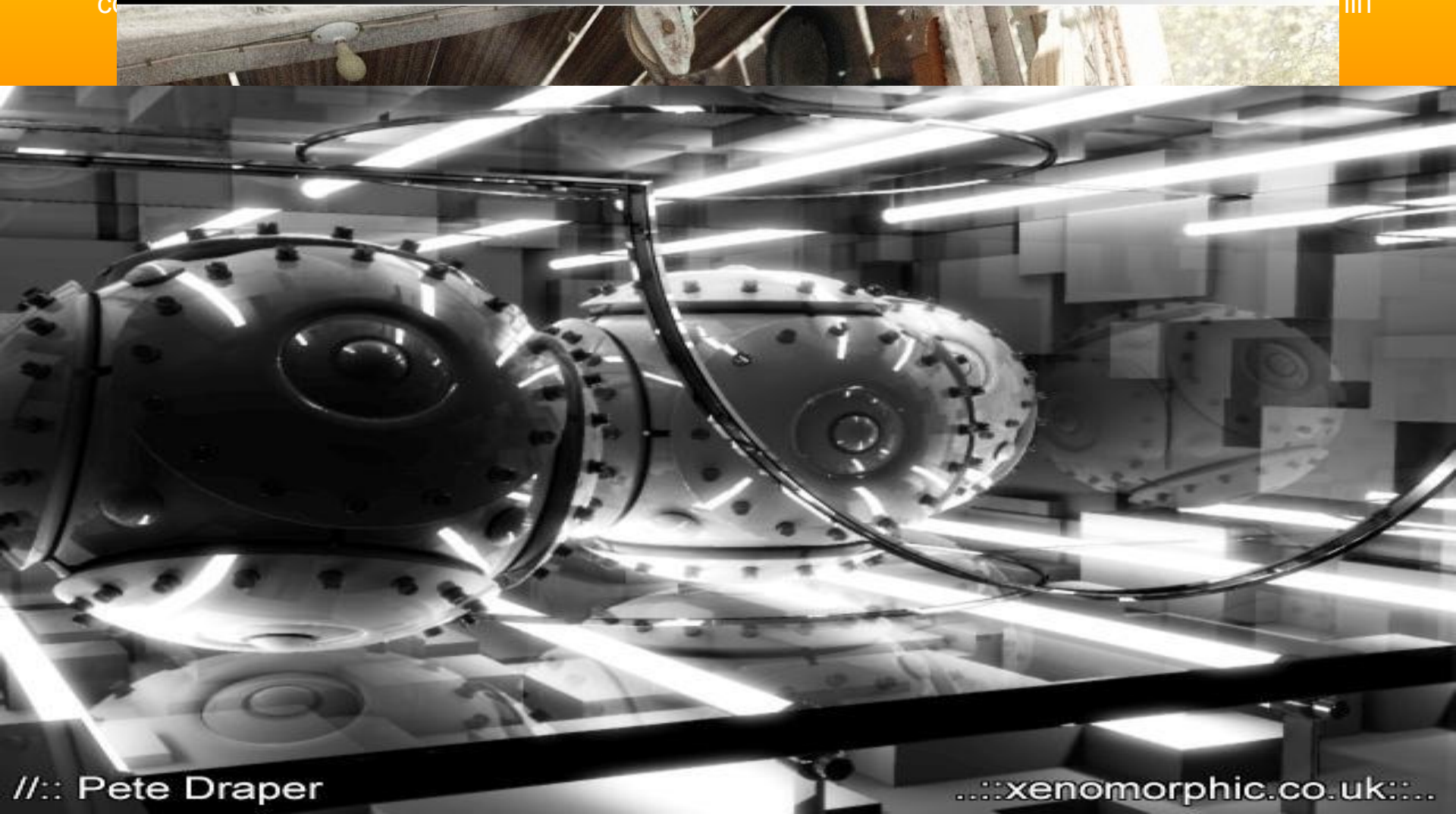


3D Studio MAX 5

- Алмалы ауданы, Алматы қаласы
- №167 жалпы білім беретін мектептің
оқушылары: Ташмуқанбетова
Назерке, Қалыбекова Дана

