



CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« رندر به چه معناست؟

« کرونا چیست؟

« چرا کرونا؟

« معرفی سایت شرکت سازنده کرونا

« تفاوت انواع لایسنس FairSaaS / Box / Educational

« نحوه خرید لایسنس اورجینال

« معرفی صفحاتی برای آشنایی با تولید کنندگان مهم ابجکت، متریال، پلاگین و ...

« روش نصب کرونا اورجینال و کرک شده به همراه روش uninstall کردن آن

« روش استفاده از بنچمارک برای مقایسه و محک سخت افزار مناسب کرونا





CORONA COLLEGE



مدرس

**محمدرضا محسنی**

@ mohseni.mr

« آا به چه معناست؟

« آشنایی با محیط 3ds Max

« سفارشی سازی 3ds Max

« ساخت quad menu / toolbar / menu و ...

« تنظیم چینش ویوپورت ها / ایجاد صفحات ویوپوت سیال. (floating viewport)

« تنظیم صحیح گاما در 3ds Max به همراه روش رفع مشکل گاما input و output

« آشنایی با Unit ها در 3ds Max

« آشنایی با روش دسترسی به کرونا و آشنایی با برخی از تنظیمات اولیه کرونا

« آشنایی با ابزار انتخاب رنگ کرونا

« آشنایی با اتوبکاپ و کاهش حجم فایل های ذخیره شده در 3ds Max

« آشنایی با تنظیم ابعاد رندر و نسبت طول به عرض (image aspect)

« تغییر فریم بافر رندر

« تغییر کیفیت پیش نمایش متریال کرونا







CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« ایمپورت فایل رویت به 3ds Max

« ایمپورت فایل راینو به 3ds Max

« آشنایی با Quad Remesh در راینو

« آشنایی با نحوه اکسپورت فایل در راینو

« آشنایی با نرم افزار Mol

« آشنایی با ایمپورت فایل FBX به 3ds Max

« آشنایی با روش ایمپورت فایل اسکچاپ به 3ds Max

« آشنایی با Transform Toolbox در 3ds Max

« آشنایی با ابزار Tape

« آشنایی با Reset XForm

« آشنایی با Pivot و تغییر آن







CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« عیب یابی مدل های سه بعدی

« روش استفاده از XView در 3ds Max

« آشنایی با اسکریپت TS Inspector

« آشنایی با مفهوم Overlapping vertices / Overlapping Faces و ...

« آشنایی با Retopology Tools در مکس

« آشنایی با مدیفایر های کاربردی در زمینه عیب یابی Mesh Cleaner / STL Check و ...

« آشنایی با روش اصلاح نرمال سطوح برای رفع مشکلات shading

« آشنایی با الگوریتم های مختلف مثلث بندی سطوح





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با فرایندهای تاثیر گذار در رندر
- « آشنایی با رندر Progressive
- « آشنایی با رندر Interactive
- « آشنایی با ایجاد limit برای توقف خودکار رندر
- « آشنایی با بخش Material Override و کاربرد آن
- « آشنایی با اسکریپت Mohseni Scene Paradigm ( اختصاصی کرونا کالج )
- « آشنایی با راه رفتن در فضا و ایجاد دوربین
- « آشنایی با کادر بندی مقدماتی
- « آشنایی با نورپردازی و تنظیم صحنه از طریق اسکریپت
- « نور پردازی محیطی یک پروژه داخلی
- « آشنایی با نور پردازی Blue Time از طریق سیستم جدید آسمان کرونا 6





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« آشنایی با متریال ادیتور slate در مکس

« آشنایی با روش انتخاب ابجکتها بر اساس متریال

« آشنایی با کراب رندر

« آشنایی با region در فریم بافر

« آشنایی با طرز استفاده از متریالهای آماده در کتابخانه متریال رسمی کرونا

« آشنایی با طرز استفاده از متریالهای آماده در کتابخانه متریال Siger Studio

« آشنایی با real world map size در مبحث UV

« آشنایی با مدیفایرهای UVW MAP و UVW XFORM

« آشنایی با روش تغییر سایز و جهت تکسچرها

« تکمیل متریالهای یک صحنه داخلی





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« آشنایی Progressive Rendering Limits

