

Ανάλυση Διδάκτρων
και Παροχών

3D Studio Max

Click στα βελάκια ◀▶

**Εκπαίδευση από τους
Εμπειρότερους!**
Επωφεληθείτε την:

Εμπειρία μας -Διδάσκουμε από το 1984-

Τεχνογνωσία μας - Εξειδικευόμαστε μόνο στην
πληροφορική και τις Νέες Τεχνολογίες-

Καινοτομία μας - η μέθοδός μας- Το σύστημα
διδασκαλίας FACEtoFACE® είναι το απόσταγμα της εμπειρίας
πλέον των 33 χρόνων διδασκαλίας από τον Εκπαιδευτικό όμιλο
FACEtoFACE®.

Αποκτήστε Γνώσεις, Δεξιότητες και Πιστοποιήσεις οι οποίες είναι
Αναγνωρισμένες στην Ελλάδα και το Εξωτερικό!

FACEtoFACE® Επίσημα Πιστοποιημένα Εκπαιδευτικά & Εξεταστικά
Κέντρα

Autodesk, ChaosGroup, Mc Neel, Ecdl, FOPPEP

AUTODESK

V-Ray

Rhinoceros

Adobe

ECDL

● FACEtoFACE® Αθήνας: Κάνιγγος 13, Πλατεία Κάνιγγος 210
3803806

● FACEtoFACE® Δάφνης: Αβέρωφ 48, (Μετρό Δάφνης) 210
9761101

● FACEtoFACE® Αμαρουσίου: Δήμητρος 3 (Πεζόδρομο) 210
926216

www.f2f.gr

www.facetoface.gr

FacetoFace από το 1984
Η σύγχρονη αντίληψη στην Εκπαίδευση!

Autodesk Σεμινάρια

2D / 3D AutoCAD

3Ds Studio Max

Revit Architecture

Revit Mep

Revit Structure

Revit collaborate

Fusion 360

Inventor Cad / Cam

V- Ray 3Ds max

V- Ray Rhino

V-Ray Revit

V-Ray Sketch up

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ –

Κλείσε τώρα... **ημερομηνία** για το
**Δωρεάν 2ωρο Μάθημα, χωρίς
καμία υποχρέωση!**

...για να μας γνωρίσεις!

... να γνωρίσεις τους Καθηγητές μας!

...να γνωρίσεις τη **Μεθοδικότητά** μας,
εναρμονισμένη συνεχώς με τις τελευταίες εξελίξεις στο
χώρο της εκπαίδευσης **και με την έγκριση της
Autodesk, Chaosgroup, Mc Neel, EOPPEP!**

... για να μας συγκρίνεις ... και με άλλους φορείς!

**...θα αισθανθείς αμέσως
αυτοπεποίθηση!**

για την ...

- ✓ **Οργάνωση**
- ✓ **Μεθοδικότητα**
- ✓ **Ευελιξία**
- ✓ **Προσαρμοστικότητα**
- ✓ **Καινοτομία**
- ✓ **Ποιότητα**

Χαρακτηριστικά της Διοίκησης του Εκπαιδευτικού
και Εξεταστικού μας, ομίλου FacetoFace.

FacetoFace από το 1984 ←
Η σύγχρονη αντίληψη στην Εκπαίδευση!

Διεξαγωγή παρακολούθησης

Συζητάμε μαζί σας...

... την εβδομαδιαία συχνότητα παρακολούθησης:

2 φορές, 3 φορές, 4 φορές, 5 φορές 2ώρο, 3ώρο, ή 4ώρο.

... τις ημέρες παρακολούθησης:

Δευτέρα Τρίτη Τετάρτη Πέμπτη Παρασκευή

2ωρο: 10-12 12-2 2- 4 3-5 5-7 7-9

3ώρο: 10-1 1-4, 2-5 **4ωρο:** 10-2 3-7 5-9

*****Σάββατο & Κυριακή**
δεν διεξάγονται μαθήματα.

Διάρκεια	ώρες	Ολοκλήρωση
3Ds max	48 ώρες	48 ώρες: 2 ½ εβδομάδες με 20ώρο εβδ., 1 μήνα με 12ωρο εβδ, 2 μήνες με 6ώρο, 1 ½ μήνα με 8ώρο εβδ.,
V-Ray	48 ώρες	48 ώρες: 2 ½ εβδομάδες με 20ώρο εβδ., 1 μήνα με 12ωρο εβδ, 2 μήνες με 6ώρο, 1 ½ μήνα με 8ώρο εβδ.

Πιστοποιήσεις Αναγνωρισμένες στην Ελλάδα και το Εξωτερικό!

