себя".

Выучить «горячие клавиши» по умолчанию, а также уметь переназначать необходимые в работе сочетания клавиш под свои нужды, обосновывая при этом целесообразность этих изменений.



Методические задачи: знакомство с интерфейсом программы 3dsMax,

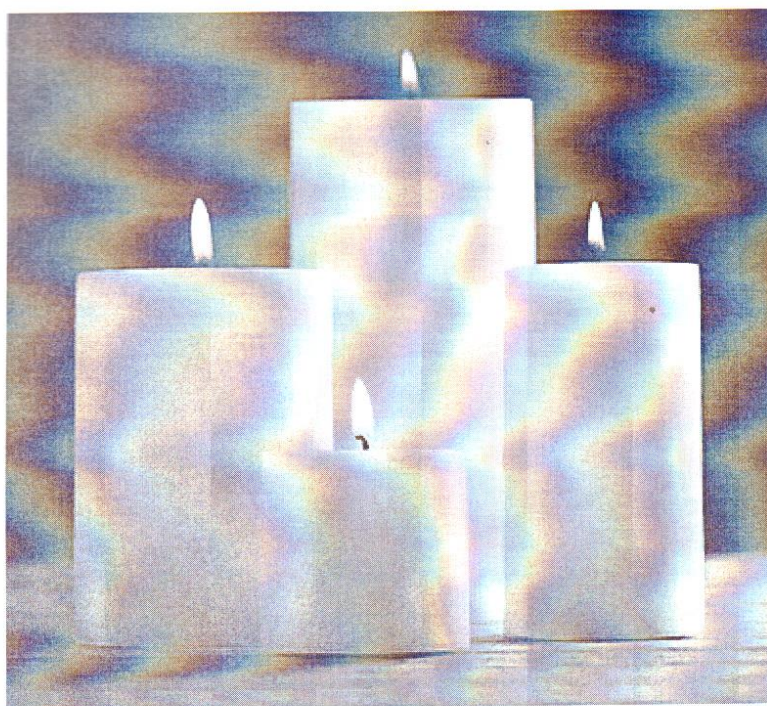
сочетанием «горячих клавиш», основными инструментами и настройками.

Состав проекта: настройка интерфейса программы на учебном и домашнем компьютере.

Методические рекомендации: знакомство с программой 3dsMax, настройка программы на учебном и домашнем компьютере. Просмотр видео-уроков, изучение статей по данной теме.

Задание №2

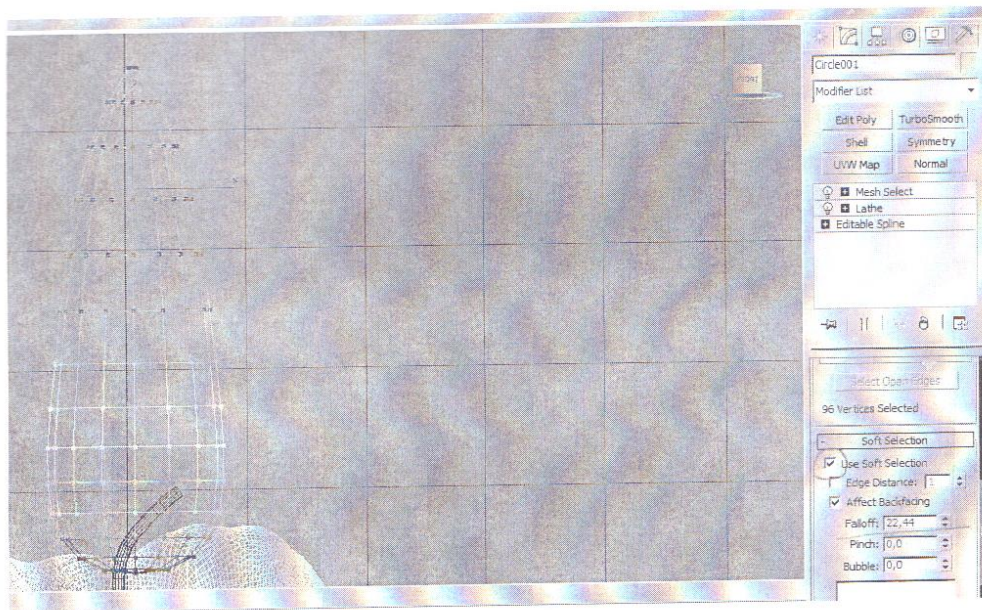
Построение 3d-модели чайной свечи. Эксперименты с построением различных объектов на базе стандартных и расширенных примитивов.