Pass Limit | Noise Level Limit | Time Limit

« آشنایی با فرمت اختصاصی کرونا ( CXR ) و نحوه ذخیره آن

« آشنایی با Resume Rendering برای ادامه دادن رندر

« آشنایی با Auto Save برای از دست ندادن رندها (حتی در صورت قطع برق)

« آشنایی با استفاده از متریال اورراید در تنظیمات کرونا

« آشنایی با الگوریتم های مختلف دینویزینگ برای کاهش نویز رندر (مقایسه و کاربرد)

« آشنایی با Render Select و نحوه استفاده از آن

« آشنایی با روش تغییر G-Buffer Object ID

« آشنایی با روش تغییر فرمت CXR به سایر فرمت ها برای انتقال به سایر

برای انتقال به سایر نرم افزارها





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

mohseni.mr

« آشنایی با مفهوم GI / Global Illumination

« آشنایی با مفهوم Light Bounce

« آشنایی با الگوریتم های محاسبه GI در کرونا

Path Tracing / UHD Cache / 4k Cache

« آشنایی با پارامترهای Sampling Balance

« آشنایی با پارامترهای Speed Vs Accuracy Balance

« آشنایی با پارامترهای Interactive Rendering در بخش Performance

« آشنایی با Highlight Clamping





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با سازوکار نور پردازی محیطی
- « آشنایی با سیستم Sun / Sky در کرونا
- « آشنایی با مدل‌های مختلف آسمان
- « آشنایی با پارامترهای Tone Mapping
- « آشنایی با LUT
- « آشنایی با مپ Corona Color Correct و کاربرد آن در نورپردازی
- « تغییر رنگ آسمان



« آشنایی با سازوکار ثبت عکس در دوربین های DSLR

« آشنایی با سیستم کار لنز دوربین های عکاسی

« آشنایی با مفاهیم پایه عکاسی

... و CHROMATIC ABERRATION / SPHERICAL ABERRATION / APERTURE / SHUTTER / SENSOR / FOCAL LENGTH

« آشنایی کادربندی اصولی

« آشنایی با لنز های مناسب برای موقعیت های مناسب



CORONA COLLEGE



مدرس

**محمد رضا محسنی**

@ mohseni.mr



- « آشنایی با مفهوم میزانشن و صحنه آرایی
- « آشنایی با شرکت های معتبر تولید مدل های سه بعدی
- « آشنایی با سایت های مختلف برای دانلود ابجکت و تکسچر
- « آشنایی با مستقیم سازی لینک دانلود
- « آشنایی با ابزار select and place در 3dsMax
- « آشنایی با proxy و نحوه ساخت آنها



CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr



« ادامه مباحث مرتبط با میزانشن و صحنه آرایی

« آشنایی با اسکریپت Tik Mass Randomizer

« آشنایی با اسکریپت Copy Paste Objects

« آشنایی با نحوه نصب V-Ray

« آشنایی با ابزار Corona Converter برای تبدیل ابعکت، نور، متریال، مپ های ویری به کرونا

« آشنایی با Display As Box



CORONA COLLEGE



مدرس

**محمد رضا محسنی**

@ mohseni.mr





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« ادامه مباحث مرتبط با میزانشن و صحنه آرایی

« آشنایی با شرکت کویکسل و مگا اسکن

« آشنایی با نرم افزار Quixel Bridge

« آشنایی با نحوه دانلود و اکسپورت در نرم افزار Quixel Bridge

« آشنایی با روش استفاده نامحدود و رایگان از Megascan

« آشنایی با Decal برای افزایش جزئیات در صحنه





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« ادامه مباحث مرتبط با میزانشن و صحنه آرایی - ایجاد سطوح چمن و لاین های شمشاد

« آشنایی با کرونا اسکتر (Corona Scatter)