Autodesk 3ds Max (бұрын 3D Studio MAX)- жасау және үш өлшемді графиканың редакциялауы және анимация, Autodesk-тың игерілген серіктестігі үшін толық функционалды кәсіби программалық жүйе. Мультимедианың төңірегіндегі суретшілер және мамандары үшін өзі қазіргі құралдарда болады. Қалай Microsoft Windows және Windows NT-тің басқару жүйелеріндегі 32 биттік жұмыс істейді, сол сияқты 64 биттік. Жазғытұры 2011 жыл Autodesk 3ds Max 2012-ші атауымен бұл өнімнің он төртінші боп. Қазіргі заманға сай программапардың қуаттылығымын



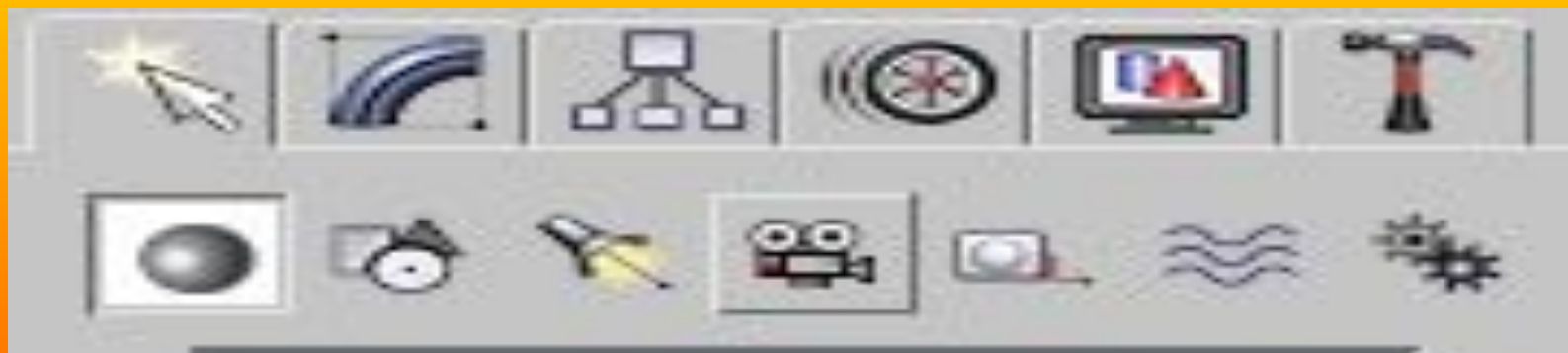


- **Віред анимация:**
- - Қисық Віред қозғалыс жақсарту редакциялау;
- - Жақсартылған жұлдыру-жақты және ұзақ анимациялық таңбалар үшін жаңа мойын және құйрық сүйек;
- - Қозғалыс retargeting үшін Қабагтар - цифрланған және консервіленген дәл И.К. позициялармен кадр;
- - Бостандығынан үш дәрежесі бар бұралған (Твист) сүйек;
- - Шар шарнира ретінде Віред жамбас қосыңыз;
- - Мойын, саусақтары, жоғарғы және төменгі аяқ үшін қозғалыс деректер басып алу үшін жақсартылған қолдау.
- Жоба бойынша үлкен деректер жиынын және ұжымдық жұмысты басқарушы
- - Tracker жаңа басқару құралдарын, Autodesk қоймасымен біріктіріледі және басқа да деректер менеджерлер үйлесімді;



3D MAX 5 об'єктів:

:



Geometry (Геометрия)

Shapes (Формы)

Lights (Источники света)

Cameras (Камеры)

Space Warps (Объемные деформации)

Helpers (Вспомогательные объекты)

