



3D BOX STUDIO

سرفصل های دوره های سپهر علیزاده در استودیو مکعب:

سر فصل های 3dsmax :

آشنایی با محیط نرم افزار و درک فضای سه بعدی.

آشنایی با اشکال سه بعدی. (Geometry)

ابزارهای کنترل دریچه های دید. (View Port)

استفاده از پنل. Modify

روش های انتخاب موضوعات.

ابزارهای. (Transform (Move ,Rotate ,Scale)

نحوه. Export, Open ,Save

دستور Boolean برای اشکال سه بعدی.

آشنایی با ابزار. Array

آشنایی با نحوه Group کردن موضوعات.

اصلاح کننده های. Twist, Bend, Taper, Shell

آشنایی با ابزار Align و نحوه استفاده از آن.

کار با. Auto grid

آموزش کار با. Slice plan

آشنایی با Pivot Point و نحوه تغییر موقعیت آن.

استفاده از اصلاح کننده. Sweep

بحث Poly Modeling و دستورات مربوط به. Edit Poly

استفاده از Hide و Isolate برای خلوت کردن صحنه.

آشنایی با انواع حالت های کپی. (Copy ,Instance , Reference)

سر فصل های V-ray :

- ۱- معرفی نرم افزار V-ray و خلاصه ای از مباحث آموزش داده شده
- ۲- آموزش اضافه کردن موتور V-ray در نرم افزار 3Dmax و تنظیمات اولیه
- ۳- آموزش ساخت متریال از نوع V-ray و کار با بخشهای Diffuse و Reflect
- ۴- آموزش ساخت متریال شفاف و انعکاس دار بوسیله Refract
- ۵- آموزش استفاده از بخش IOR و قابلیت های Translucency
- ۶- کنترل روشنایی اشکال و اشیاء سه بعدی و قابلیت Gradientmap
- ۷- کار با بخش Option در پنجره متریال و تصویر محیطی
- ۸- آموزش طراحی پارچه و مدیریت متریال Blend و 2 Side
- ۹- آموزش ساخت رنگ های متالیک و ترکیبی و 5 SS2 و پوست انسان
- ۱۰- آموزش ساخت انواع متریال چمن و مو متریال نور
- ۱۱- آموزش کار با متریال Wapper و شبیه سازی دوربین در فضای پرسپکتیو
- ۱۲- آموزش کار با انواع Map ها در V-ray و ساخت انواع فلز و متریال کثیف و قدیمی
- ۱۳- آموزش استفاده از متریال HDRI و ساخت تصاویر پانوروما
- ۱۴- آماده از انواع نور ها و کنترل تنظیمات نور خورشید در پروژه
- ۱۵- استفاده از نور Vraylight و آموزش نور های مصنوعی و IES
- ۱۶- آموزش کار با دوربین V-Ray و Physical Camera به همراه تنظیمات آن
- ۱۷- آموزش استفاده از Physical Camera و کنترل تمرکز روی فضاها دور
- ۱۸- آموزش کار با بخش Render Setup و VFB و پنجره Render
- ۱۹- آموزش پنجره Render و زیرمجموعه (GLOBAL SETTING تنظیمات عمومی)
- ۲۰- کار با بخش IMAG Smaler و بهینه سازی نرمی لبه های احجام
- ۲۱- آموزش کار با بخش Enviroment و تنظیمات محیطی پروژه
- ۲۲- کار با بخش های Global Illmation و تنظیمات نور اشیا و تاثیرات آن روی محیط
- ۲۳- آموزش کار با موتور GI مانند LIGHT ctch: Cuastices

سرفصل دوره اتوکد :

عناوین سرفصل‌های آموزش نرم افزار AutoCAD در استودیو مکعب :

توضیح اصول رسم نقشه و نقشه خوانی شامل:

مبانی و مفاهیم پلان، نما، مقطع، علائم و نمادهای مورد استفاده در نقشه ها می باشد.

آشنایی با محور مختصات و انواع سیستم های مختصات دهی.

آشنایی با workspace و ساخت فضای کار بصورت سفارشی.

آشنایی با نوار ابزار ها و نحوه فراخوان نمودن آن ها.

نحوه فعال کردن دستورها با استفاده از نوارابزارها، منوها و کلید های میانبر.