« آشنایی با نحوه کپی کردن اوجکت ها در 3dsMax با استفاده از Scatter

« روش استفاده از 3dPlant های Megascan

« آشنایی با شرکت های تولید اوجکت های چمن

« بهینه سازی Scatter برای سرعت بالاتر در زمان رندر

« آشنایی با مپ Corona Distance و کاربرد آن در Scatter



« ادامه مباحث مرتبط با میزانشن و صحنه آرایی - ادامه مباحث Scatter

« آشنایی با پلاگین قدرتمند MultiScatter

« آشنایی با MultiPainter برای پینت ابجکت ها به صورت دستی

« روش استفاده از MS Collision

« آشنایی با تکنیک VertexPaint و کاربرد آن در اسکتر

« بهینه سازی مرزهای اسکتر با تکنیک های مختلف و متنوع

« آشنایی با مپ MultiScatterBorderTexture و کاربرد آن



CORONA COLLEGE



مدرس

**محمد رضا محسنی**

@ mohseni.mr





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « فرمت‌های مختلف برای ذخیره‌سازی رندر و نکاتی پیرامون آن‌ها
- « تعیین Image Aspect بر اساس مدیا (Instagram)
- « تعیین سایز رندر برای چاپ با استفاده از Print Size Assistant
- « DPI و تعیین صحیح آن برای چاپ
- « آشنایی با رندر المنت‌های مختلف و تنظیم آن‌ها
- « آشنایی با روش تولید ارائه‌های متنوع گرافیکی برای معماران از طریق رندر المنت‌ها
- « آشنایی با ایجاد ماسک‌های مختلف برای استفاده در پست پروداکشن





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با Corona Image Editor / CIE - ابزاری برای پست پردازش
- « ایجاد و سیو افکتهای رنگی مختلف در استفاده مجدد در CIE
- « Denoise با تنظیمات متفاوت پس از رندر
- « روش استفاده از Denoise - Gather Data for Later
- « ذخیره سازی و تبدیل فرمت های مختلف تصویری از طریق CIE
- « کاهش حجم و تغییر سایز تصاویر برای استفاده در سطح اینترنت
- با استفاده از نرم افزار JPEGmini Pro





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« پست پروداکشن در فتوشاپ

« آشنایی با Camera Raw Filter

« آشنایی با ساخت ماسک در فتوشاپ با استفاده از رندالمنت ها

« آشنایی با روش انتخاب رنگ بر اساس کانال های رنگی تصویر

« آشنایی با ایجاد افکت های Grain و Vignetting

« آشنایی با روش استفاده از Adjustment Layer های متنوع برای ایجاد تغییرات موضعی

بر اساس ماسک ها

« تغییر آسمان در رندر با استفاده از کانال آلفا و ایجاد هماهنگی بین آسمان و رندر

« روش استفاده از رندر المنت های مختلف برای بهبود رندر (کلی و موضعی)





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « نورپردازی فضا بدون بازشو و نور محیطی
- « آشنایی با نورهای مصنوعی در کرونا
- « آشنایی با نورهای استاندارد مکس
- « آشنایی با روشی برای افزایش سرعت رندر توسط نورهای استاندارد مکس
- « آشنایی با Light Mix برای تنظیم صحیح نور در مدت زمان بسیار کم
- « آشنایی با ابزار تغییر نام اوجکت ها در 3dsMax
- « آشنایی با روش ایجاد نورهای مخفی
- « آشنایی با روش ایجاد نورهای نئون
- « آشنایی با Light Material
- « آشنایی با Multi/Sub Object Material
- « آشنایی با ابزار Tape برای تعیین زاویه چرخش سطوح و نورها
- « آشنایی با ابزار ARRAY برای کپی اوجکت ها