Методические задачи: знакомство с параметрами стандартных и расширенных примитивов, умение анализировать, какие из них годятся для тех или иных видов построений сложных объектов. Формирование умения применять к примитивам различные модификаторы, понимая их настройки и назначение.

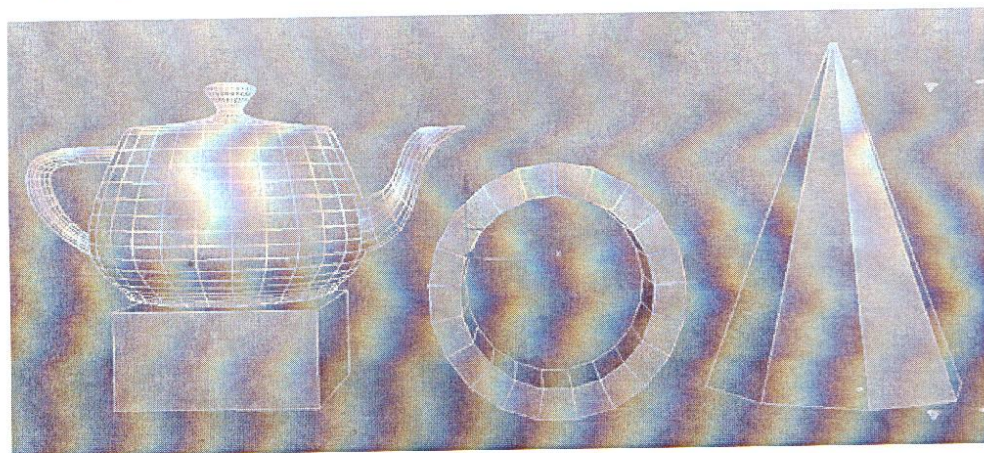
Состав проекта: 3d-модель чайной свечи, рендер (разрешение не менее 1000 пикселей по широкой стороне, формат JPEG).

Методические рекомендации: построение 3d-модели чайной свечи с применением стандартных и расширенных примитивов и модификаторов. Наложение текстур, настройки рендера, настройка освещения сцены, визуализация объекта.



Задание №3

Выучить параметры всех примитивов и уметь анализировать, какие из них годятся для тех или иных видов построений сложных объектов. Умение применять к примитивам различные модификаторы, понимая их настройки и назначение.

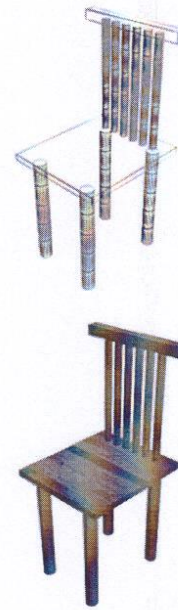


Методические задачи: Выучить параметры всех примитивов и уметь анализировать, какие из них годятся для тех или иных видов построений сложных объектов.



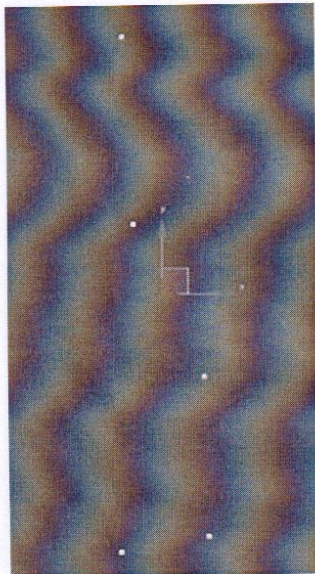
Состав проекта: 3d-модель выбранного объекта, рендер (разрешение не менее 1000 пикселей по широкой стороне, формат JPEG).

Методические рекомендации: построение 3d-модели выбранного объекта с применением стандартных и расширенных примитивов и модификаторов. Определить, использование каких примитивов и модификаторов необходимо в данном случае. Грамотное построение сетки объекта. Наложение текстур, настройки рендера, настройка освещения сцены, визуализация объекта.



