

بسمتعالی

Vray + مقدماتی – پیشرفته (3D Max دوره جامع مدلسازی و ارائه سه بعدی)

معرفی کلی دوره :

نرم افزار منحصر به فرد و حرفه‌ای 3D Max ۳ بستری مناسب برای طراحی سه بعدی فضاهای داخلی، نماهای بیرونی ساختمان و انواع آبجکت‌های مبلمان را فراهم کرده است. با کمک ابزارهای این نرم افزار می‌توان برای انواع ساختمان‌های اداری، تجاری و مسکونی، طرح‌های قابل اجرایی ارائه کرد. این نرم افزار قابلیت نصب پلاگین‌هایی مانند v-ray را نیز دارد که در کیفیت رندرگیری تاثیر زیادی دارد.

پیش‌نیاز دوره: آشنایی با Windows

این دوره مناسب چه کسانی است؟

- دانشجویان معماری
- طراحان صنعتی
- علاقمندان به بازی سازی سه بعدی
- نقاشی سه بعدی
- گرافیک‌ها و علاقمندان به طراحی
- دانشجویان عمران و شهر سازی

اهداف اصلی این دوره چیست؟

- آشنایی و ارتباط با نرم افزار 3D Max
- معرفی کامل ابزارهای 3D Max
- آشنایی با پنل Shapes و مدل سازی بر اساس خطوط
- آشنایی با تکنیک مدل سازی
- آموزش نسبت دادن پلاگین v-ray
- بررسی منابع نوری در پنجره V-ray IES ، V-ray Sun ، V-ray light برای نورپردازی فضای داخلی و خارجی

پس از شرکت در این دوره، چه مهارت‌هایی را کسب خواهید کرد؟

بعد از گذراندن دوره‌ی آموزشی 3D Max ۳ دانشجویان توانایی کار با نرم افزار 3D Max و V-ray در سطح پیشرفته و اجرای طرح‌های سه بعدی برای پروژه‌های معماری و ساختمانی را خواهند داشت
توانایی نصب و راه اندازی تنظیمات اولیه نرم افزار 3D Max

توانایی بکارگیری و مدیریت نمایش

توانایی ساخت object

توانایی select کردن object ها

توانایی modify و edit . object ها

توانایی نورپردازی و کار با camera

توانایی رندر کردن و بکارگیری spacial و effect

فرصت‌های شغلی پس از گذراندن دوره:

طراحی دکوراسیون داخلی ساختمان، ساخت انیمیشن

در این دوره چه مهارت‌هایی یاد می‌گیرید؟

معرفی و نصب $d\text{Max}^3$ و آشنایی با فضای کاری نرم افزار

معرفی نرم افزار $d\text{Max}^3$ و تاکید بر کاربردهای آن در رشته های مختلف

بررسی روش نصب و Crack نرم افزار

مدلسازی

اشیاء اولیه استاندارد و توسعه یافته

جابجایی، دوران، تغییر مقیاس اشیاء

روش های مختلف Copy اشیاء

اصلاح کننده های پارامتریک

آشنایی با اشکال دو بعدی

بررسی دستورات مربوط به اشکال دو بعدی ((Editable Spline

بررسی روش های مدلسازی با اشکاب دو بعدی

دستورات بخش Compound Object

استفاده از Editpoly و دستورات مربوط به این اصلاح کننده برای مدلسازی به روش های مختلف

طراحی مواد

آشنایی با تئوری ساخت مواد و برجسته سازی خواص مهم مواد برای طراحی در نرم افزار

بررسی فاکتورهای مهم ماده نوع Standard

بررسی نقوش ((Maps

بررسی انواع مختلف مواد در موتور رندر Scanline

شناخت کتابخانه مواد

نورپردازی

بررسی تئوری نورپردازی و مسائل مربوطه در دنیای واقعی

شناخت نورهای Standard و خواص آنها

انجام نورپردازی طبیعی و مصنوعی در فضای نرم افزار

آشنایی با مفهوم روشنایی غیر مشتقیم و روشهای ایجاد آن در نرم افزار

Radiosity

شناسایی نورهای Photometric و خواص آنها

شناخت Exposure و استفاده از آن در خروجی

تئوری دوربین (نحوه کارکرد آن) در دنیای واقعی

ساخت دوربین به روشهای مختلف، بررسی خواص Physical Camera

بررسی جلوه های عمق میدان وضوح و تارشدگی در اثر حرکت

انیمیشن

بررسی تئوری ساخت و ایجاد انیمیشن و نحوه ادراک مغز (خطای دید)

ساخت انیمیشن های پارامتریک و تبدیلی

انیمیشن روی مسیر

Time Configuration بررسی زمان در بخش

Track View بررسی

رندر انیمیشن

ساخت جلوه ویژه آتش و مه

توضیح مفهوم GI در نرم افزار DAX3

Vray Environment GI/environment Refl.Refr Override در توضیح روش های مختلف GI

توضیح مفهوم Aliasing

مدیریت رنگ و نور نور پردازی و شناخت انواع سایه Material / Maps V – ray Caustic V – ray Physical Camera V – ray

Meshes Modifiers Batch Rendering Panorama Exporter

مدرسین

این دوره توسط اساتید جهاددانشگاهی استان البرز تدریس می شود