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« آشنایی با مفهوم PBR

« مزیت های PBR

« اشتباهات رایج در باره مفهوم PBR

« روش های رایج ساخت متریال PBR

Metal / Roughness Workflow ||| Specular / Glossiness Workflow

« آشنایی با پارامتر های اساسی یک متریال در دنیای واقعی و دنیای رندرینگ

« آشنایی با روش آنالیز متریال بر اساس پارامترهای اساسی

« آشنایی با متریال Physical و Legacy کرونا



« آشنایی با نورپردازی توسط تصاویر HDR

« نورپردازی شب، روز و بعد از ظهر

« ایجاد سناریو های کاملا متفاوت نورپردازی در یک رندر توسط چند نور محیطی و نورهای مصنوعی

« نور پردازی یک فضای داخلی

« ایجاد کنتراست در نورپردازی با تلفیق رنگ های مکمل

« آشنایی با کنترل کنتراست سایه ها در زمان استفاده از تصاویر HDR برای نورپردازی

« استفاده از Corona Color Correct برای کنترل نور در تصاویر HDR



CORONA COLLEGE



مدرس

**محمدرضا محسنی**

@ mohseni.mr





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با مفهوم Fresnel و IOR
- « تحلیل خصوصیات متریال از تصاویر واقعی
- « ساخت متریال پارکت و آجر
- « آشنایی با روش استفاده از Normal bump / Displacement برای ایجاد برجستگی سطوح
- « تفاوت Normal DirectX / Normal OpenGL
- « گاما مناسب برای تکسچرهای مختلف
- « آشنایی با اسکریپت بسیار کاربردی Drop To Slate برای انتقال سریعتر تکسچرها به متریال ادیتور





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « تحلیل و آشنایی با روش ساخت متریال پرده
- « آشنایی مپ Falloff و ایجاد کرو های سفارشی برای کنترل بیشتر بر روی متریال
- « آشنایی با Corona Layered Material و ترکیب چند متریال بر اساس ماسک
- « نورپردازی صحنه داخلی با Sun / Sky بدون استفاده از اسکریپت
- « آشنایی بیشتر با Opacity و کاربرد آن
- « روش استفاده از پارامتر Thin و تاثیر آن در سرعت رندر





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« نورپردازی بسیار آسان HDRI با استفاده از اسکریپت Corona Easy HDRI

« افزایش سرعت رندر Interactive با ترفندی در متریال سازی

« افزایش سرعت رندر Interactive با استفاده از اسکریپت IR PowerUP!

« روش استفاده از ماسک های RGB برای ساخت متریال چند لایه و متنوع

« آشنایی با مپ های Composite / RGB Tint

« آشنایی با نرم افزار قدرتمند Shader Map برای ساخت کانال های مختلف

PBR با ورکفالو های متنوع

« ساخت متریال سنگ مرمر طرح دار با الگوی سفارشی



## جلسه بیست و پنج

- « آشنایی با مپ Triplanar
- « آشنایی با متریال و مپ Ray Switch
- « ساخت بکگراند برای یک فضای داخلی به دو روش متفاوت
- « ساخت متریال چرم به صورت PBR
- « آشنایی با مپ Corona Bump Converter
- « لینک کردن پارامتر های مختلف متریال برای کنترل و تغییرات سریع کلی با استفاده از Controller ها



CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با DOF و پارامترهای تاثیر گذار بر آن
- « آشنایی ساده ترین روش برای کنترل DOF
- « تعیین Focus Point با دو روش
- « آشنایی با بوکه و روش های ساخت آن
- « ایجاد Chromatic Aberration با استفاده از DOF
- « افزایش سرعت رندر اینتراکتیو با ذخیره GI
- « تنظیمات لازم برای افزایش سرعت در رندر هایی که از DOF بهره می برند
- « نور پردازی شب با HDRI



## جلسه بیست و هفت

- « آشنایی با لنزهای مختلف و تأثیر آن‌ها در روایت داستان و کادربندی
- « آشنایی با تکنیک‌هایی برای قرار دادن دوربین در فضاهاى کوچک
- « آشنایی با پروجکشن‌های مختلف دوربین از جمله لنز بسیار جذاب Fish Eye
- « اصلاح پرسپکتیو
- « ایجاد اعوجاج در پرسپکتیو



CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

 mohseni.mr

- « آشنایی با روش تعیین نسبت width / height رندر برای هر دوربین به صورت جداگانه
- « ایجاد یادداشت های متنی و عددی روی دوربین ها (و سایر ابجکت ها)
- « آشنایی با اسکرپت Camera Resolution Mod
- « آشنایی با اسکرپت Render Still Cameras و رندرینگ چندین دوربین با استفاده از انیمیت کردن دوربین
- « آشنایی با Batch Render در 3ds Max
- « آشنایی با Scene States برای مدیریت تنظیمات مختلف صحنه (نور و متریال و ...)
- « آشنایی با ذخیره تنظیمات رندر و استفاده از آن ها برای دوربین های مختلف





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با روش نور پردازی محیطی تک رنگ
- « آشنایی با نرم افزار Substance Player
- « روش استفاده از فایل های sbsar. در 3ds Max
- « ساخت متریال سنگ مصنوعی (staron, silverstone و ...)
- « افزایش جزئیات لبه مدل ها با ایجاد چمفر از طریق متریال
- « آشنایی با مپ Corona Round Edges





CORONA COLLEGE



مدرس

**محمدرضا محسنی**

@ mohseni.mr

« آشنایی با روش ساخت متریال mdf مات

« آشنایی با نرمافزار Substance 3D Sampler (Substance Alchemist)

« آشنایی با روش ساخت متریال با تنظیمات دلخواه از عکس‌های گرفته‌شده توسط شما یا تصاویر

موجود در سطح اینترنت که برای استفاده در نرمافزارهای سه‌بعدی نامناسب هستند

« آشنایی با تنظیمات و UI نرمافزار قدرتمند Substance 3D Sampler

« آشنایی با روش ساخت کانال‌های مختلف PBR از یک عکس با استفاده از هوش مصنوعی

« آشنایی با حذف قسمت‌های دلخواه تکسچر

« آشنایی با روش همگن‌سازی نور و رنگ تکسچر

« آشنایی با روش‌های مختلف ساخت تکسچرهای تکرارپذیر

« ایجاد لکه دست، اثرانگشت، لکه فنجان و ... در سطح متریال

« ایجاد فینیشینگ مناسب چوب برای ایجاد متریال فوق‌العاده رئال

« روش رنگ‌آمیزی دلخواه تکسچر به‌سادگی با چند کلیک

« آشنایی با روش ایجاد خط و خش روی سطح متریال







CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« آشنایی با روش ساخت متریال MDF High Gloss

« آشنایی با لایه Clearcoat در متریال Corona Physical Mtl

« آشنایی با روش ایجاد لایه Clearcoat در کرومای 6 و پایین تر

« روش ایجاد اعوجاج و ناهماهنگی در رفلکت متریال ها برای رئالیسم بیشتر

« آشنایی با انواع مپ های نویز در 3ds Max

General: Noise / Smoke / Dent / Cellular

OSL: Noise (Gabor) / Noise (3D) / Noise

« آشنایی با ساخت متریال ترکیبی بر اساس Fresnel

« روش ساخت سریع متریال با استفاده از تنظیمات آماده در Corona Physical Mtl





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « آشنایی با روش ساخت متریال سرامیک و بتن
- « آشنایی با روش استفاده از B2M - Bitmap to Material در Substance Sampler
- « آشنایی با روش ایجاد الگوهای متنوع در تکسچر
- « آشنایی با روش ایجاد تایل های کف در نرم افزار Substance Sampler با قابلیت کنترل شکل، اندازه و گردی لبه ها
- « آشنایی با لایه های متنوع برای اصلاح رنگ و رنگ آمیزی تکسچر در Substance Sampler
- « آشنایی با Fill برای کنترل کانال های مختلف PBR و تنظیم و کنترل آن ها
- « آشنایی با PBR Validate و کاربرد آن در ایجاد صحیح تکسچرهای PBR
- « آشنایی با روش استفاده از Decal در Substance Sampler و استفاده از تکسچرهای کوئیکسل (مگا اسکن ها) در نرم افزار Substance Sampler
- « آشنایی با ایجاد سطوح آب و خزه بر روی متریال و کنترل صحیح آن ها
- « آشنایی با روش ایجاد ترک، کثیفی و سایر Imperfection ها در سطوح به منظور افزایش جزئیات و ایجاد متریال های رئال