Πιστοποίηση Autodesk® & ChaosGroup (V-Ray)®



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Το Πιστοποιητικό της Autodesk® & της ChaosGroup® τα οποία αποκτάτε από το **Επίσημο Πιστοποιημένο Εξεταστικό μας Κέντρο**, σήμερα που οι πιστοποιημένες γνώσεις και δεξιότητες αποτελούν βασικό κριτήριο για την εύρεση εργασίας, **η εγκυρότητα της διαπίστευσης και η κατοχή ενός επικαιροποιημένου πιστοποιητικού**, σας προσδίδει ένα επιπλέον διεθνώς ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στην επαγγελματική σας πορεία. *Η πιστοποίηση της Autodesk και της ChaosGroup® παρέχεται με την πλήρη παρακολούθηση του σεμιναρίου, έχει μοναδικό σειριακό αριθμό και αναγνωρίζεται σε Ελλάδα και εξωτερικό. Η πιστοποίηση ισχύει εφ' όρου ζωής, συνεπώς δεν έχει ημερομηνία λήξης.*

Ο Εκπαιδευτικός μας όμιλος FacetoFace, αφενός, είναι αδειοδοτημένος από τον Εθνικό Οργανισμό Πιστοποίησης Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού (Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π) Κέντρο Δια Βίου Μάθησης Επιπέδου 1 και αφετέρου έχει πιστοποιηθεί από τις μεγαλύτερες εταιρείες Autodesk, Adobe, McNeel, Chaosgroup, Soft1, ECDL κ.α και **παρέχει εκπαίδευση και πιστοποίηση**. Η πιστοποίηση παρακολούθησης του **Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διάφορους φορείς ή και για απόκτηση μορίων σε φακέλους Ε.Σ.Π.Α ανάλογα με την προκήρυξη που αναρτάται κατά περίπτωση. **Η πιστοποίηση ισχύει εφ' όρου ζωής, συνεπώς δεν έχει ημερομηνία λήξης.**

Γνώσεις & Πιστοποίηση με τη δύναμη της Autodesk & της Chaos Group

Δείγμα Πιστοποιητικού Autodesk®



Δείγμα Πιστοποιητικού ChaosGroup®



***Δωρεάν, οι Πιστοποιήσεις, για όσους παρακολουθούν μαθήματα από τον όμιλο, FacetoFace της Autodesk® και της ChaosGroup®

Δυο λόγια για την εκπαίδευση & την μεθοδικότητα του Εκπαιδευτικού μας Ομίλου.

Άρτια Εκπαίδευση:

Αποκτάς γνώσεις, δεξιότητες, ικανότητες και πιστοποίηση Autodesk.

✓ Μεθοδικότητα:

Βήμα 1^ο : Παράδοση όλης της ύλης ώστε ο Εκπαιδευόμενος να αποκτά τις γνώσεις για οποιοδήποτε εργασιακό χώρο και αφετέρου να περνά την επίσημη εξέταση που οδηγεί στην Πιστοποίηση της Autodesk. **Μάθημα από τους εμπειρότερους Καθηγητές** και με τη χρήση των πλέον σύγχρονων εκπαιδευτικών μέσων, εναρμονισμένα συνεχώς με τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο της εκπαίδευσης. Η εκπαιδευτική ύλη είναι η απαραίτητη για κάθε εργασιακό χώρο, και με αυτό το κριτήριο έχει επιλεγεί.

Βήμα 2^ο Με τη βοήθεια των Καθηγητριών/ τών, πρακτική εφαρμογή της ύλης με ασκήσεις, για κάθε παράδοση μαθήματος. Οι ασκήσεις είναι εποικοδομητικές, διότι ακολουθούν την νοοτροπία των επιχειρήσεων.

Βήμα 3^ο Με τη βοήθεια των Καθηγητριών/ τών, επανάληψη όλης της ύλης. Πραγματοποιώντας συχνές επαναλήψεις για εμπέδωση των όσων σε διδάσκουμε, για να αισθάνεσαι αυτοπεποίθηση.

να
Βήμα 4^ο Με τη βοήθεια των Καθηγητριών/ τών, Εξασκείσαι μέσω Επιλεγμένων Επαγγελματικών Εργασιών, για να αποκτήσεις επαγγελματική συνείδηση, «μαθαίνεις κάνοντας». Πραγματοποιώντας τις άκρως επαγγελματικές εργασίες, είσαι σε θέση να διαχειριστείς ότι πιο πολύπλοκο σου προκύπτει και όταν σου ζητηθεί στον εργασιακό χώρο Λύνεις τις απορίες σου.

Βήμα 5^ο Εξοικείωση με το Χρόνο της επίσημης εξέτασης Autodesk. Με Καθοδήγηση και Επίβλεψη, των Καθηγητριών/ τών, κάνεις Προσομοίωση εξετάσεων, με την οποία εξοικειώνεσαι με τον χρόνο που απαιτεί η επίσημη εξέταση και αισθάνεσαι αυτοπεποίθηση ότι γνωρίζεις σε επαγγελματικό επίπεδο .

