

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- آنریل انجین چیست؟
- چرا آنریل 5؟
- آنچه در این دوره یاد میگیرین

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

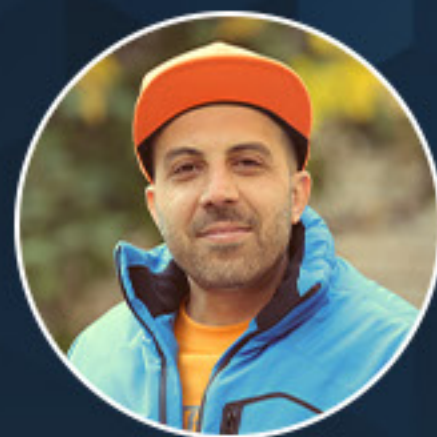
- ساخت اکانت اپیک گیم و سایت آنریل انجین
- نصب لانچر و معرفی آن
- نصب آنریل انجین

UNREAL
ENGINE

سر فصل های این جلسه:

Unreal Project Browser •

مدرسين



YONES_BANA


MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- آشنایی با محیط آنریل انجین
- Unreal Interface

UNREAL
ENGINE

www.vividvisual.net

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- معرفی پلاگین Datasmith
- نصب پلاگین Datasmith

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- معرفی پلاگین Datasmith
- بررسی صحنه در 3dsMax
- Group / Material / UVs
- Pro Optimizer
- Rename Tool

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- فعال کردن Datasmith در آنریل
- مرتب سازی Content ها و Outliner
- Saves & Levels

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- Post Process Volume
- Exposure



مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Bloom •
- Glare •
- Directional Light •
- Sky Light •
- Sky Atmosphere •
- Exponential Height Fog •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- Environment Light Mixer
- Component
- Sun Sky
- HDRI Backdrop
- Polyhaven.com/hdris

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Quixel Megascans - Bridge
- UV Project
- Basic Materials

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Bridge - Decal
- Delete unused items
- Light Leak
- Detach Walls
- Re-import Datasmith
- Hardware Raytrace

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Lumen - GI •
- Lumen - Reflect •
- Optimize FPS •
- Imported Camera •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

Imported Lights •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Cine Camera Actor
- Focal Length
- Aperture
- Depth of Field
- Rec Light

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Rendering
- Screenshot
- Level Sequence
- Movie Render Queue

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- Color Grading - Saturation & Contrast
- Camera Movement - Anim
- Camera Focus Distance - Anim
- Keyframe - Acceleration and Deceleration
- Light Intensity - Anim

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

Render Animation •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی

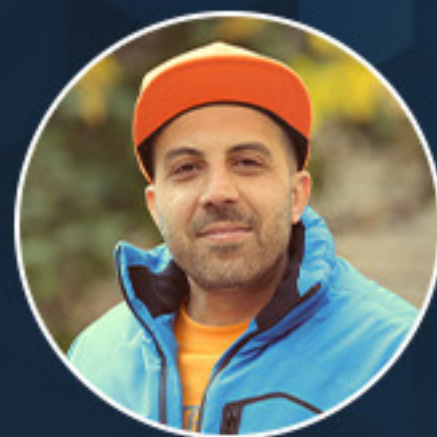


سر فصل های این جلسه:

- آغاز فصل ۲ - در این فصل چه یاد می‌گیرید؟
- اهمیت و ضرورت بهینه سازی

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- مادیفایرهای کاهش Polygon ها (+ ورتکس ها) و رفع عیب آن‌ها در 3ds Max
- مادیفایر Optimize
- مادیفایر ProOptimizer
- مادیفایر MultiRes
- مادیفایر Weighted Normals
- مادیفایر Smooth و Relax

UNREAL
ENGINE

سر فصل های این جلسه:

- روش استفاده از پلاگین Turbo Reverse برای کاهش حجم مدل ها

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- روش استفاده از Retopology برای بهینه سازی مدل در 3ds Max

مدرسین



YONES_BANA

یونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- روش استفاده از پلاگین Polygon Cruncher در 3ds Max برای کاهش تعداد فیس ها در مدل

مدرسین



YONES_BANA

یونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- روش بهینه سازی تعداد زیاد فایل سه بعدی و تعداد زیاد مدل با سرعت بسیار زیاد
- استفاده از Polygon Cruncher و Pro Optimizer به صورت Batch

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- کالکت کردن Asset های آبجکت های انتخاب شده
- تقسیم بندی و مدیریت Asset ها به منظور ایجاد نظم و سرعت بخشیدن به روند انتقال فایل ها

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی سریع و قابل بازگشت تکسچرها در 3ds Max
- روش استفاده از اسکریپت Image Resizer