مدیریت صفحه های دید با از طریق Viewport

آموزش دستورات ترسیمی شامل :

Line, Circle, Arc, Rectangle, Polygon, Polyline, Ellipse, Ellipse Arc, Point, Cunstruction Line, Ray, Divide, Measure, Spline, Region, Revision Cloud, Hatch, Gradient, Boundary, Text, Table, Block, Insert Block.

آموزش دستورات ویرایشی شامل:

Erase, Move, Rotate, Trim, Extend, Copy, Mirror, Chamfer, Fillet, Explode, Stretch, Scale, Array, Offset, Lengthen, Edit Polyline, Edit Polyline, Edit Spline, Edit Hatch, Edit Array, Align, Break, Break at Point, Join, Draw Order ,

ویرایش موضوعات بوسیله دکمه Delete. Move و Stretch از طریق grip های ترسیمات.

آموزش دستورات کمک ترسیمی شامل :

Snap, Grid, Ortho, Polar Tracking, Dynamic Input, Show/Hide Lineweight, Isolate Objects.

آشنایی و نحوه استفاده از لایه ها و ویرایش خصوصیات ترسیمات با استفاده از دستورات:

Layer Properties, Isolate, Unisolate, Make Current, Match Properties, Properties, Linetype Scale.

نحوه ساخت، استفاده و ویرایش بلوک ها شامل دستورات :

Create Block, Write Block, Block Editor, Insert, Minsert.

استفاده از سبک های ساخته شده و بلوک های موجود در سایر فایل ها با استفاده از دستور (ADcenter) DesignCenter

آشنایی با دستورات نوار ابزار Inquiry شامل :

Distance, Radius, Angle, Area, List.

آموزش روش های اندازه گذاری شامل دستورات:

Linear, Aligned, Angular, ArcLength, Radius, Diameter, Jogged, Ordinate, Adjust Space, Quick Dimension, Update, Continue, Baseline, DIMDLI.

آموزش ایجاد سبک های مورد نیاز در اتوکد:

Text Style, Dimension Style, Table Style, Multileader Style, Point Style, Plot Style.

وارد کردن عکس با استفاده از دستور (Attach) Raster Image Reference

آموزش روش های zoom

آشنایی با نوار ابزار Standard

نحوه استفاده از فونت فارسی نویس کاتب

سر فصل دوره اسکچاپ :

سرفصل های دوره اسکچاپ در استودیو مکعب (آموزش اسکچاپ)

آشنایی با محیط کار

ایجاد و ترسیم یک فضای سه بعدی از یک پلان دو بعدی

آشنایی با دستورات اندازه گیری و ترسیم فضای دو بعدی و تبدیل آن به فضای سه بعدی

آشنایی با متریکال، نور، جنسیت

آشنایی با تنظیمات رندر و خروجی از آن

آشنایی با موتور رندر V-Ray از صفر تا صد برای خروجی

سر فصل های دوره پست پرو داکشن :

آشنایی اولیه با نرم افزار فتوشاپ و نیازمندی های آن

آشنایی با مفاهیم اولیه نظیر **color correction**

انجام عملی پست پروداکشن

شناخت مفهوم پیش زمینه، زمینه و پس زمینه

اضافه کردن آسمان، گیاهان و پرسوناژ

اضافه کردن سایه ها

اضافه کردن رفلکت ها

تغییر رنگها و نور ها

اضافه کردن جزئیات و کثیفی ها

یکپارچه کردن تصویر و شناخت **color grading**

آماده سازی برای پرینت در سایز های مختلف

ایجاد رندر شب از روی رندر روز

پست پروداکشن روی نمای اتوکدی

ایجاد تکستچر ها

ایجاد پلان گرافیکی از روی پلان اتوکدی

وارد کردن پلان اتوکدی

انجام یک پروژه شیت بندی

نحوه پوزیشن بندی

و ...

سر فصل های دوره لومیون (انیمیشن های معماری)

آشنایی کلی با لومیون

نصب لومیون و رابط کاربری آن

سربرگ های مهم و کاربرد های آن ها

متریال چیست، نحوه ساخت متریال

Object چیست و نحوه کار با آبجک ها در لومیون

رندرینگ در لومیون

نورپردازی و افکت ها در **Lumion**

انیمیشن ها

ترفند ها و نکات