

ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»
Факультет суспільних та прикладних наук
Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з методичної роботи

 Ярослав ШТАНЬКО
"30"  2024 р.

КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН У ГРАФІЦІ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська

Івано-Франківськ
2024

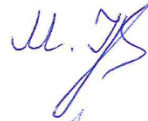
РОЗРОБНИК:
викладач кафедри дизайну



Василь БАСАРАБА

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 27.08.2024

завідувач кафедри



Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:
Гарант ОПП



Наталія ГІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 30.08. 2024 р.

е-mail	vasyl.basaraba@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	кафедра дизайну
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/basaraba-vasyl
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/my/

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни є засвоєння студентами базових знань щодо 3d графіки (об'ємної), здобуття навичок та вмінь застосування сучасного програмного забезпечення для вирішення різноманітних проектних та творчих задач.

Дисципліна має спрямованість на практичне оволодіння основними прийомами, методами та навичками створення сучасних графічних проектів та їх подальшого використання в різних сферах життя.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є розвиток навичків практичної роботи по створенню цифрового зображення, аналіз та вміння використовувати сучасні стилістики.

Завдання курсу:

Методичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами теоретичною базою концепції використання сучасних інформаційних технологій у дизайні.
- забезпечити ґрунтовне оволодіння методикою освоєння комп'ютерних програм, що дає змогу самостійно переходити до роботи з новими релізами існуючих та новітніх графічних програм.

Пізнавальні:

- показати нетрадиційні підходи до графічної творчості, дати змогу познайомитись з різними видами діяльності і спеціалізаціями сучасних художників.

Практичні:

- забезпечити ґрунтовне оволодіння студентами основними засобами і методами створення дизайнерських проектів за допомогою професійних графічних пакетів програм.

• сформувати у студентів достатні знання, вміння та навички, необхідні для ефективного використання основних методів курсу у майбутній діяльності.

Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПШ “Графічний дизайн” (2024/2025)).

Код компетентності	Назва компетентності	Результати навчання
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування</i>

		<p><i>дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень.</i></p> <p><i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i></p> <p><i>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</i></p> <p><i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i></p> <p><i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності</i></p>
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	<p><i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i></p> <p><i>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</i></p> <p><i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</i></p> <p><i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i></p>
СК 7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну	<p><i>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</i></p> <p><i>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.</i></p>
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	<p><i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i></p>
СК 11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти	<p><i>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді;</i></p>

	та представляти візуальні презентації, порт фоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності	<p><i>визначати пріоритети професійної діяльності.</i></p> <p><i>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</i></p> <p><i>ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес модель і розробляти бізнес план професійної діяльності у сфері дизайну</i></p>
--	---	---

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	3		
Семестр	5,6		
Кількість кредитів ЄКТС	6		
Аудиторні навчальні заняття		денна форма	заочна форма
	Практичні	5 семестр – 42 6 семестр – 84 (в годинах)	12 26 (в годинах)
Самостійна робота		5 семестр – 48 6 семестр – 96 (в годинах)	78 154 (в годинах)
Форма підсумкового контролю	залік		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

Попередні дисципліни	Наступні дисципліни
Формоутворення	Дизайн упаковки та етикетки
Композиція	Дизайн поліграфічної продукції
Кольорознавство	

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

V СЕМЕСТР

Мокапи для брендбуку на основі 3D графіки

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1

Тема 1. Основи 3ds Max

Знайомство з інтерфейсом програми. Знайомство з інтерфейсом програми та встановлення необхідних додатків. Створення простих 3D-об'єктів. Робота зі списком об'єктів та їх властивостями. Редагування об'єктів за допомогою режиму редагування.

Тема 2. Моделювання в 3ds Max

Основи моделювання і геометрії. Створення складних 3D-об'єктів з використанням механізму моделювання. Редагування вершин, ребер і граней об'єктів. Використання булевих операцій для створення складних форм.

Тема 3. Робота з базовими матеріалами та текстурами

Знайомство з матеріалами і текстурами. Створення нових матеріалів та налаштування їх властивостей. Робота з текстурами і зображеннями. Застосування матеріалів та текстур до об'єктів.