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی

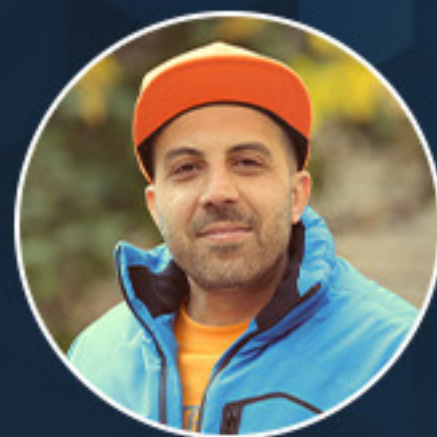


سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی و ساده سازی node های متریال با استفاده از تکنیک Baking
- جایگزینی متریال پیچیده با ساده به صورت اتوماتیک
- الزامات و پیشنیازهای اولیه Baking
- تنظیمات Baking to Texture

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

یونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی و ساده سازی node های متریال با استفاده از رندر نودها
- استفاده از اسکریپت اختصاصی ساده سازی متریال (ساخت محمد رضا محسنی)
- جایگزینی نودهای ساده شده به صورت اتوماتیک
- الزامات و توصیه های انتخاب روش بهینه سازی متریال
- تعیین سایز و فرمت تکسچر خروجی
- کسب اطلاعات در باره تعداد نودهای متریال ها

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی و کاهش سایز تکسچرها در اسکچاپ
- رینیم کردن نام ابلکت ها بر اساس لایه ها و یا اسم دلخواه برای مرتب سازی فایل
- بهینه سازی فایل از طریق purge
- کسب اطلاعات کامل تکسچرهای استفاده شده در یک فایل اسکچاپ
- رینیم کردن تکسچرها برای اطمینان از خاص بودن نام آن ها در یک فایل و جلوگیری از بروز مشکل
- آشنایی با پلاگین های :

Material Resizer / RND Renamer / TT Axes / TT Material Tools

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی مدل ها توسط نرم افزار مستقل برای تمام فرمت های سه بعدی (فرقی نمیکنه که با چه نرم افزاری مدل کرده باشین اسکچاپ، رویت، راینو و ...)
- بهینه سازی تعداد زیادی مدل با تنظیمات هوشمند
- بهینه سازی ورتکس ها و مرچ کردن فیس های مدل
- مثلث بندی مدل ها و رفع ایرادات فیس ها - بسیار کاربردی برای مدل های رویت و اسکچاپ
- تبدیل فرمت فایل های سه بعدی

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

یونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- بهینه سازی تکسچر در آنریل انجین
- روش استفاده از Bulk Edit Via Property Matrix برای اعمال تغییرات گروهی در پارامترها
- تفاوت Streaming Virtual Textures و Runtime Virtual Textures
- نانایت چیست و چگونه فعال میشود؟
- ایجاد نانایت به صورت گروهی
- مودهای نمایش متفاوت نانایت
- محدودیت های ناینت و سیستم بازگشت به مش اصلی در صورت وجود مشکل

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Volumetric Cloud
- CloudBlueprint
- CloudMaterial
- (Light Intensity (Anim

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Patreon Mountains
- Migrate
- Bridge Mtl

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

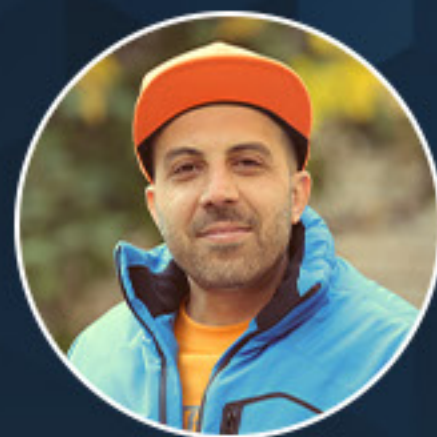
- Landscape
- (Bridge) 3dPlants
- Foliage
- Grass

UNREAL
ENGINE

سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Grass
- LOD
- Nanite

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا

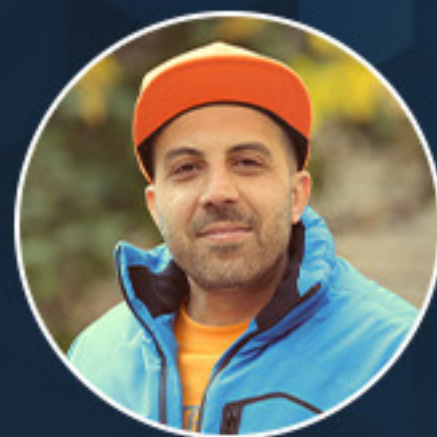


MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Grass - Detail
- Leaf
- Marketplace

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی

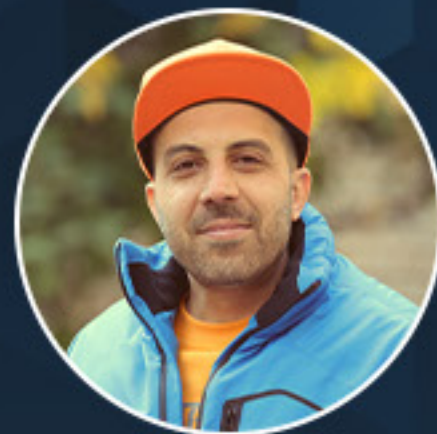


سر فصل های این جلسه:

- Landscape •
- Trees •
- Megascan Tree •
- Wind Effect •
- BP_GlobalFoliageActor •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Foliage Material
- Wind Effect
- Trees & Grass Products

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی

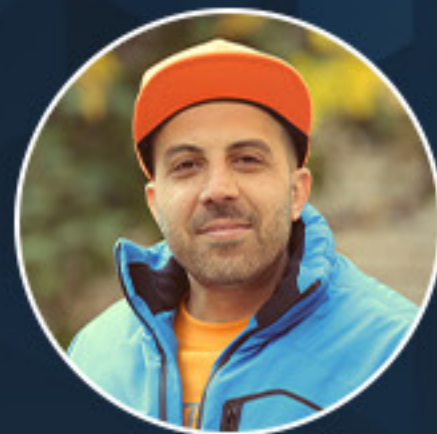


سر فصل های این جلسه:

- Landscape
- Final Foliage
- Texture size limit

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- Landscape •
- Soil •
- Displace •

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی

سر فصل های این جلسه:

- ساخت چک لیست توسط اسلایدر در 3ds Max
- استفاده از Transform Toolbox در 3ds Max
- ایدی (ID) بندی احجام برای متریال سازی سریعتر در آنریل انجین
- مرور بر روش انتقال فایل به آنریل انجیل از طریق دیتا اسمیت

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- تنظیمات اولیه پروژه آنریل انجین
- راه اندازی لومن و ری تریسینگ
- پلاگین EIS برای تغییر سایز اینترفیس آنریل انجین
- تنظیم سیستمی AO برای لومن در ویوپورت
- تنظیم Pool Size با استفاده از Console Commands
- تغییر تصویر اولیه در زمان باز شدن پروژه در آنریل انجین

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی

سر فصل های این جلسه:

- تنظیمات اولیه نور برای متریال سازی
- روش استفاده از Film Tone Mapping برای کنترل هایلایت ها و سایه ها
- استفاده از Engine Content در آنریل انجین
- کالر چارت و استفاده از Pixel Inspector برای دیباگ رنگ پیکسل ها
- تنظیم White Balance با استفاده از Pixel Inspector و Post Process Volume

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- ColorIO OCIO
- روش استفاده از ACEScg در آنریل انجین
- تنظیم نمایش OCIO در ویوپورت
- تنظیم movie render queue برای گرفتن خروجی ACEScg برای پست پردازش حرفه‌ای

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- PBR چیست؟
- کانال های مختلف PBR
- آنالیز کلی متریال ها برای خصوصیات و پارامترهای کلی
- تفاوت های ورکفالو های مختلف (Hybrid ، Metallic/Roughness، Specular/Glossiness)

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- روش استفاده از پلاگین Unreal Bucket
- استفاده از برخی نود های متریال در آنریل انجین
- لود تکسچر و ثابت های عددی برای تنظیم متریال
- ایجاد پارامتر در متریال برای ادیت متریال اینستنس
- آنالیز عملی متریال برای ساخت بهتر متریال در آنریل انجین
- استفاده از JCPicker برای استخراج رنگ از صفحه نمایش هر نرم افزار و تبدیل کدهای رنگی

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA



MOHSENI.MR

يونس بنا

محمد رضا
محسنی



UNREAL ENGINE



www.vividvisual.net



vividvisualstudio

سر فصل های این جلسه:

- ساخت مستر متریال PBR
- کنترل میزان تایلینگ U و V
- کنترل شدت نرمال مپ
- کنترل کانال سبز در نرمال مپ با سویچ
- ایجاد کامنت و باکس برای مرتب سازی و ادیت راحتتر متریال های پیچیده
- روش استفاده از node های

flatten normal / append / multiply / static switch parameter / make float / TexCoord

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- تکمیل مستر متریال PBR
- کنترل کانال متالیک از طریق پارامترهای مختلف
- ایجاد قابلیت انتخاب مابین تکسچر یا عدد در کانال های متریال
- گروه بندی و منظم سازی پارامترهای متریال در دسته های دلخواه برای کنترل حرفه ای تر متریال
- ایجاد قابلیت تغییر تکسچر در اینستنس های مختلف متریال
- روش استفاده از LERP

UNREAL
ENGINE

مدرسين



YONES_BANA

يونس بنا



MOHSENI.MR

محمد رضا
محسنی



سر فصل های این جلسه:

- ایجاد امکانات لازم در کانال Specular
- تبدیل IOR به Specular
- انتخاب بین Specular یا IOR
- انتخاب بین ورود مقدار عددی یا استفاده از تکسچر برای Specular و IOR
- آشنایی با نود های عملیات های ریاضی در متریال سازی آنریل انجین
- روش مرتب سازی و Sort کردن پارامترها برای نمایش حرفه ای تر در اینستنس های متریال

UNREAL
ENGINE