Задание №4

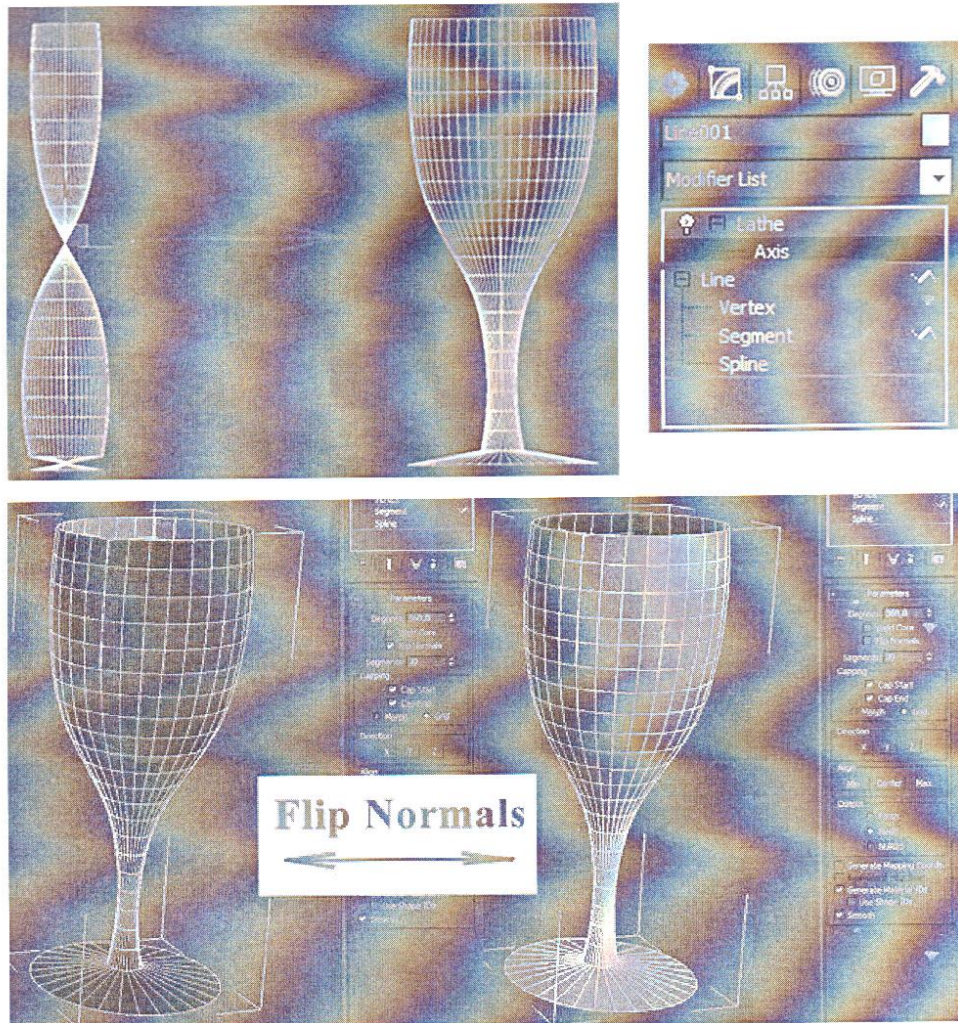
Создание сплайнов любой сложности и формы, их комбинирование, настройка, редактирование и последующая трансформация.



Методические задачи: Выучить параметры создания сплайнов любой сложности и уметь их анализировать, использование техники сплайнового моделирования.



При помощи изменения различных параметров выстроить требуемую форму.

Состав проекта: 3d-модель выбранного объекта, рендер (разрешение не менее 1000 пикселей по широкой стороне, формат JPEG).



Методические рекомендации: построение 3d-модели выбранного объекта с применением сплайнового моделирования и различных модификаторов. Определить, использование каких модификаторов необходимо в данном случае. Грамотное построение сетки объекта. Наложение текстур, настройки рендера, настройка освещения сцены, визуализация объекта.

Разработчики:

Н.А. Варламова
А.Л. Изотова