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « تحلیل کامل خصوصیات متریال های فلزی (Metal) و بیان تفاوت های شاخص با متریال های غیر فلزی
- « ایجاد Floating Viewport در 3ds Max و اختصاص آن به رندر اینتر اکتیو برای آزادی بیشتر در تعیین سائز و پوزیشن قرار گیری پنجره Interactive rendering
- « ریست تنظیمات متریال Corona Physical به صورت دیفالت (متریال خاکستری) پس انجام تغییرات
- « توصیه هایی برای واکنش بهتر متریال فلزی به نور های صحنه در لبه ها
- « روش استفاده از Complex IOR و تعیین اعداد  $n$ ,  $k$  برای طول موج های مختلف به منظور ساخت کرو Fresnel IOR و تعیین رنگ رفلکت به صورت کاملاً دقیق و علمی
- (دقیقترین روش ساخت متریال)
- « ساخت کتابخانه متریال شخصی برای ذخیره متریال و استفاده مجدد در سایر پروژه ها برای افزایش سرعت ساخت متریال
- « ایجاد Imperfection بر روی متریال فلز به منظور افزایش رئالیسم متریال
- « ترکیب متریال های فلزی و غیر فلزی (ایجاد متریال های فلزی رنگ شده یا زنگ زده)
- « کنترل رفتار هایلایت ها در رفلکت با استفاده از Anisotropy





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

 mohseni.mr

- « روش ایجاد متریال فلزی با استفاده از Corona Legacy Mtl
- « غیر فعال سازی Fresnel IOR با دو روش سریع و دقیق
- « غیر فعال سازی Diffuse در Corona Legacy Mtl
- « روش ایجاد کرو رفلکت در زوایای مختلف با سه روش متفاوت
- « ترسیم کرو رفلکت در زوایای مختلف به صورت دقیق با استفاده از Reflection Calculator
- « تفاوت استفاده از Reflection Calculator برای فلزات رنگی و تک رنگ (Mono / RGB)
- « ایجاد رفلکت صحیح فلزات با کمک OSL و به شیوه ای مطلوب برای هنرمندان
- « روش استفاده از اعداد  $n \setminus k$  در طول موج های مختلف برای ساخت Complex IOR با استفاده از پلاگین Complex Fresnel (دقیقترین روش ساخت متریال فلز)
- « روش کنترل و ترکیب چندین imperfection با هم





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« آشنایی با روش ساخت رنگ های ساختمانی (روغنی و اکریلیک) و پلاسترها

« روش کنترل نشت رنگ (Color Bleed / Color leak) بر روی سایر متریال های صحنه

« نکات ایجاد رنگ های تیره و روشن در دیوار و سقف (سفید و خاکستری تیره)

« نکاتی در رابطه با افزایش سرعت رندر با ساده سازی متریال

« روش ساخت متریال های ترکیبی دیوار و ایجاد متریالهای رنگ شده.

( با استفاده از این روش می توانید هر متریالی را رنگ کنید. مثلا سطوح اجر و بتن رنگ شده ایجاد کنید )

« روش ایجاد دیسپلیس دلخواه برای متریال های ترکیبی، فارغ از برجستگی های متریال

های تشکیل دهنده

« روش حل مشکل متریال های شفاف چسبیده به سایر اجسام

« روش ایجاد شیشه های سندبلاست و frost







CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« تحلیل چرایی جذابیت برخی اثار فارغ از متریال و نور ...