Тема 4. Камери та освітлення

Основи освітлення та створення світла в 3ds Max. Вибір і налаштування різних типів рендерінгу. Робота зі створенням камер та налаштуванням камерного кута.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

Тема 1. Створення мокапів за допомогою 3D графіки. Створення форм.

Тема 2. Підготовка растрових текстур для подальшої роботи з ними в програмі 3D Max.

Тема 3. Налаштування властивостей рендерера та налаштування параметрів виведення зображення.

VI СЕМЕСТР

Створення нових форм в предметного дизайну та рекламних прев'ю для них

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

Тема 1. Робота зі створення складних форм.

Створення складних по формі об'єктів, їх редагування та налаштування. Додавання текстур та матеріалів до складних форм. Налаштування освітлення та тіней.

Тема 2. Робота з вже готовими формами та предметами декору

Створення 3D-моделей предметів ужитку та інших предметів декору. Додавання матеріалів та текстур до меблів та предметів декору.. Навчання роботі зі зміною кольору та матеріалів різного роду предметів ужитку та декору.

Тема 3. Робота з кольорами та складними текстурами

Застосування різних кольорів та текстур для різного роду складності предметів декору. Налаштування освітлення для кращого відображення кольорів та текстур. Робота зі створенням кольорових схем та палітр.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4

Тема 4. Робота зі зображеннями та рендерингом

Огляд різних рендерів в 3ds Max для створення реалістичних зображень. Налаштування параметрів рендера та встановлення оптимальних налаштувань для конкретного проекту. Підготовка текстур в 2D редакторах.

Тема 5. Робота зі зображеннями та рендерингом

Ракурси для реалістичного рендера та фото ефекти. Підготовка рендера для прев'ю. Пост обробка та публікація.

Тема 6. Технічні креслення в комбінації із зображеннями

Створення технічних креслень для обраних виробів. Комбінація їх в прев'ю для сайтів та соціальних мереж. Комплексна робота кінцевого варіанту за допомогою кількох 2D та 3D редакторів (програм).

САМОСТІЙНА РОБОТА

Створення об'ємних форм та фото реалістичних зображень є видом самостійної роботи студента, яка має на меті поглиблення, узагальнення та закріплення теоретичних знань, які студент застосує на практиці, а також за допомогою проектування студент повинен навчитися передавати свої творчі ідеї.

Рекомендації до оформлення самостійної роботи:

Назва тем	Форма контролю	К-ть год.
1. Ескізно колажна пропозиція	Здійснити пошук форм для відображення. Матеріал: папір, олівець.	12
2. Побудова форм різної складності в 3D Max	Виконання графічної роботи на ПК	68
3. Робота з текстурами в 2D (Photoshop, CorelDraw) для 3D редакторів (3D Max)	Виконання графічної роботи на ПК	22
4. Робота зі світлом та камерами в 3D Max	Виконання графічної роботи на ПК	20
5. Робота з рендером в 3D Max	Виконання графічної роботи на ПК	18
6. Оформлення презентації	Виконання графічної роботи на ПК	4

ПОЛІТИКА КУРСУ

Аудиторні заняття з дисципліни «Дизайн проектування» проходять у формі практичних занять з використанням пояснюючих презентацій та відео контенту що стосуються конкретного завдання.

Відпрацювання студентом пропущених лекцій відбуваються шляхом самостійного опрацювання теми яка повинна бути законспектована. Пропущені або не вчасно створені лабораторні роботи виконуються в аудиторії у визначений час згідно графіку відпрацювання та відробок, під наглядом викладача. Це потрібно для того щоб виключити можливість плагіату, тобто присвоєння і здачі студентом чужої роботи.

Студент, який з поважних причин, підтверджених документально, не мав можливості брати участь у формах поточного контролю має право на його відпрацювання у двотижневий термін після повернення до навчання.

Важливим елементом у навчальному процесі є академічна доброчесність – сукупність етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень. Відповідно до цього викладач повинен надавати достовірну інформацію про використані джерела та власну творчу діяльність, а студент у свою чергу посилення на джерела інформації у разі використання при створенні ідей, ескізів та розробок.

Коротко, з покликанням на відповідну нормативну базу УКД:

1) щодо системи поточного і підсумкового контролю

Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



4) щодо дотримання академічної доброчесності

“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



5) щодо використання штучного інтелекту

“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#) “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, задачі тестових завдань, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання.

Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.

7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти

Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).



Під час вивчення навчальної дисципліни “Історія мистецтв” студентам надається можливість перерахування неформальної освіти. До прикладу, із запропонованого переліку можна пройти сертифіковані (безкоштовні) курси на освітніх платформах, відтак сертифікат, який отримали під час навчання, – є підтвердженням засвоєння студентом окремих тем, що включені у зміст дисципліни.

Дистанційні заняття з дисципліни «Дизайн проектування» проходять у формі практичних занять з використанням пояснюючих презентацій та відео контенту що стосуються конкретного завдання.

Необхідною умовою участі у всіх видах дистанційних занять здобувачів і викладачів є увімкнена вебкамера. При авторизації учасника освітнього процесу в системі відеозв'язку Google Meet з корпоративного акаунту, ідентифікація відбувається автоматично. Ідентифікація в інших системах має бути виконана шляхом відображення його імені та прізвища, здійсненого кирилицею або в латинській транслітерації. Інша інформація у текстовому ідентифікаторі не допускається.

У випадку тимчасової неможливості транслявання свого поточного відеозображення засобами відео конференції на навчальному занятті здобувач освіти з дозволу викладача може її вимкнути, у цьому випадку ідентифікатором здобувача має бути його актуальна фотографія яка забезпечує його надійну ідентифікацію.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
<p>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техниках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну і професійній діяльності.</p> <p>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.</p>	<p>МН 1.2 – розповідь - пояснення</p> <p>МН 2.4 - комп'ютерні і мультимедійні методи</p> <p>МН 3.4 - практичні роботи</p> <p>МН 14 – творчий</p> <p>МН 18 - методи самостійної роботи вдома</p> <p>МН 19 - робота під керівництвом викладача</p>	<p>МФО 2 – залік</p> <p>МФО 4 - поточний контроль</p> <p>МФО 9 - програмований контроль</p>

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	залік	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Процедура проведення контрольних заходів, а саме поточного контролю знань протягом семестру та підсумкового семестрового контролю, регулюється

«Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів».

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи” на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

Критерії оцінювання:

<i>«незадовільно»</i>	володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються окремими словами чи реченнями; володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні; володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу;
<i>«задовільно»</i>	володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину; може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки;
<i>«добре»</i>	здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень: вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, та вміє застосовувати його на практиці; самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;
<i>«відмінно»</i>	виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем; вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги викладача знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї

норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі. Відпрацьоване лекційне заняття в електронному журналі позначається літерою «в».

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру. За результатами підсумкового контролю (диференційований залік/екзамен) студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 24 бали і менше, вважаються такими, що не здали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно з **Шкалою оцінювання знань за ЄКТС**) і є сумою балів отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
Національна недиференційована шкала		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основна література

1. Абрамов О. Основи 3D-моделювання в 3ds Max / О. Абрамов. Київ: БІНОМ-Пресс, 2018. 352 с.
2. Дмитренко В. 3D-моделювання в 3ds Max: практичний курс / В. Дмитренко. Київ: Діалектика, 2016. 416 с.
3. Єрмаков С. Введення в 3D-моделювання і анімацію в 3ds Max / С. Єрмаков. Київ: Кондор, 2019. 384 с.
4. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
5. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с
6. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009 343 с.
7. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Компютерна графіка. Навч. пос. Київ: Кондор, 2015. - 584 с.

Додаткова література

1. Autodesk 3ds Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering, 2nd Edition Kindle Edition.
2. Autodesk 3ds Max 2022: Fundamentals (Mixed Units): Autodesk Authorized Publisher. Paperback ASCENT, Center for Technical Knowledge (June 23, 2021) - 698 pages.
3. Autodesk 3ds Max 2021: A Comprehensive Guide, 21st Edition [Print Replica] Kindle Edition CAD/CIM Technologies (September 4, 2020) 760 pages.
4. Autodesk 3ds Max 2022 for Beginners: A Tutorial Approach, 22nd Edition CAD/CIM Technologies (January 17, 2022) - 668 pages
5. Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide 1st Edition SDC Publications; 1st edition (September 14, 2020) - 1312 pages.