



Здравствуйте, друзья! Меня зовут Евгений Грипинский.

Познакомьтесь с [работами моих учеников](#).

Инстаграм [instagram.com/gripinsky/](https://www.instagram.com/gripinsky/)

В 2009 году я начал работать репетитором 3Ds MAX, потом сделал онлайн курс, который лично курировал, потом был самоучитель с проверкой в контрольных точках. Больше 11-ти лет я оттачивал этот курс.

С каждым разом я сводил свою поддержку к минимуму, уменьшая цену курса, при этом без ущерба для эффективности. Теперь моя поддержка не нужна вовсе.

Предлагаю вашему вниманию курс “Виртуальный репетитор” Да-да, действительно репетитор, поскольку я незримо буду стоять за вашей спиной и общаться с вами через видеоролики, задания, разборы ошибок. Если у вас возникнет вопрос по уроку, скорее всего вы найдёте его в следующем уроке. Я постарался сделать курс максимально увлекательным и легким для восприятия, как будто вы играете в игру. Цель курса - научить вас думать, а не повторять действия. Скоро вы сами всё оцените.

Для youtube канала, я делал и буду продолжать делать энциклопедию 3Ds MAX, которую многие из вас так положительно оценили. Стараюсь делать настолько эффективно, насколько эффективно обучение в рамках youtube канала.

“Виртуальный репетитор” - совершенно другое. Это целый выстроенный комплекс уроков и практических заданий. Он использует иные видео (Хотя в некоторых уроках я прошу посмотреть видео из youtube энциклопедии).

Урок 1. Навигация. Примитивы. Модификаторы. Слайны.

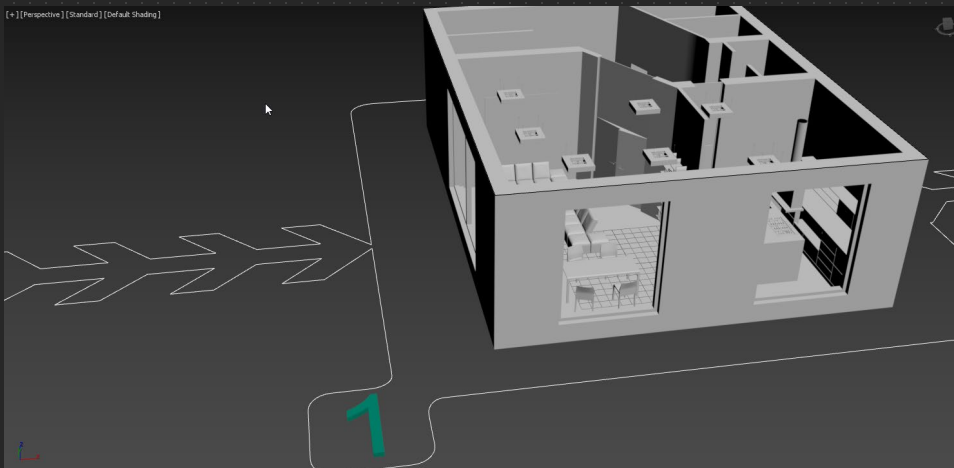
Цель урока - создать базу для изучения полигонального моделирования. Информации много, но вы ничего не бойтесь. Просто делайте задания. Это самые азы 3Ds MAX, без которых невозможно изучение визуализации или сложного моделирования.

Для начала - Скачайте этот документ с DROPBOX --> [Файлы УРОК 1](#) или с Yandex.Disk --> [Файлы УРОК 1](#)

Распакуйте папку, откройте в 3Ds MAX

У каждого урока есть структура, все разбито на небольшие задания.

1. Что мы видим в пункте 1? Что-то вроде интерьера.

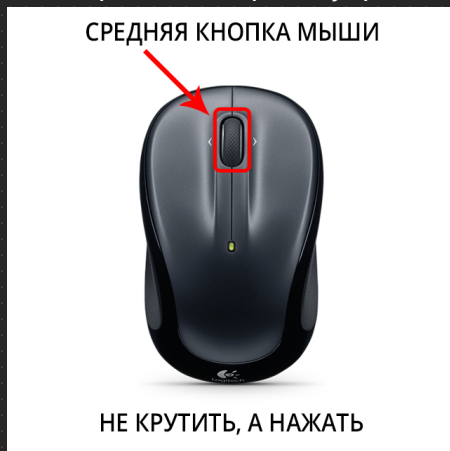


Пока ничего не делаете, давайте вначале посмотрим видео.

Видео к 1 и 2 УРОКАМ есть в свободном доступе, поэтому буду просто давать ссылки с youtube.