« بررسی Luminosity Contrast و Chromatic Contrast و تاثیر آن در جذابیت تصویر

« تحلیل هارمونی رنگ و هارمونی استایل مبلمان مورد استفاده در میزانشن صحنه

« معرفی ابزاری برای کمک به انتخاب صحیحتر مبلمان برای ایجاد میزانشینی جذابتر

« معرفی ابزارهایی برای ایجاد هارمونی رنگ دلخواه به صورت اصولی

« روش ایجاد هارمونی رنگ با استفاده از تصاویر جذاب دلخواه

« استخراج هارمونی های رنگی محبوب بر اساس کلید واژه و موضوعیت پروژه

« روش استفاده از Color Clipboard در 3ds Max برای ایجاد پالت رنگی مختص پروژه

« آشنایی با روش استفاده از اسکریپت Palette Loader برای استفاده از پالت های

رنگی استخراج شده از وبسایت های مختلف یا پالت های رنگی ایجاد شده در

فتوشاپ

« تغییر رنگ اجزا صحنه چه برا اساس پالت رنگ با ویرایش رنگ و

« همچنین با تغییر رنگ تکسچرها در نرم افزار Substance Sampler،

Composite و CoronaMix و 3ds Max و Photoshop با استفاده از مپ های



www.vividvisual.net



vividvisualstudio





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « شیوه ساخت انواع متریال پارچه
- « ساخت مپ رافنس بر پایه تکسچر با استفاده از دو عدد
- « ترکیب مپ های متعدد رافنس برای افزایش جزئیات
- « روش استفاده از Corona AO برای افزایش جزئیات متریال
- « معرفی و استفاده از Sheen Layer برای ساخت بهتر متریال های پارچه ای





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

 mohseni.mr

« تغییرات آسمان جدید کرونا 7 (PRG Clear Sky)

« روش استفاده از Corona Unified Lister برای کنترل بهتر نورهای صحنه

« نورپردازی کامل یک فضا داخلی برای رندر نهایی

« روش استفاده از Volume Effect - Aerial Perspective در PRG Clear Sky

« ساخت LightMix به صورت دستی برای بهینه سازی مصرف رم و کنترل سفارشی نورها

« توصیه هایی مرتبط با قرارگیری دوربین در فضای داخلی

« توصیه هایی در باب تنظیمات رندر برای افزایش سرعت رندر نهایی و کاهش مصرف رم





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

« عمق بخشیدن به تصویر با استفاده از شبیه سازی ACES توسط LUT

« آماده سازی رندر برای ویرایش بیشتر در نرم افزارهای دیگر

« آموزش پست پردازش در نرم افزار Luminar AI - نرم افزاری بسیار راحت و ساده برای ادیت تصویر و ایجاد نتایج فوق العاده

« ایجاد تصاویر دراماتیک با استفاده از هوش مصنوعی

« ایجاد اتمسفرهای مختلف مانند مه، haze و mist و glow در پست پردازش

« ایجاد شعاع های نوری خورشید در پست پردازش (sunray / godray)

« بیرون کشیدن دیتیل های تصویر با استفاده از کنتراست های موضعی و یا به صورت کلی

« شارپ کردن رندر با یک کلیک

« تغییر میزان و قدرت ساختار دیتیل های تصویر

« تغییر کادربندی رندر با استفاده از هوش مصنوعی

« تغییر طیف رنگی، روشنایی و میزان غلظت رنگ های مختلف تصویر

« ایجاد افکت Matte بر روی رندر

« تغییر حال و هوای (mood) رندر

« کنترل کنتراست با استفاده از تون های میانه، تاریک و روشن رندر





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

 mohseni.mr

« رندر محصول چیست؟

« موارد استفاده رندر محصول

« مزایا رندر محصول در مقایسه با عکاسی محصول

« انواع رندر محصول :

