



## **SIA "AGA CAD"**

Juridiskā adrese:

Brīvības iela 85-31

Rīga LV-1001, Latvija

PVN Reģ.Nr.LV40003666870

### **Autodesk 3D MAX pamatkurss.**

Notiek instruktora vadībā, kurš apmāca trīsdimensionālai projektēšanai Autodesk 3D MAX programmas vidē. Īpaša uzmanība tiek veltīta praktisko iemaņu iegūšanai darbā ar paketi.

#### **Kursa mērķis**

Autodesk 3D MAX pamatiespēju praktiska apgūšana.

#### **Iepriekšējas sagatavotības (zināšanu) līmenis:**

Apmācību ilgums: 32 akadēmiskās stundas, ja ir iepriekšējas iemaņas darbā ar AutoCAD 2D. Nodarbības notiek pēc principa „dari kā es”. Katrs klausītājs tiek nodrošināts ar darba staciju.

### **Autodesk 3D MAX pamatkurss.**

#### **1.Nodarbība.**

3d pamatobjekti un to iespējas

Līniju zīmējumi telpā

Pirmie modifikatori telpisku objektu iegūšanai

Gaismu un kameru izveidošana

Vizualizācija un saglabāšana

#### **2.Nodarbība.**

Objektu pārvietošana, rotēšana...

Kontroles mehānismi (piesaiste pie malām, virsotnēm...)

Modifikatoru tālākā izpēte

Gaismu un kameras tālākā izpēte

Modelēšana

#### **3.Nodarbība.**

Objektu modelēšanas principi ar „Loft”

Sagrupēšana, grupēšana grupās, kopēšana, iesaldēšana, slēpšana

Modifikatoru tālākā izpēte

Gaismu un kameras tālākā izpēte

Vizualizācija pielietojot fona zīmējumus, kopējās ainas gaismas un efektus

#### **4.Nodarbība.**

Daiņu (lietus, sniegs) radīšana un izmantošana

Gaismu tālākā izpēte

Modifikatoru tālākā izpēte

Saišu izveide un objekta centra koriģēšana

Pirmā animācija un kontroles mehānisms

#### **5.Nodarbība.**

Palīgobjekti

Modifikatoru tālākā izpēte

Objekta pamat modifīcēšana ar virsotņu skaldņu plakņu palīdzību

---

**SIA "AGA-CAD" –Lira Soft, Sema Gmb pārstāvis Lietuvā un Latvijā**

**Brīvības iela 85-31, Rīga, LV-1001**

**Tel. +371 67039623, mob. +371 28344158**

**info@aga-cad.lv, agacad@inbox.lv, <http://www.aga-cad.lv>,**

**<http://www.tools4revit.com/>**



Modelēšana  
Animācijas tālāka izpēte  
Līknes redaktors

### **6.Nodarbība.**

Atmosfēras radīšanas iespējas  
Modelēšana  
Materiālu veidošanas principi  
Ģeometriskās deformācijas  
Atstarotāji  
Reakcijas spēki

### **7.Nodarbība.**

Materiālu veidošana  
Animācijas tālāka izpēte - ierobežojumu uzstādīšana  
Modelēšana  
Efekti  
Skaņas pievienošana  
Objektu trajektoriju koriģēšana  
Slāņu izmantošana

### **8.Nodarbība.**

Ieskats kaulu radīšana  
Ieskats inversās kinemātikas radīšana un tās pielietošana  
Importēšana un gatavu objektu ar animāciju iesaukšana  
Ieskats reaktoru izmantošanā  
Ieskats pārejās iespējas