

Nội Dung Chương Trình Đào Tạo Lớp 3D Studio VIZ Nâng Cao

Chương I. Phần Nâng Cao Tổng Quát

- Các phương pháp dựng hình nâng cao
- Thiết lập môi trường thiết kế, sử dụng XREFs để chèn mô hình thiết kế.
- Xây dựng mô hình từ hình ảnh 2 chiều.
- Thiết kế mô hình máy bay
- Sử dụng công cụ MeshSmooth

Chương 2: Vật Liệu Nâng Cao

- Tổng Quan
- Cách tạo đa vật liệu dạng Sub-Object Material
- Vật liệu dạng Bump
- Vật liệu Glass

Chương 3: Các Hiệu Ứng Đặc Biệt

- Tại sao phải thêm vào các hiệu ứng đặc biệt
- Làm Hoạt cảnh hiệu ứng nhòa nguồn sáng
- Cách làm một nguồn sáng chuyển động

Chương 4: Phần Nâng Cao Cho Thiết Kế Kiến Trúc.

- Chuẩn bị liên kết giữa File Architectural Desktop và VIZ
- Cách áp chất liệu cho các vật thể sau khi kết nối giữa ADT và VIZ
- Cách chọn lựa các đối tượng con.
- Tạo vật liệu dạng Multi/Sub-Object
- Chỉnh sửa các đối tượng đã liên kết với VIZ
- Chỉnh sửa các đối tượng được liên kết trong ADT
- Cập nhật các thông tin đã chỉnh sửa trong VIZ

Chương 5: Nguồn Sáng và Cách Sử Dụng Nguồn Sáng Lightscape.

- Thiết Kế Tường
- Sử Dụng Aseest Browser để chèn vào ERCO
- Xất nguồn sáng vào chương trình Lightscape.
- Nhập nguồn sáng từ Lightscape sang Autodesk VIZ.

Chương 6: Làm Hoạt Cảnh Với Mô Hình Kiến Trúc.

- Làm hoạt cảnh phòng họp



TRUNG TÂM ĐÀO TẠO TIN HỌC VIỆT Á CHÂU

VIETCAD – AUTODESK TRAINING CENTER (VATC)

98B Phan Đăng Lưu, F3, Q. Phú Nhuận, Tp.HCM

ĐT: 9953 580, Fax: 9953 582 – Email: trainingcenter@vietcad.com.vn

- Thiết lập họa đồ
- Chỉnh sửa khoá hoạt cảnh trong vùng nhìn Track
- Làm hoạt cảnh với bảng lệnh Display Monitor.
- Tạo và Thiết lập họa đồ hoạt cảnh.
- Làm hoạt cảnh hồ nước.

Chương 6: Tạo Mô Hình Bằng Công Cụ Cao Cấp NURBS.

- Tải cảnh dùng để tham chiếu tạo mô hình
- Thiết kế mô hình tàu lượn
- Công cụ Surface Edge Curves
- Công cụ Loft UV Surface.