

بسمتعالی

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

معرفی کلی دوره :

نرم افزار منحصر به فرد و حرفه‌ای 3D Max D 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 .

پیش‌نیاز دوره: ندارد

این دوره مناسب چه کسانی است؟

- دانشجویان معماری
- طراحان صنعتی
- علاقه‌مندان به بازی سازی سه بعدی
- نقاشی سه بعدی
- گرافیک‌ها و علاقه‌مندان 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 مدل‌سازی بر اساس خطوط
- آشنایی با تکنیک مدل سازی

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

بعد از گذراندن دوره‌ی آموزشی 3D max D دانشجویان توانایی کار با نرم افزار 3D max 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

فرصت‌های شغلی پس از گذراندن دوره:

طراحی دکوراسیون داخلی ساختمان، ساخت انیمیشن

در این دوره چه مهارت‌هایی یاد می‌گیرید؟

- ❖ معرفی و نصب 3d Max و آشنایی با فضای کاری نرم افزار
- ❖ معرفی نرم افزار 3d Max 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
- ❖ بررسی زمان در بخش Time Configuration
- ❖ بررسی Track View
- ❖ رندر انیمیشن
- ❖ ساخت جلوه ویژه آتش و مه Atmospher

مدرسین

این دوره توسط اساتید جهاددانشگاهی استان البرز تدریس می شود