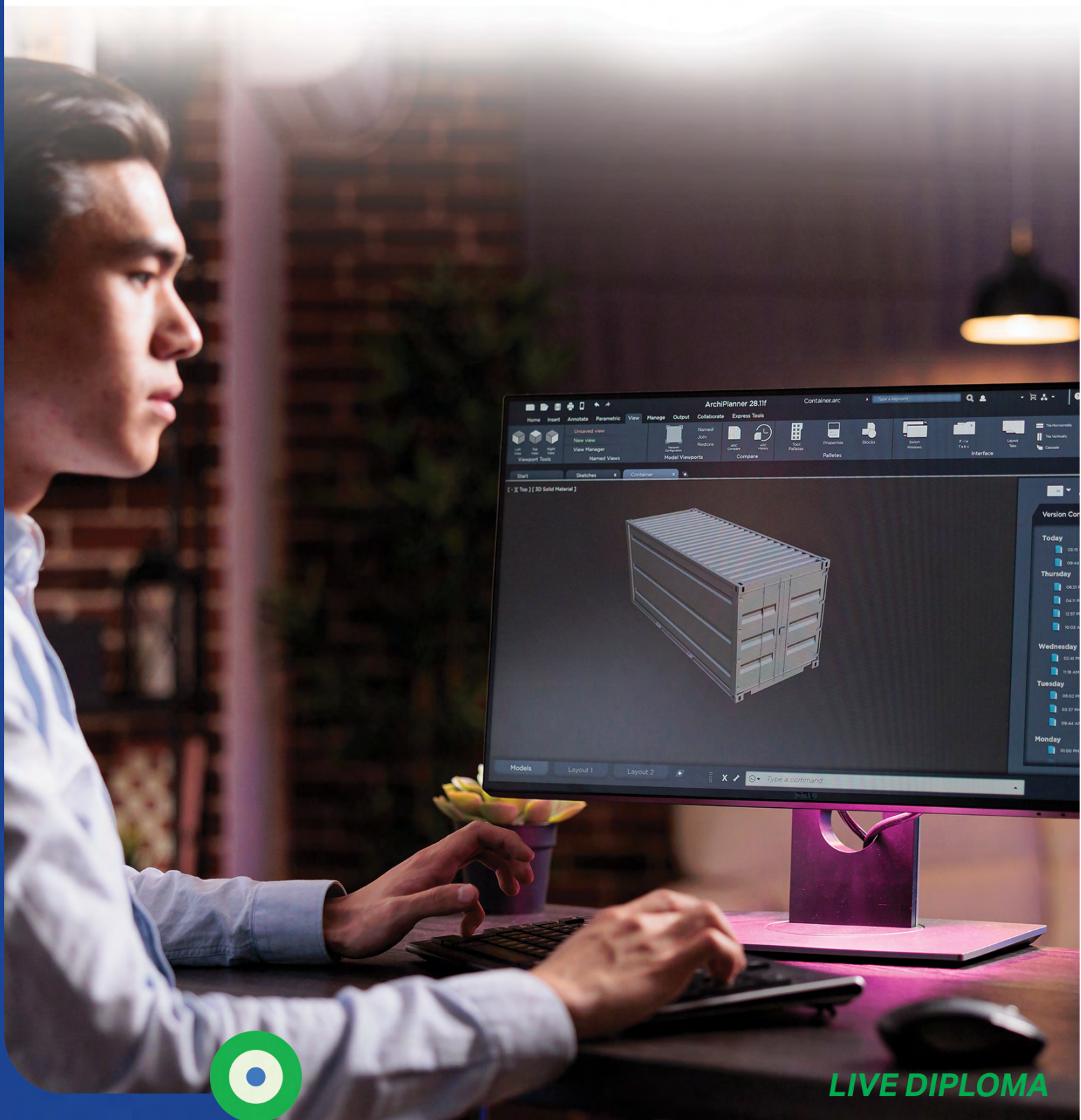
أكاديمية

إعمل بيزنس™

E3MEL BUSINESS ACADEMY

MASTERING

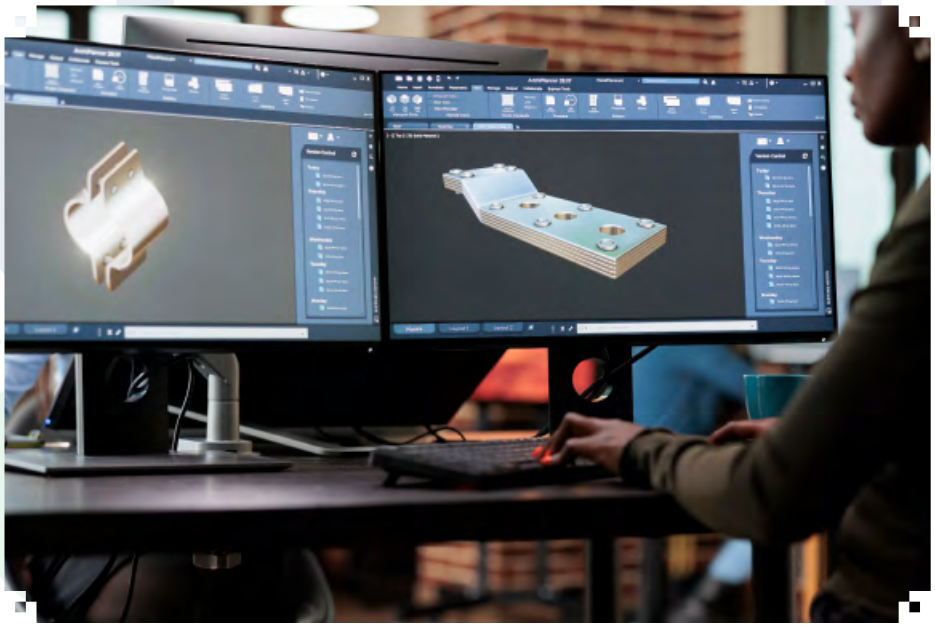
AUTODESK 3DS MAX 2020



LIVE DIPLOMA

Mastering Autodesk 3ds Max 2020

برنامج ثري دي ماكس 3(ds max) من انتاج شركة Autodesk العالمية المتخصصة في انتاج البرامج الهندسية وهو أحد أقوى برامج التّصميم الهندسي ثلاثية الأبعاد حيث يقوم على إيجاد بيئة للعمل على مساحة واسعةٍ وإنشاء صور كما يتخيّلها المصمّم وتحريكها من منظورٍ ثلاثي كبناء عمارات أو إنشاء سيارات أو أيّ صورةً تطرأ في مخيلة المصمم.
صممت هذه الدورة بمحتوى سلس ومفهوم لتمكين المتدرب من دخول عالم التصميم ثلاثي الأبعاد بشكل احترافي وهي مناسبة لجميع المستويات المبتدئ والمتوسط.
وتغطي هذه الدورة جميع الجوانب الأساسية والاحترافية للبرنامج بداية من معرفة الأدوات الخاصة بالتصميم ومرورا بطرق تشكيل المجسمات وتجسيدها على الكمبيوتر والتّعديل عليها بواسطة الأدوات المتاحة بالبرنامج وانتهاءً بمرحلة عرض التّصميم بصور ثلاثية الأبعاد وإظهار ما فيها من فنٍ وخيالٍ وإبداع، سواءً مجسمات واقعية أو تخيلية مبتكرة.
هذه الدورة مليئة بالنصائح القيمة التي ستجدها مفيدة لك في حياتك المهنية كمصمم وستكون دليلك أو مرجع لك في أساسيات التصميم على برنامج ثري دي ماكس..



ماذا ستتعلم فى هذه الدورة؟

- واجهة البرنامج وكيفية التعامل معها وترتيبها
- الأدوات الاساسية المهمة في البرنامج
- كيفية ادخال الأشكال الهندسية على البرنامج
- اساسيات المودلينج وبناء المجسمات الثري دي
- طريقة دمج المجسمات داخل البرنامج