رندر ماکرو / رندر Life Style / انواع رندر استودیویی

« مراحل انجام رندر محصول

« نکات مهم در رندر محصول

« افکت های دوربین پیشنهادی و انتخاب لنز صحیح برای رندر محصول





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « رندر محصول مونوکروم و ماکرو
- « ساخت متریال چوب، پلاستیک، و پلکسی گلس
- « ایجاد نور و رفلکشن دلخواه با یک کلیک
- « تنظیم سایز نور و میزان نرمی سایه با حرکت موس
- « تنظیم فاصله و زاویه نور به راحتی و با حرکت موس
- « تنظیم دقیق نور بر اساس جهت سطوح برای ارائه دقیق محصول
- « تنظیم سریع شدت نور
- « تنظیم DOF و فوکال لنت برای رندر ماکرو
- « تنظیم ماسک ها و ایجاد AO برای پست پردازش
- « نکاتی در باب انتخاب رنگ کلی صحنه و ایجاد پالت رنگ برای نور و متریال
- « نکاتی در باب افزایش جزئیات بدون متریال بدون ایجاد خرابی در محصول
- « روش استفاده از اسکریپت Dabarti Light Assistant
- « روش ایجاد سافت باکس برای نورپردازی





CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr

- « رندر محصول با نور حجمی
- « مدلسازی دود بدون پلاگین و در مسیر دلخواه
- « ایجاد جزئیات در متریال دود و گرد و غبار
- « ایجاد نور حجمی به صورت موضعی و کلی به دو روش
- « روش ایجاد هماهنگی بصری بین نقاط دارای نور حجمی موضعی و سایر نقاط تصویر
- « روش استفاده از Volume Material





CORONA COLLEGE



مدرس

**محمدرضا محسنی**

@ mohseni.mr

« مرتب‌سازی، پاک‌سازی و مدیریت صحنه برای شروع به کار

« آشنایی با اسکرپت Universal Attach Detach

« آشنایی با دومین اسکرپت اختصاصی دوره کرونا کالج Easy Material Replacer (ساخته‌شده توسط محمدرضا محسنی)

جستجو متریال‌ها بر اساس نام متریال‌ها

انتخاب ابجکت‌ها به‌راستاس متریال‌ها (به‌صورت تکی و یا چند متریال همزمان)

تعویض متریال‌ها به‌سادگی حتی در مولتی متریال‌ها یا متریال‌های ترکیبی و لایه‌ای

مدیریت سریع‌تر صحنه و چک کردن متریال‌ها

« ساخت متریال‌ها با استفاده از preset های آماده کرونا

« ساخت متریال‌های شیشه‌ای متنوع (شیشه‌رنگی، frosted، پنجره)

« ساخت متریال‌های فلزی متنوع همراه با تغییر رنگ و ویرایش میزان رفلکت‌ها

« ساخت متریال پلاک و لوگو وسیله نقلیه

« ساخت متریال تایر وسیله نقلیه





## جلسه دوم - EXTRA

### V-RAY TO CORONA CONVERTER



CORONA COLLEGE

« تفاوت های اسکریپت های تبدیل متریال ویری به کرونا در نسخه های 6 و ما بعد

« بررسی تمام ابزارهای نسخه های متفاوت Corona Converter

« نصب همزمان دو نسخه اسکریپت Corona Converter برای تبدیل به هر دو

« متریال Physical و Legacy ( اسکریپت ساخته شده توسط محمدرضا محسنی)

« نکات و توصیه هایی برای تبدیل متریالهای ویری به کرونا

« تبدیل متریال های متفاوت (حتی متریال های موتور رندرهای دیگر) با استفاده از Convert by Class



مدرس

**محمدرضا محسنی**

@ mohseni.mr



# جلسه اول - EXTRA MATERIALS

« ( DRY / MOIST / WET ) ASPHALT

« آموزش ساخت متریال آسفالت به صورت تحلیلی

« استفاده از متریال ترکیبی برای ایجاد دیتیل های بیشتر

« متریال آسفالت یخ زده

« متریال آسفالتخیس و باران خورده

« متریال آسفالت دارای رطوبت کم

« متریال آسفالت خشک



CORONA COLLEGE



مدرس

محمدرضا محسنی

@ mohseni.mr



www.vividvisual.net



vividvisualstudio