Εκπαίδευση από τους Εμπειρότερους!

FACEtoFACE από το 1984
σύγχρονη αντίληψη στην Εκπαίδευση!

Για οποιαδήποτε διευκρίνιση ή πληροφορία, είμαστε στη διάθεσή σας, καθημερινά από 10:00 πμ έως 21:00, εκτός Σαββάτου & Κυριακής. Υπεύθυνη κ. Πόπη Βασιλοπούλου.

- FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο ☎ Αθήνας: 210 3803806
- FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο ☎ Δάφνης: 210 9761101
- FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο ☎ Αμαρουσίου: 210 8026216

Επίσημα Πιστοποιημένα: Εκπαιδευτικά & Εξεταστικά Κέντρα FACEtoFACE® από: Autodesk, ChaosGroup, Mc Neel, Ecdl, EOPPEP.



Ενημερωθείτε, Συγκρίνετε, Κρίνετε & Εγκρίνετε την Εκπαιδευτική σας Επιλογή!

Εκπαίδευση από τους Εμπειρότερους!

www.f2f.gr

**Σημαντικότερο Πλεονέκτημα
των Εκπαιδευτηρίων μας, προς
όφελος κάθε Εκπαιδευόμενου...**

...Συνδυαστική, Εργαστηριακή, Step
by Step FACEtoFACE™ Εκπαίδευση. Με την
έγκριση των ηγετών των εταιρειών Autodesk,
Chaosgroup, Mc Neel και του EOPPEP -Υπουργείο
Παιδείας) Νιώθεις σιγουριά.

**Σημαντικότερα Εκπαιδευτικά Οφέλη
κάθε Εκπαιδευόμενου:**

... Δεν αποσπάται η προσοχή του στην
παρακολούθηση, αλλά και κατά την αφομοίωση
της ύλης.
... Παράκολουθεί περισσότερη ύλη,
συνεπώς μαθαίνει περισσότερα.

... Λύνει τις απορίες του τη στιγμή που του
δημιουργούνται από τους Καθηγητές μας.

...Προσωπικό χρονοδιάγραμμα
ολοκλήρωσης και πιστοποίησης με γνώμονα τις
ανάγκες του.

Για να μας συγκρίνεις ... και με άλλους
Εκπαιδευτικούς φορείς!

2 ώρες δοκιμαστικό μάθημα, εντελώς
ΔΩΡΕΑΝ, χωρίς καμία υποχρέωση!

FacetoFace από το 1984

Η σύγχρονη αντίληψη στην Εκπαίδευση!

**Διεξάγουμε μαθήματα από τις 10:00 έως
21:00 στα FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριά
μας. Απαιτείται η φυσική σου παρουσία.**

- ✓ **Αθήνας:** Κάνιγγος 13, Πλατεία Κάνιγγος!
 - ✓ **Δάφνης:** Αβέρωφ 48, Μετρό Δάφνης!
 - ✓ **Αμαρουσίου:** Δήμητρας 3 Πεζόδρομο!
- 2103803806, 2109761101, 2108026216**

**Τα μαθήματα διεξάγονται με φυσική
παρουσία των Καθηγητών μας και με τη
χρήση των πλέον σύγχρονων εκπαιδευτικών
μέσων, εναρμονισμένα συνεχώς με τις
τελευταίες εξελίξεις στο χώρο της
εκπαίδευσης ενηλίκων.**

**Διεξαγωγή των Εξετάσεων για την
Πιστοποίηση Autodesk. Απαιτείται η φυσική
σου παρουσία. Οι εξετάσεις είναι
προαιρετικές. Διεξάγονται στα
Πιστοποιημένα από την Autodesk
εξεταστικά μας κέντρα, εάν και εφόσον
είναι η επιθυμία του Εκπαιδευόμενου να
Πιστοποιήσει τις γνώσεις του.**

- ✓ **Αθήνας:** Κάνιγγος 13, Πλατεία Κάνιγγος!
 - ✓ **Δάφνης:** Αβέρωφ 48, Μετρό Δάφνης!
 - ✓ **Αμαρουσίου:** Δήμητρας 3 Πεζόδρομο!
- 2103803806, 2109761101, 2108026216**

Οι Καθηγητές μας με:

- ✓ Επιστημονική κατάρτιση (Πτυχιούχοι
(Α.Ε.Ι.),
- ✓ Συνεχής ενημέρωση/εκπαίδευση των πλέον
σύγχρονων μεθόδων διδασκαλίας με τις
τελευταίες εξελίξεις στο χώρο της
εκπαίδευσης,
- ✓ Επαγγελματική εμπειρία,
- ✓ Μεταδοτικότητα,
- ✓ Επικοινωνιακή ικανότητα

✓ **Ενάρξεις, προγραμματίζουμε** κάθε
εβδομάδα **όλο το χρόνο**. Με δυνατότητα
επιλογής του ωραρίου μαθημάτων σου,
καθημερινά από **10:00 έως 21:00**
και συχνότητα παρακολούθησης από 2
φορές, 3 φορές έως και 5 φορές την
εβδομάδα!