- أساسيات الرسم ثنائي الأبعاد داخل البرنامج
- طريقة رفع الرسومات الثنائية الأبعاد وتحويلها لرسومات ثلاثية الأبعاد
- جميع طرق تشكيل المجسمات
- اساسيات الخامات وكيفية عمل اي خامة
- اساسيات الاضاءة وكيفية التعامل معها في المشروع
- التعامل مع الكاميرات في المشروع وكيفية اخراجها
- اساسيات الرندر واخراج الصور للمشروع النهائي
- استخدام VRay في الخامات والاضاءة والكاميرا والاخراج النهائي للمشروع.

E3MEL BUSINESS ACADEMY

الفئة المستهدفة

- طلاب وخريجى كليات الفنون الجميله قسم الجرافيك والديكور والعمارة
- طلاب وخريجى كليات الفنون التطبيقية قسم التصميم الداخلي والاثاث والديكور والتصميم الصناعى
- طلاب وخريجى كليات الهندسة قسم العمارة
- المهندسين الراغبين بتطوير انفسهم في مجال التصميمات ثلاثية الأبعاد
- المهتمون بدراسة برامج الثري دي
- مصممي الديكور
- فنيين الرسم الهندسي
- مصممي الجرافيك الراغبين بزيادة مهاراتهم في التصميم الثلاثي الابعاد

اسلوب الدراسة :

الدراسة عن طريق الحضور بشكل live online مع المحاضر من خلال تطبيق ZOOM أو أي تطبيقات أخرى
ويتم من خلاله التفاعل مع المحاضر بشكل مباشر صوت وصورة ومشاهدة البرامج التي يقوم بالتطبيق والتدريب عليها خطوة بخطوة ، وأيضاً امكانية رفع وإرسال الملفات Homework - Assignments بين المتدربين والمحاضر والمحادثات الجماعية , وإمكانية عرض ال Task من المتدرب للمحاضر لمراجعته وتصحيحه وذكر الملاحظات
بالإضافة إلى إنه يتم عمل جروب دراسي على Whats app بين المتدربين وإدارة التدريب للتفاعل والتواصل مع إدارة التدريب بشكل مباشر وسريع في كل ما يتعلق بالدورة