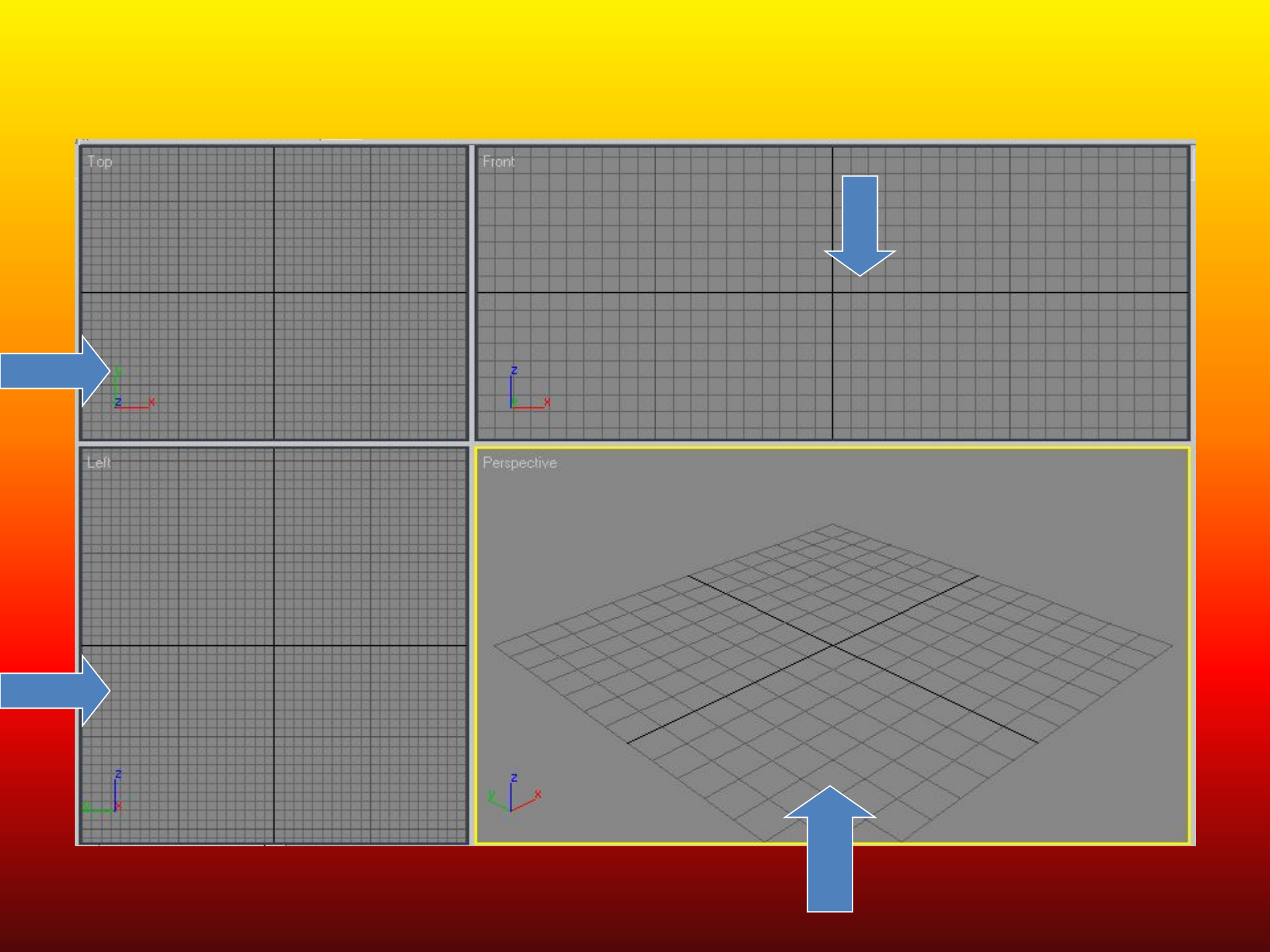
Systems (Системы)



