



View

نماتک
آموزش صحیح

Camera01] [User Defined] [Default Shading]

بسته:

تری دی مکس



۲.....	فصل اول
۳.....	فصل دوم
۴.....	فصل سوم
۵.....	فصل چهارم
۶.....	فصل پنجم
۷.....	فصل ششم
۸.....	فصل هفتم
۹.....	فصل هشتم
۱۰.....	فصل نهم
۱۱.....	فصل دهم
۱۲.....	فصل یازدهم
۱۳.....	فصل دوازدهم
۱۴.....	فصل سیزدهم
۱۵.....	فصل چهاردهم
۱۶.....	فصل پانزدهم
۱۷.....	فصل شانزدهم
۱۸.....	فصل هفدهم
۱۹.....	فصل هجدهم

فصل اول

- تشریح نرم افزار 3D MAX
- تشریح نرم افزار v ray
- معرفی نوار toolbar نرم افزار 3D MAX
- معرفی common panel در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم box در محیط نرم افزار 3D MAX
- Select کردن در نرم افزار
- تشریح ایجاد کردن و پاک کردن در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار zoom در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار pan view در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار zoom extend در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح view cube در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح maximize view port در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح تغییر اندازه مدل ها پس از ترسیم در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح segment مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح text plus در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح modifier در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزارهای object type در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم door در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم window در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم straight در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل دوم

- Render چیست؟
- تشریح motor render
- تشریح جابجایی مدل‌ها در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار rotate در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار scale در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار clone در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار snap در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار mirror در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار align در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار group در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار auto grid در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار array در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار pivot در محیط نرم‌افزار 3D MAX

فصل سوم

- نحوه مدل کردن clock در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار compound abject در محیط نرم افزار 3D MAX
- جاگذاری window درون wall در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی نمای ساختمان در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار lattice در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی پنجره در نما با استفاده از ابزار lattice در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار bend در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار twist در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار ffd در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل چهارم

- نحوه کار با ابزار shell در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح رعایت ترتیب modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار shell در مدل سازی دیوارها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار slice در محیط نرم افزار 3D MAX
- تفسیر ابزار mesh smooth در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار melt و taper و wave در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار displace در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار noise در محیط نرم افزار 3D MAX
- تفسیر ابزار shape در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای اصلاحی روی line shape ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار weld در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل پنجم

- نماسازی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نحوه انتقال object ها از یک فایل به فایل دیگر
- تشریح ابزار radius در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار arc در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار shape text در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار rectangle در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار helix در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار section در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار tee و angel در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای modifier line در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای modifier extrude در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل ششم

- ترسیم پلان با اندازه‌گذاری دقیق در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- تشریح تغییر اندازه‌گیری (unit) در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- تشریح ابزار preference در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- نحوه افزایش تعداد undo ها در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- تشریح تغییر back ground صفحه در محیط نرم‌افزار 3D MAX
- مدل کردن پلان چندطبقه در محیط نرم‌افزار 3D MAX با کمک نرم‌افزار AutoCAD
- لایه‌بندی در محیط نرم‌افزار 3D MAX

فصل هفتم

- تشریح مدیریت modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی سایت پلان در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار lath در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار bevel در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار bevel profile در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل هشتم

- تشریح ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی انواع snap ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی نمای ساختمان با استفاده از ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار loft در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار terrain در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار shape merge در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار editable poly در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای poly در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل نهم

- تشریح ابزارهای edit edge در محیط نرمافزار 3D MAX
- تشریح ابزار border در محیط نرمافزار 3D MAX
- تشریح ابزار polygon در محیط نرمافزار 3D MAX
- تشریح ابزار element در محیط نرمافزار 3D MAX
- مدل سازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرمافزار 3D MAX

فصل دهم

- مدل سازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال کردن متریال به مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات coordinates در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تفاوت عکس ها در opacity و diffuse در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار متریال specular در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال bump در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال refraction در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل یازدهم

- بررسی ابزار cellular در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار checker در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار gradient در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار tiles در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال متریال های مختلف به یک مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار uvw map و کاربرد آن در اعمال متریال به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال متریال به نما ساختمان
- بررسی ذخیره کردن متریال های ساخته شده با استفاده از ابزار put to library در محیط نرم افزار 3D MAX
- افزودن و حذف متریال های ساخته شده و ذخیره شده در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل دوازدهم

- اعمال متریال به مدل ساختمان چندطبقه در محیط نرمافزار 3D MAX
- ادامه اعمال متریال به مدل ساختمان چندطبقه
- بررسی ابزارهای نور omni در محیط نرمافزار 3D MAX
- بررسی ابزارهای نور spot در محیط نرمافزار 3D MAX

فصل سیزدهم

- بررسی نورپردازی به مدل با استفاده از ابزار sky light در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح اصطلاح دوربین گذاری در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار camera در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی اعمال افکت به نور در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار متحرک سازی و انیمیشن سازی در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل چهاردهم

- بررسی تنظیمات انیمیشن سازی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار motion path در محیط نرم افزار 3D MAX
- انیمیشن دادن به دوربین در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی انواع motor render ها
- معرفی v-ray render
- بررسی ابزار v-ray render در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی نورهای v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل پانزدهم

- بررسی ابزار v-ray light در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات irradiance map پنجره render setup در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات light cache پنجره render set up در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار v-ray sun در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نور v-ray ambient light در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نور v-ray ies در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل شانزدهم

- اعمال نور v-ray ies به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال های v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح v-ray material displace در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال v-ray material displace به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- استفاده از متریال های آماده v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل هفدهم

- اعمال متریال آماده v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی v-ray camera در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی جزییات render set up در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object آماده به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی پنجره در نما دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی کف و سقف دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی پله در دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی دیوارهای داخلی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار symmetry در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object به مدل دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object های نور در دکوراسیون داخلی
- اعمال object مبلمان و گیاه به دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object مبلمان به دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تنظیمات رندر فضای داخلی و تعیین تنظیمات رندر برای بالا بردن کیفیت رندر
- اعمال object های تزیینات در دکوراسیون داخلی
- بررسی render نهایی دکوراسیون داخلی
- تنظیمات نور با hdri برای دکوراسیون داخلی
- بررسی تنظیمات رندر نهایی در روز
- بررسی ابزار effect v-ray toon
- نورپردازی برای رندر شب

فصل هجدهم

- مدل سازی نمای خارجی
- مدل سازی نمای خارجی
- مدل سازی بازشو در نمای خارجی
- اعمال نور به مدل نمای خارجی
- مدل سازی کف مدل نما خارجی
- مدل سازی پله در نمای خارجی
- اعمال background به مدل نمای خارجی
- اعمال متریال به نمای خارجی
- معرفی ابزار v-ray displacement mod
- اعمال object به مدل نما خارجی
- رفع ایرادات مدل
- اعمال object به مدل نما خارجی
- اعمال تنظیمات رندر نهایی
- رندر خطی
- گرفتن رندر شب برای مدل نمای خارجی
- نحوه ساخت فایل ies