بالإضافة اننا بنوفر للمتدرب المحاضرات السابقة أو التي تحتاج إلى مراجعة مرة أخرى عن طريق مشاهدة الفيديو المسجل للمحاضرة وذلك بعد انتهاء المحاضرة بـ 24 ساعة فقط
وفى نهاية الكورس يتم إرسال شهادة الحضور على الايميل

نظام الدراسة :

مدة المحاضرة : 3 ساعات
عدد أيام الدراسة :يومان أو ثلاثة فى الأسبوع

متطلبات الدراسة :

- Microsoft Windows 7 أو الإصدارات الأحدث
- جهاز كمبيوتر او لاب توب مثبت عليه برامج Autodesk 3Ds Max
- شبكة انترنت

COURSE NAME	DURATION
AUTODESK 3DS MAX DESIGN FUNDAMENTALS	36
AUTODESK 3DS MAX ADVANCED FEATURES	24
AUTODESK 3DS MAX PRACTICAL APPLICATION	21
TOTAL	81

Course Outline:

1. Introduction to Autodesk 3ds Max

- Visualization Workflow
- The Autodesk 3ds Max Interface
- File Commands
- Configure Paths
- Display Drivers
- Viewport Display and Labels

2. Autodesk 3ds Max Configuration

- Viewport Navigation
- Viewport Configuration and Settings
- Object Selection Methods
- Units Setup
- Layer and Object Properties

3. Assembling Project Files

- Data Linking and Importing
- Linking Files

4. References Basic Modeling Techniques

- Model with Primitives
- Modifiers and Transforms
- Sub-Object Mode
- Reference Coordinate Systems and Transform Centers
- Cloning and Grouping
- Polygon Modeling Tools in the Ribbon
- Statistics in Viewport

ESMEL BUSINESS ACADEMY

5. Modeling From 2D Objects

- 3D Modeling from 2D Objects
- The Lathe Modifier
- 2D Booleans
- The Extrude Modifier
- 3D Boolean Operations
- Using Snaps for Precision
- The Sweep Modifier

6. Materials

- Understanding Materials and Maps
- Material Shaders
- Managing Materials
- General Materials
- Scan line Materials
- Autodesk Materials
- Assigning Maps to Materials
- Opacity, Bump, and Reflection Mapping
- Arnold Materials
- The Material Explorer
- Scene Converter

7. Mapping Coordinates and Scale

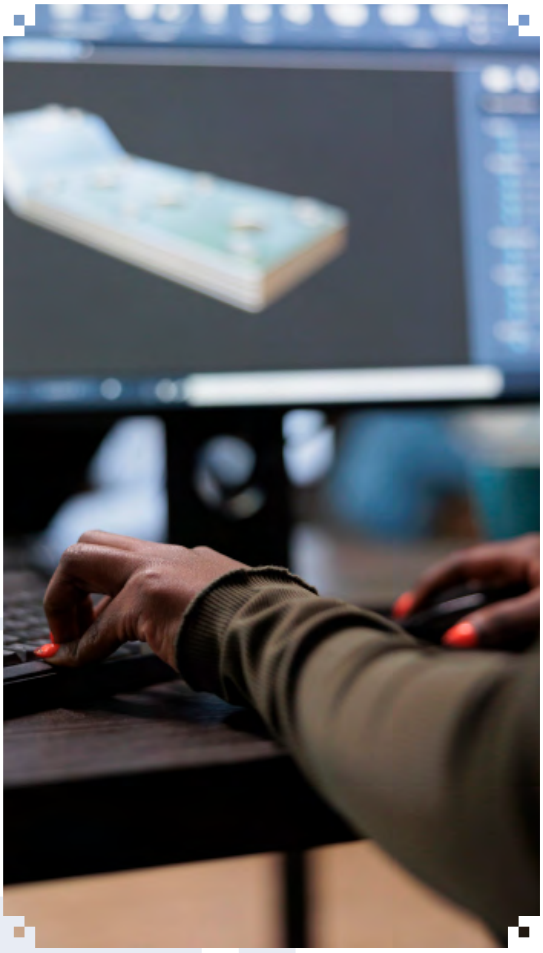
- Mapping Coordinates
- Mapping Scale
- Spline Mapping

8. Standard Lighting

- Local vs. Global Illumination
- Standard Lighting
- Types of Standard Lights
- Shadow Types

أكاديمية إعمل بيزنس
E3MEL BUSINESS ACADEMY

9. Photometric Lighting and Cameras



- Photometric Light Objects
- Arnold Lights
- Cameras
- Background Images

10. Exposure Control, Daylight, and Rendering

Exposure Control
Daytime Lighting
Rendering Options
Arnold Renderer
Scan line Renderer
ART Renderer
State Sets
The Print Size Wizard

11. Animation

- Animation and Time Controls
- Walkthrough Animation
- Animation Output

E3MEL BUSINESS ACADEMY

أكاديمية

إعمل بيزنس™

E3MEL BUSINESS ACADEMY

للإتصال بنا

دولى

27559800

من السعودية

920033973

من مصر

16342

e3melbusiness.com