Объектілер Geometry

- Standard Primitives
- Extended Primitives





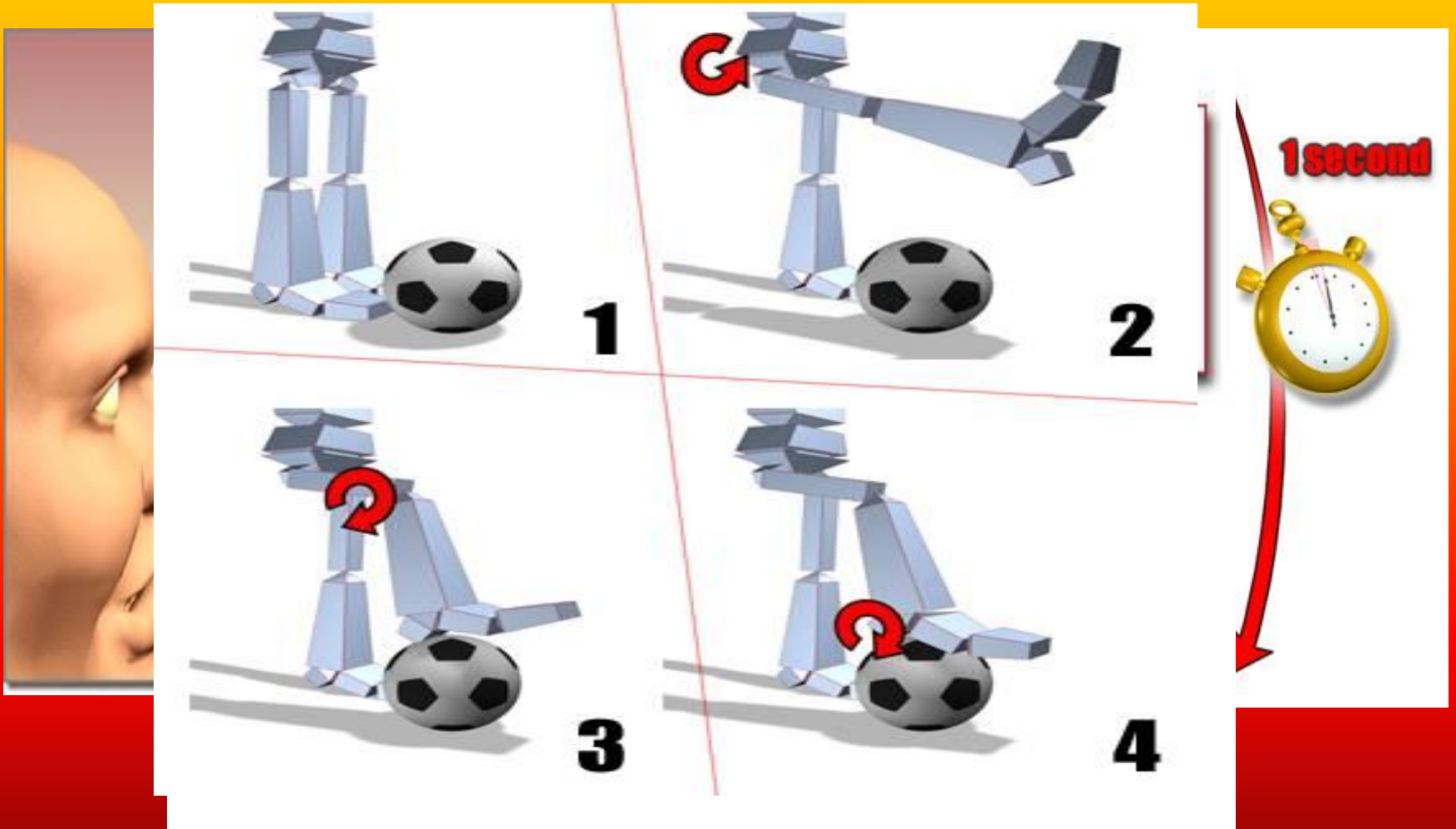
Top

Front

Left

Perspective

Анимация (animation — тіріту) 3D Studio MAX 5

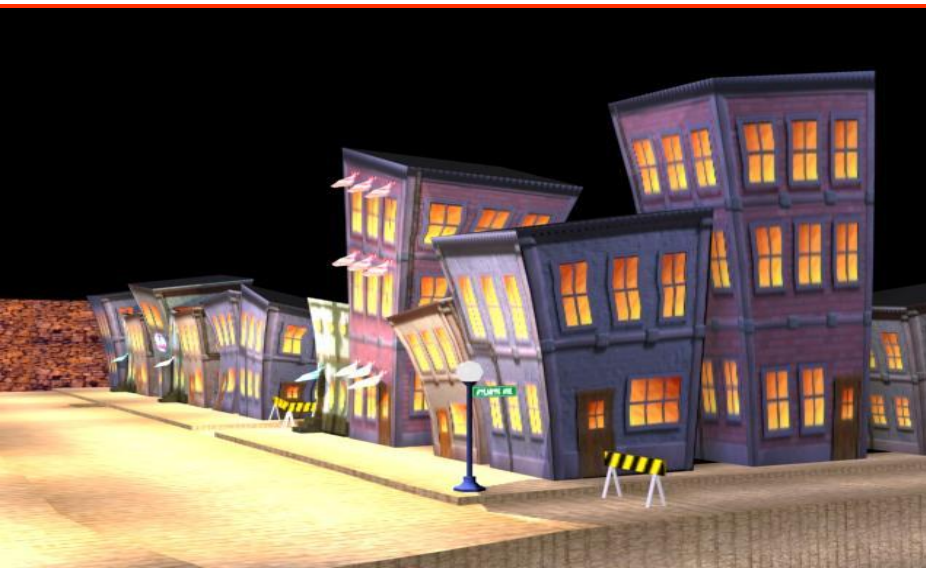
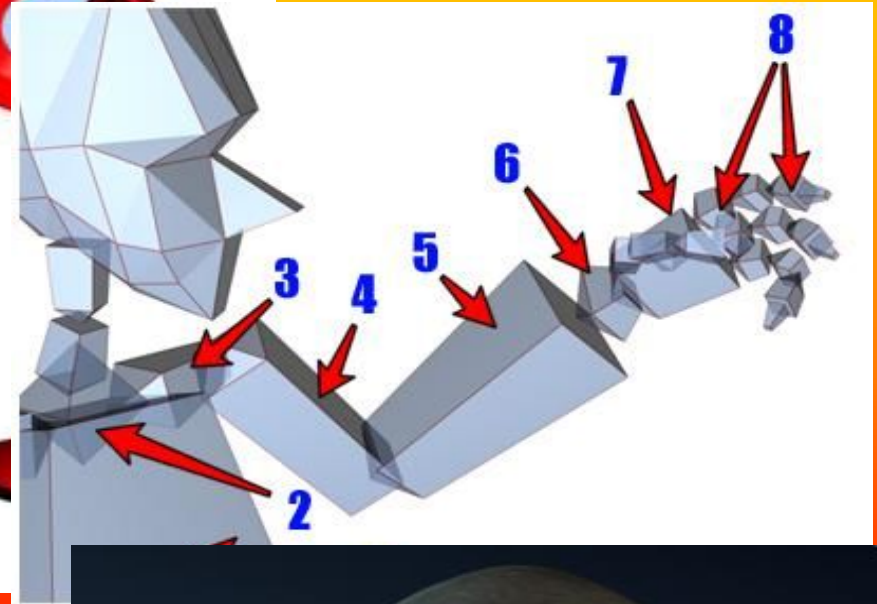


Biped жетілдіру

онтогенезі өңдеу алгоритмі жататын; Енді бағдарлама жазықтық қатысты өз қол және аяқ бірдей мінез-істей алады. Бұл айтарлықтай екі аяқты және төрт аяқты таңбаларды қатысуымен оқыту анимация ұзақтығын азайтады. Autodesk Max енді жаратылыстар сілтеме жұмыс нүктесіне, сондай-ақ пайдаланушы нүктесі көрсете қатысты бұраңыз қолдайды 3ds. Бұл қозғалыс кейбір түрлерін модельдеу жеңілдетеді - мысалы, сипаты жерге құлап.Obj және FBX жақсартылған қолдау.

Жетілдіру деректер Obj сапалы және жаңа экспорттық опциялардың қосымша, ол әлдеқайда оңай 3ds Max және Mudbox арасындағы ақпарат алмасу, сондай-ақ қалыптастыру мүсіндік беттерді басқа бағдарламалармен өзара іс-қимыл жасауға. Жаңа стандарт экспорттық параметр жиынтығы, (жасырын сплайнов және сегменттерінде қоса алғанда) геометрия қосымша параметрлері бар. өсті өнімділігін, нәтижесінде берілетін файлдар өлшемін азайту үшін оңтайландыру арқасында. Суретшілер компьютерлік ойындар фактуралардың және, мысалы, нысандардың жиектерін санын сақтайды, Mudbox, ілеспе импорт параметрлерін жақсарту өңдеу сияқты болуы тиіс. 3ds Max жылы FBX жад басқару жақсартты және жаңа импорттық параметрлер 3ds Max және осындай Майя және MotionBuilder ретінде өнімдерінің арасындағы өзара іс-қимыл арқылы қолдау, ол арқылы, пайда болады.

Max пайдаланылады Autodesk 3ds әлі ақылды құралдары mepinga жинағы асып қойған жоқ. Мүмкіндігі mepinga сплайны және құбырлы беттерін, мысалы, табиғи жерлерде жол жүктейді береді. Relax және Гемобайланыс процестерді жылы UVW-қарап шығуларының құруды жеңілдетеді, ол арқылы жақсартулар, құрады. аз қадаммен қалаған нәтижелерге жету.