Посмотрите [Видео 1.01](#)

Посмотрели? Теперь поупражняйтесь в навигации.



- ALT + Средняя кнопка мыши - вращение
- Средняя кнопка мыши (зажать) - перемещение
- Ctrl + Alt + Средн кн мыши - приближение/отдаление
(вращать колесико - тоже приближение/отдаление, только ступенчатое)

Alt+W - свернуть/развернуть проекцию

Z- максимально приблизиться к выделенным объектам

F3- сетка/светотень

F4- показать сетку в режиме светотени

Q - выделение

W - перемещение

E - вращение

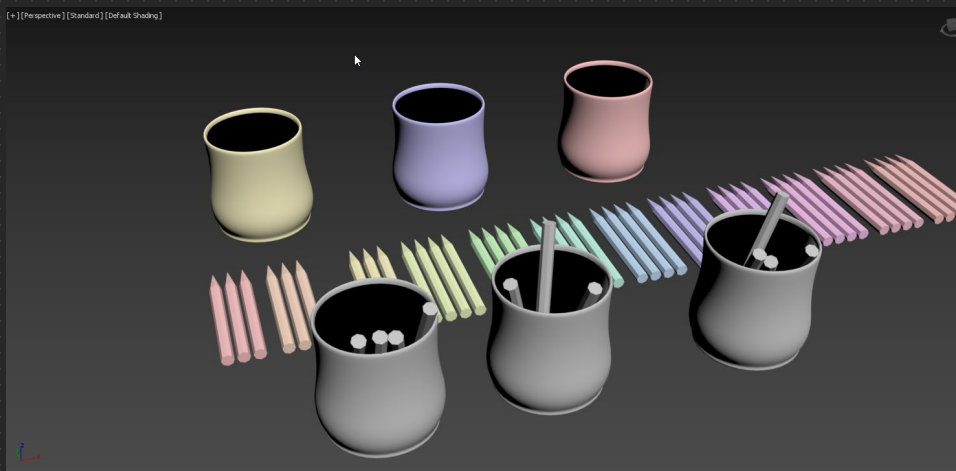
R - масштабирование

2. Если что-то не запомнили, не переживайте, все запомнится в процессе работы. Двигаемся дальше.

Посмотрите [Видео 1.02](#)

Поэкспериментируйте с созданием примитивов

3. Небольшое упражнение.



Посмотрите [Видео 1.03](#) Да, оно совсем древнее (2013), но менять пока вижу смысла.

Теперь вернемся в 3Ds MAX к заданию 3.

Расставьте 10-20 карандашей.

(Цель задания - освоиться с навигацией и управлением объектами с горячих клавиш.)

Помните?

Q - выделение

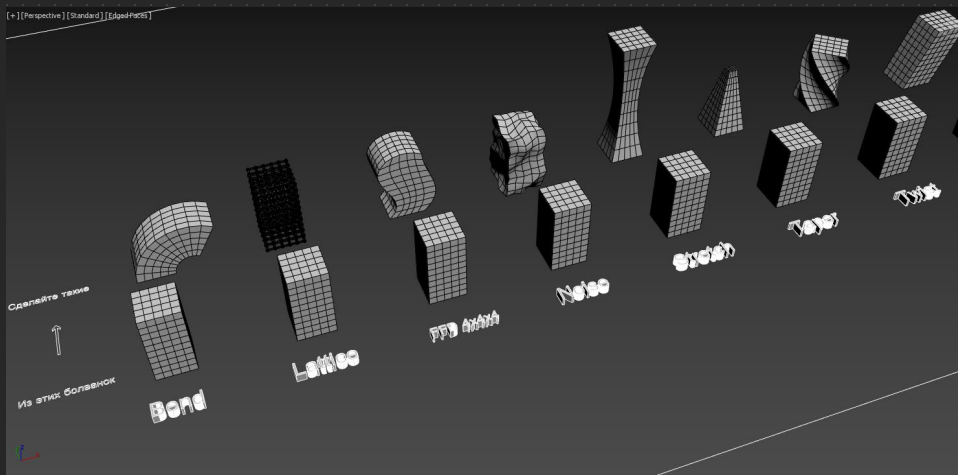
W - перемещение

E - вращение

R - масштабирование

P.S. Копировать объект - через shift и тянуть в сторону.

4. Посмотрите [Видео 1.04](#)



Надеюсь, было интересно. Суть задания проста - попробовать модификаторы. Внизу нетронутые болванки, вверху то, что необходимо из них сделать.

