

После того как была создана модель здания, можно перейти к разработке дизайна подсветки.

Существует множество различных способов создания неоновой свечености в 3ds Max. В данном проекте для этого используются светящиеся материалы и оптические эффекты.

Первым делом, при помощи сплайнов создается основа для будущей подсветки. Далее создаются светящиеся материалы, которые будут применяться к сплайнам. Следующим этапом будет создание эффекта свечености, при помощи группы оптических эффектов. После настройки параметров эффекта этот эффект привязывается к материалу, который был применен к сплайнам подсветки. Затем имитируется эффект отражения света неона на фасаде здания. Готовый, окончательно смоделированный 3d-проект представлен на рисунке 3.

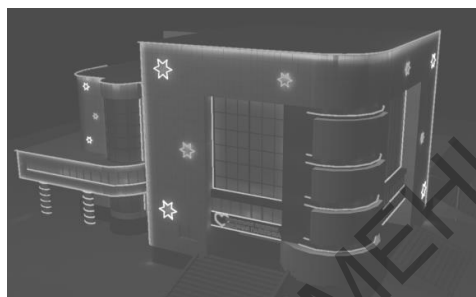


Рисунок 3 – Готовый 3d-проект

Сформулированный в данном проекте перечень вопросов архитектурного моделирования не претендует на полноту, но показывает, что любая задача, поставленная практикой архитектурного проектирования, с успехом может быть решена средствами 3ds Max.

В представленном проекте были рассмотрены основные шаги по подготовке сцены, а также моделирование основных геометрий здания. Кроме этого было уделено внимание вопросам создания и наложения материалов, освещения пространства и подсветки здания.

С.В. Вылетников (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

Науч. рук. **В.А. Дробышевский**, ст. преподаватель

ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В АРХИТЕКТУРНОМ МОДЕЛИРОВАНИИ

В настоящее время разработка архитектурных и дизайнерских проектов тесно связана с использованием компьютерных технологий. На сегодняшний день 3D визуализация архитектурных объектов является

достаточно востребованной сферой. Архитектурное моделирование пользуется повышенным спросом, так как дает заказчику возможность оценить внешний вид здания. В то же время, создание 3D-объектов архитектуры доступно даже для начинающих пользователей.

Существует множество графических редакторов векторной и растровой графики, которые используются в работе архитектора.

Одной из наиболее популярных программ трехмерного моделирования является Autodesk 3ds MAX. Эта программа имеет сложный интерфейс, большой набор модификаторов и служит для создания аксонометрических и перспективных изображений зданий, а также моделирования интерьеров квартир. Рассмотреть трехмерные модели можно под любым выбранным углом зрения, установив съемочные камеры, т. е. имитировать фотографирование или видеосъемку трехмерных объектов. Использование спецэффектов, анимационного моделирования и глобального освещения, а также доработка изображений в Photoshop позволяет создавать реалистичные архитектурные и дизайнерские проекты.

Перед началом моделирования нужно установить необходимую степень точности модели.

В зависимости от сложности модели и требуемых минимальных системных характеристик программного пакета Autodesk 3ds MAX необходимо подобрать соответствующее аппаратное обеспечение.

На первом этапе происходит настройка системы единиц измерения и координатной сетки, с соблюдением реальных размеров, величин и в соответствии с действительными пропорциями. Затем можно перейти к построению геометрии здания. Для этого используются инструменты панели геометрии. Далее происходит создание моделей окон, дверей и лестниц. Затем следует отделка фасадов материалами. Последним этапом моделирования будет создание и настройка источников света.

Окончательным этапом работы является ее визуализация, которая сводит воедино всю информацию обо всех объектах и окружающей их среде, а затем оживляет их с помощью материалов и текстур.

А.В. Гайдук (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

Науч. рук. **Е.Е. Пугачёва**, ассистент

АВТОМАТИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО МЕСТА ИНСПЕКТОРА ОТДЕЛА КАДРОВ В УЧРЕЖДЕНИИ ОБРАЗОВАНИЯ

На современном этапе развития общества, квалифицированные кадры играют важнейшую роль, являясь одним из главных активов