- **SDK және NET қолдану**
- NET Қолдану 3ds Max жылы сіз тиімді Microsoft жоғары деңгейдегі API-интерфейс арқылы бағдарламаның мүмкіндіктерін кеңейтуге мүмкіндік береді. 3ds Max SDK бағдарламалау құралдарын бай ерекшелігі жиынтығы үлгі бағдарламалық қамтамасыз ету .NET кодын және құжаттаманы қамтиды.



www.comet-cartoons.com

• **Стандартты** примитивы жасау

- Дәстүрлі салаларда Бірінші эксперимент заттарды жасау үшін, тиісті Command панельдік батырмасын басу арқылы (жасау) жасау ашу - Әдепкі бойынша, бұл панелі автоматты түрде ашылады. Саласы құралы (қолданылу аясы) таңдау үшін панельді жасау, Геометрия объектілері (Геометрия) санатын таңдаңыз, нысан түрлері (примитивы) тізбесінде Стандартты примитивы түрін таңдаңыз, содан кейін Нысан түрі (нысан түрлері) бойынша туралы.
- Тек панелін жасау екенін атап, элементтердің бірнеше топтар бар: топтардың атаулары сол т.б. Нысан түрі (Нысан түрі), атауы және түсі (атауы және түсті), құру әдісі (құру әдісі), белгі көруге болады «-». тобы жайылған дегенді білдіреді (барлық параметрлер көрінетін болған жағдайда) немесе «+» тобы жиырылады белгісі, және тек оның атауы көрінетін кеңейтуге / тасалау үшін топтардың кез келген топтың атағы курсорды түймешігін басыңыз жеткілікті.

- Біз қазір ретінде айтып, кез-келген облысының жасалуы мүмкін, бұл нысанды жасау үшін орындаңыз. Мысалы, Жоғары облысының (Жоғары қарау) бойынша саланы жасау. Бұл әрекетті орындау үшін, жай ғана оны сүйреңіз, терезе Тор кез келген жерін басыңыз, содан кейін тінтуірдің түймешігін босатыңыз - нәтиже сала барлық төрт терезелер пайда болады. эксперименттер үшін өрісті кеңейту үшін, сол жолмен, мұндай суретте көрсетілгендей бірнеше ұқсас бағыттарын, жасаңыз.
- стандартты бағдарламаға жұмыс істеу үшін Windows негізделген бағдарламаларды, жұмыс терезеде шетіне орналасқан және интерфейстің іс жүзінде кез келген элементі және негізгі мәзірге ең пәрмендерге жылдам қол жеткізуге мүмкіндік береді Негізгі мәзір командасы мен құралдар тақталары, арналған. Негізгі құралдар тақтасы Негізгі құралдар (Негізгі құралдар тақтасы Сурет 1.)

Untitled - 3ds max 6 - Stand-alone License

File Edit Tools Group Views Create Modifiers Character reactor Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help



Main Toolbar



- (Жаңа) жасау - нысандарының түрлері құру үшін басқару элементтерін біріктіреді;
- (Өзгерту) өзгерту - объектілер өзгерту және өңдеу үшін басқару элементтерін және әртүрлі модификатор оларға өтініш қамтиды;
- Иерархия (иерархия) - қарым-қатынас басқару үшін арналған;
- Motion (Қозғалыс) - анимация контроллерлерді және траекториясын басқару элементтерін реттеу үшін біріктіреді;
- Дисплей (дисплей) - сіз портында сахна нысандардың дисплейді басқаруға мүмкіндік береді;

- Қорытынды:
- 3ds max бағдарламасы әр уақытта дамып отыратын бағдарлама. Адамның даму процесі– оның мүмкіндіктерінің үнемі жетіліп отыруы.