Поэкспериментируйте. Особое внимание уделите модификатору FFD

5. Посмотрите еще одно древнее [Видео 1.05](#) (есть более новый вариант, но я хочу, чтобы вы посмотрели именно это)

Поэкспериментируйте с типами вершин:

- corner, smooth, bezier, bezier-corner.

Нарисуйте несколько фигур вращения. (Купол, пешку, бокал)

Только рисуйте в 2-х мерной проекции (Left или Front, не Perspective) чтобы сплайн лежал в одной плоскости

Энциклопедия ошибок:

Ко многим урокам я делаю дополнительные видео, в которых разбираю типовые ошибки урока.

Настоятельно рекомендую их смотреть [Урок 1. Ошибки со сплайнами.](#)

Урок 2. Полигоны. База.

Это один из самых важных уроков! Мы прогоним на практике основные инструменты полигонального моделирования. Распределите свое время так, чтобы работать каждый день в течении недели. Это очень важно, мы формируем основные навыки.

Для начала, посмотрите эти видео. Они короткие - 5-10 мин.

[Видео 2.01- Введение в Editable poly](#)

[Видео 2.02- Выделение \(Selection\)](#)

[Видео 2.03- Инструменты Poly: Extrude, Bevel, Inset, Bridge](#)

[Видео 2.04- Инструменты Edge: Chamfer, Connect, Target Weld, Split](#)

[Видео 2.05- Инструменты Vertex: Weld, Chamfer, Connect, Remove](#)

[Видео 2.06- Objects, Elements, Attach, Detach](#)

[Видео 2.07- Borders \(Границы\)](#)

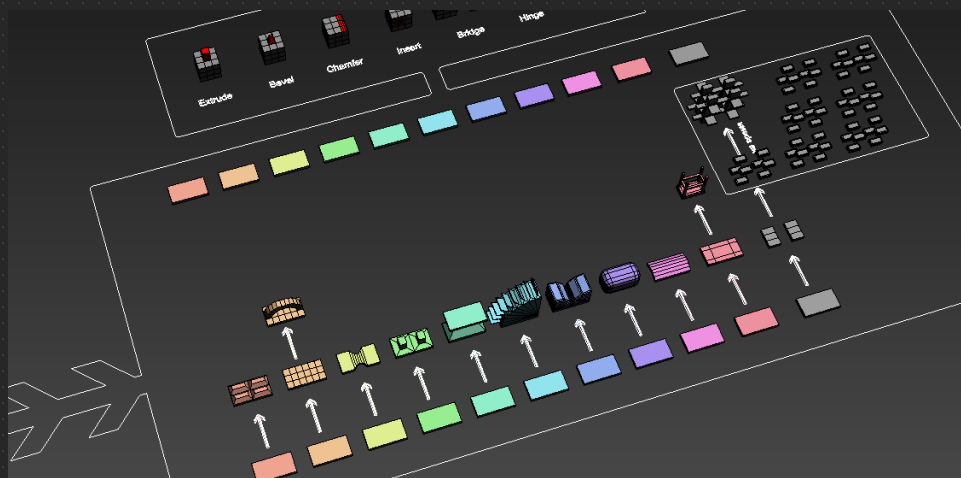
[Видео 2.08- Инструмент Cut](#)

[Видео 2.09- Edit Geometry: Constraints, Make Planar, Slice Plane.](#)

[Видео 2.10- Бонусные инструменты Editable Poly](#)

Вероятно, вы мало что запомните, но это нормально. Запоминаться инструменты будут только на практике.

Скачайте этот документ с DROPBOX --> [Файлы УРОК 2](#) или с Yandex.Disk --> [Файлы УРОК 2](#)



Пришло время практики. Откройте файл урока в 3Ds MAX и следуйте моим инструкциям в видео. Шаг за шагом мы прогоним основные инструменты Editable Poly и даже сделаем несколько простых объектов.

[Видео 2.11](#)

[Видео 2.12](#)

[Видео 2.13](#)



Спасибо, что были со мной эти 2 урока. Мне очень понравилось с вами заниматься. Если это взаимно, можете приобрести курс "Виртуальный репетитор 3Ds MAX. УРОВЕНЬ 1" и мы продолжим работу.

Какими бы ни были ваши цели в компьютерной графике, этот курс будет прекрасным стартом.

Думаю, стоит только начать и вы не сможете оторваться, пока не дойдете до 12ого урока. Жду вас.

Для покупки напишите лично

gripinsky@gmail.com

(укажите вашу страну и город)

ВНИМАНИЕ! Курсы "Виртуальный репетитор" БЕЗ общения с автором, но у вас будет поддержка других учеников в чате.