

# آموزش صفر تا صد تری دی مکس و وری پست پرداکشن

۳۶ ساعت

مبتدی ، متوسط ، پیشرفته

در این پکیج سعی شده است کسانی که بسیار مبتدی هستند را به حرفه ای ترین طراحان تبدیل کنیم. از این رو مناسب ترین تکنیک های مدلینگ اشکال، کاراکترها و محیط، Spline ها و NURB تا سطوح چندضلعی و سپس ساخت و پیاده سازی سلسله مراتب ها، اشکال منحنی و ساخت انواع کابینت آشپزخانه، ساخت اتاق خواب و ساخت انواع دکوراسیون داخلی آموزش داده می شود که از ساده ترین و آسانترین روش ها می توانید به یک طراح حرفه ای تبدیل شوید .

در این مجموعه همچنین به بررسی تنظیم دوربین ها، نورپردازی صحنه ها و ساخت متریال ها توسط Slate Material Editor خواهیم پرداخت و در نهایت تنظیمات رندر و خروجی گیری سخت افزاری و نرم افزاری، اعمال موشن بلور برای واقعی تر به نظر رسیدن پروژه، نورپردازی غیرمستقیم و بررسی خواهیم کرد. این پکیج شامل موارد زیر میباشد:

آموزش	توضیحاتی که در کلاس داده میشود	نمونه کار
مقدمه	توضیحات اولیه تری دی مکس	
نصب و راه اندازی تری دی مکس و وری	آموزش جز به جز نصب تری دی مکس و وری	
آغاز به کار	استفاده از پوشه های پروژه سفارشی سازی رابط کاربری و پیش فرض ها بررسی تنظیمات	
رابط کاربری	آشنایی با رابط کاربری استفاده از پنل Create و Modify های تنظیمات و تغییرات در Viewport انتخاب واحدهای اندازه گیری کنترل نمایش Grid کار با رابط نمایشی استفاده از کلیدهای میان بر تغییرات در اشکال استفاده از Shading های Mode تنظیم رابط نمایشی	نحوه نصب و اجرا کردن برنامه آشنایی با نوار ابزار فایل، ادیت، تولز کشیدن BOX کشیدن کره زمین کشیدن کف زمین چرخش دوربین تری دی تنظیم خطای زمین
مقدمات مدل سازی	ایجاد Image Plane کنترل تنظیمات نمایش ایجاد اشکال اولیه کار با Modifier Stack درک مفهوم وابستگی ها باز کردن Modifier stack	کشیدن ظرف چینی و کارایی آن تغییرات بر اساس modifier

<p>ساخت کابینت آشپزخانه و ایجاد کمد</p> <p>حذف کردن گوشه ایی از کابینت</p> <p>حالت دادن گوشه از کابینت</p> <p>اضافه کردن شکل به کابینت</p> <p>اتصال دو کابینت به هم</p> <p>پر کردن درزها یا اضافه کردن درز به کابینت</p>	<p>اتصال رئوس و گوشه ها</p> <p>انتخاب مرکز تغییر شکل</p> <p>جزئیات بخشی Cut و Remove توسط</p> <p>جزئیات بخشی توسط QuickSlice</p> <p>استفاده از انتخاب نرم</p> <p>کردن گوشه ها توسط Facet Chamfer</p> <p>کار با انتخاب گر پنجره ای و Crossing</p> <p>Paint Selection کار با</p> <p>Attach ترکیب اشکال توسط</p> <p>Bridge اتصال المان ها توسط</p> <p>منشعب کردن چند ضلعی ها توسط Extrude</p> <p>نرم و سخت کردن گوشه ها</p>	<p>مدل سازی چند ضلعی</p>
<p>حالت دادن به گوشه های ظروف چینی و انواع لوازم خانگی</p> <p>ساخت صفحات منحنی و سطوح منحنی</p>	<p>درک مفهوم سطوح Subdivision</p> <p>ایجاد یک شکل با ضلع قابل ویرایش</p> <p>افزودن جزئیات با Extrude</p> <p>پر کردن درزها</p> <p>نهایی سازی Subdivision</p>	<p>مدل سازی سطحی Subdivision</p>
<p>کشیدن سقف منزل و کشیدن دیواره های طرح رومی</p> <p>کشیدن لوستر و چراغ</p> <p>کشیدن دستگیره در</p> <p>کشیدن در طرح رومی</p>	<p>استفاده از انواع متفاوت راس ها</p> <p>استفاده از محدودسازی های ابعاد</p> <p>Spline گسترش یک</p> <p>Arc کردن یک Snap</p> <p>و Attach ها توسط Spline ترکیب Merge</p> <p>گرد کردن گوشه ها توسط Fillet</p> <p>آفست کردن Outline توسط Spline</p> <p>یک</p> <p>تنظیم سطح جزئیات Interpolation توسط</p>	<p>مدل سازی Spline</p>
<p>کشیدن صندلی و مبل و اشکالی که بسیار سخت و پیچیده هستند</p>	<p>ایجاد منحنی های NURBS</p> <p>درک مفهوم NURBS</p> <p>تبدیل اشکال به NURBS</p> <p>باز سازی منحنی ها</p>	<p>مدل سازی NURBS</p>

<p>تنظیمات دوربین افکت دوربین عقب و جلو کردن تصویر اندازه قرار دادن رندر بر اساس تصویر کشیده شده</p>	<p>Merge کردن صحنه ها مدیریت لایه های نمایشی ایجاد دوربین Target روشن کردن Safe Frame انتخاب نسبت ابعاد تصویر در تنظیمات رندر</p>	<p>مقدمات طرح بندی و دوربین</p>
<p>ساخت نور متری ساخت نور هالوژن ساخت نور نمای بیرون ساخت نور سقف و غیره...</p>	<p>درک مفهوم نورپردازی CG ایجاد یک Target Spotlight تنظیم شدت و رنگ اصلاح Gamma</p>	<p>مقدمات نورپردازی</p>
<p>ساخت متریال چوب، متریال سرامیک ، متریال شیشه، متریال فلز، متریال کاغذ دیواری متریال سنگ، متریال براق ، متریال مات ساخت متریال چوب، متریال سرامیک ، متریال شیشه، متریال فلز، متریال کاغذ دیواری متریال سنگ، متریال براق ، متریال مات</p>	<p>استفاده از Slate Material Editor انتخاب متریال و انواع Shading کار با متریال های صحنه اعمال های دنیای Map استفاده از اندازه واقعی Bump کردن یک کانال Map از نوع Map افزودن بازتاب ها به یک Ray trace</p>	<p>مقدمات متریال ها</p>
<p>تنظیم سادبو و افزایش کیفیت تنظیم گاما تنظیم ابعاد تصویر تنظیم روشنایی تصویر تنظیم رزولوشن تصویر</p>	<p>انتخاب یک رندر کننده انتخاب تنظیمات Quicksilver Motion در رندر کننده نرم افزاری فعال سازی Blur رندر کردن سکانس های تصویری بالا بردن کیفیت رندر افزایش سرعت رندر</p>	<p>مقدمات رندر</p>
<p>آوردن عکس به فتوشاپ آموزش عمق depth of field صحنه اصلاح کنتراست تغییر حس حال رندر تنظیم رنگ تصویر استفاده از عملیات ماسک استفاده از رندر Elements</p>	<p>آوردن تصویر رندر شده به فتوشاپ و اضافه کردن جلوه های ویژه به صحنه و واقعی نشان دادن صحنه</p>	<p>پست پردازش</p>