Жоғарыда айтылғандарды ескере отырып 3DS Max бағдарламасын мектеп

Оқыту әдістемелік құралдарын жасау және оларды оқу үрдісіне Зерттеудің маңыздылығы. Қазіргі білім жүйесінің дамуы оқыту үрдісіндегі

Теориялық зерттеулердегі қажеттіліктер мен білім беретін оқыту

Мақсат пен болжамға (гипотеза) байланысты зерттеудің

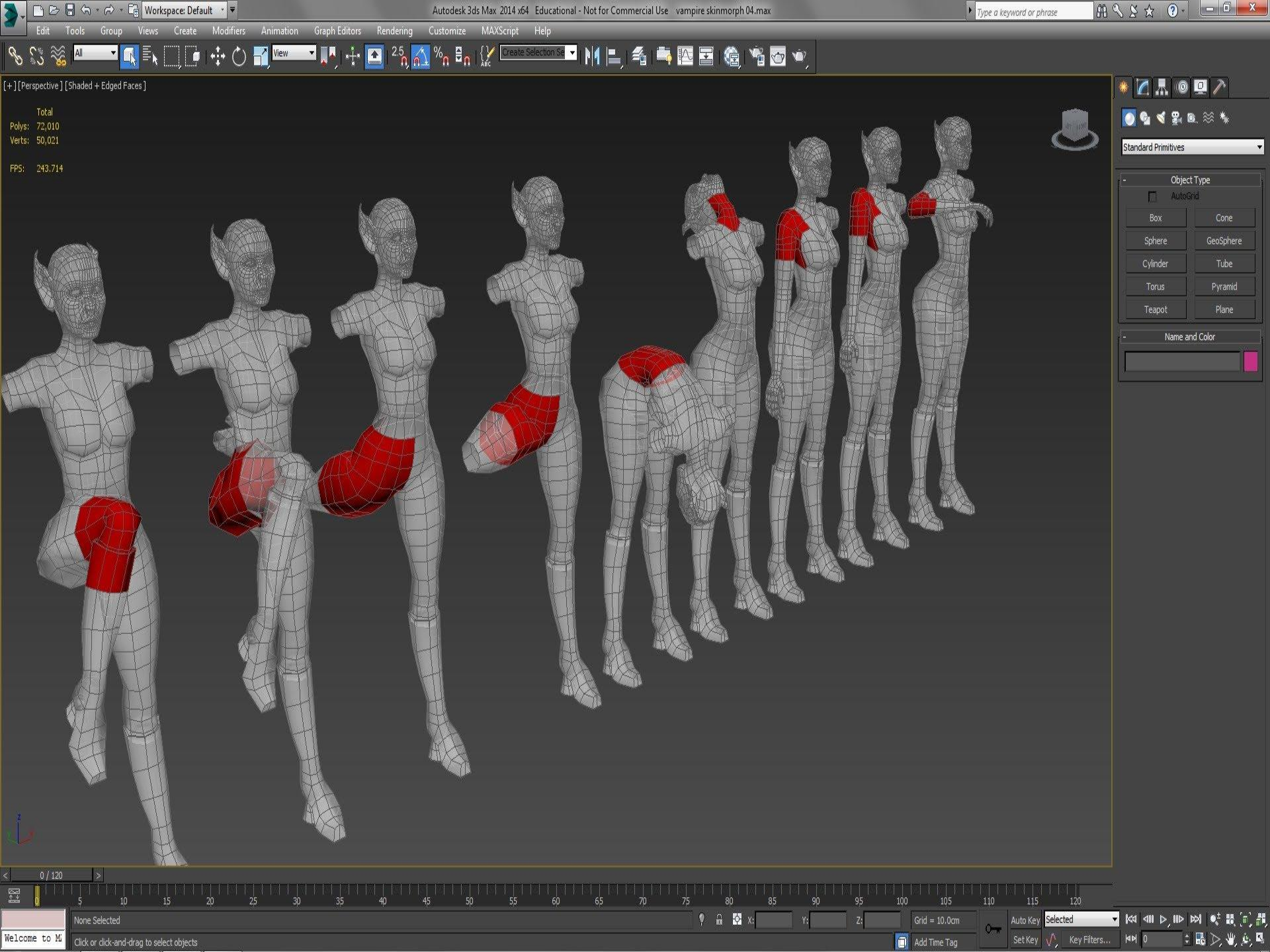
Дидактикалық және технологиялық жайларды ескере отырып

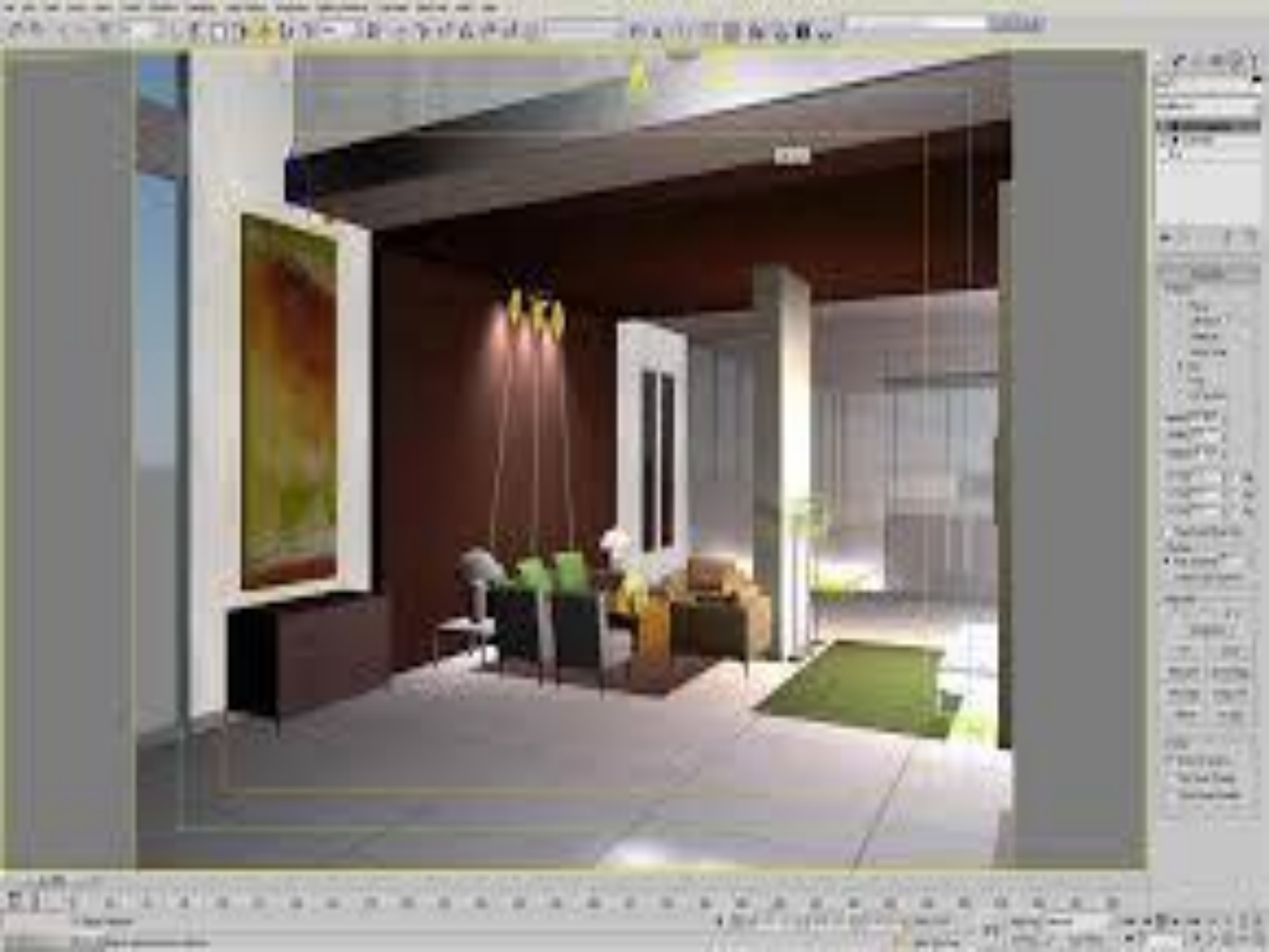
Сыртқы психолого – дидактикалық белгісі сияқты

классификациялық жүйелердің

Синтез және анализ міндеттерін шешудің технологиясы ретінде білім.

- Қолданылған әдебиеттер тізімі
Н.Ермеков, Ж.Қараев, Н.Стифутин «Информатика» 7,8,9 сынып
Алматы, 2001 ж .
Е.Қ.Балапанов, Б.Бөрібаев, А.Дәулетқұлов «Информатикадан 30 сабақ» .
Алматы, 1998 ж.
Ж.Амантұрлыұлы, А.Есжанұлы, Ө.Наурызбайқызы «Информатика және есептеуіш» .
Алматы, 1999 ж .
О.Камардинов «Информатика»
Алматы, 2006 ж .
А.Е.Сағымбаева «Информатиканы оқыту әдістемесі»
Алматы, 2004 ж .







3ds max™

*Назарларыңызға
рахмет !!!*