✓ **Ευέλικτο ωράριο
Παρακολούθησης**, σύμφωνα με τον
προσωπικό σας ελεύθερο χρόνο,
κατόπιν συνεννόησης από τις 10 π.μ.
έως 9μμ.

Αλλαγή ωραρίων (κατόπιν
συνεννόησης).
✓ Προσωρινή διακοπή για την
εξεταστική (Φοιτητές)!

✓ **Η Παρακολούθηση** των μαθημάτων
ολοκληρώνεται μέσα στο
χρονοδιάγραμμα Εκπαίδευσης, έτσι
επιτυγχάνεται ο στόχος της Κατάρτισης.
Αναπλήρωση "αναγκαιών" απουσιών
εντός αρχικού Χρονοδιαγράμματος,
χωρίς κόστος (το 1/10 των ωρών)
✓ **Πιστοποίηση** με την ολοκλήρωση μέσω
εργασίας είναι υιοθέτηση της Autodesk
® & της ChaosGroup ή **εξετάσεων**, στα
εξεταστικά μας κέντρα.

✓ **Δωρεάν το Λογισμικό** από την
Autodesk!

✓ **Μέλημά μας,**
**καταρτισμένων στελεχών, ικανών να
ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της
σύγχρονης αγοράς εργασίας**

Ενημερωθείτε, Συγκρίνετε, Κρίνετε &
Εγκρίνετε την Εκπαιδευτική σας
Επιλογή!

To 3Ds Studio Max®

της Autodesk®

αποτελεί ένα από τα πλέον δημοφιλή λογισμικά τρισδιάστατης μοντελοποίησης και φωτορεαλιστικής απεικόνισης εσωτερικών και εξωτερικών σκηνών.

Vray για 3Ds Max®

Ο renderer V-Ray της Chaos Group είναι ένας από τους πιο διαδεδομένους για την παραγωγή "ζωντανών" αρχιτεκτονικών φωτορεαλιστικών απεικονίσεων.

- Μάθημα 1. Το περιβάλλον του 3ds Max
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 2. Open, View Cube, Steering Wheels
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 3. Viewports
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 4. Εντολή Zoom
Πρακτική Εφαρμογή με 8 Ασκήσεις
- Μάθημα 5. Orbit
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 6. Καθορισμός σχεδιαστικών μονάδων
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 7. Εργαλεία μέτρησης διαστάσεων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 8. Επιλογή αντικειμένων
Πρακτική Εφαρμογή με 10 Ασκήσεις
- Μάθημα 9. Configure User Paths
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 10. Δημιουργία νέου αρχείου
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 11. Εντολή Reset
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 12. Open – Saves - Auto backup
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 13. Εργαλείο Select and Move
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 14. Κλωνοποίηση αντικειμένων
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 15. Εντολή Select and Rotate
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 16. Εντολές κλιμάκωσης Scale
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 17. Scale Transform Type - In
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 18. Pivot
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 19. Transform Centers
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 20. Εργαλείο Array
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 21. Array κυκλική συστοιχία
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 22. Εντολή Mirror
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 23. Create Rectangle
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 24. Modify Rectangle
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 25. Τροποποιητής Extrude
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 26. Splines
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Σχέδιο E, Σταυρός, Η με συντεταγμένες από Autocad_2d
- Μάθημα 27. Εντολές Circle, Ellipse, Arc και Donut
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Project 2 κατόψεων
- Μάθημα 28. Δημιουργία Τομής
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 29. Δημιουργία κειμένου
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 30. Chamfer & Fillet (Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις)
- Μάθημα 31. Refine & Outline (Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις)
- Μάθημα 32. Trim & Extend (Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις)
- Μάθημα 33. Environment (Χρώμα φόντου σκηνής)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 34. Environment (Εικόνα φόντου σκηνής)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 35. Render – Πεδίο Area to Render
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 36. Render – Πεδία παραθύρου Render Frame
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 37. Έλξεις 2D (Πρώτο μέρος)
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 38. Έλξεις 2D (Δεύτερο μέρος)
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 39. Δημιουργία Βασικού αρχέτυπου Box
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 40. Segments (Πολυπλοκότητα αντικειμένων)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 41. Δημιουργία Σφαίρας (Sphere)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Project Τραπεζάκι Σαλονιού (jprg με την τελική εμφάνιση)
- Μάθημα 42. Δημιουργία Κυλίνδρου (Cylinder)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 43. Δημιουργία Δακτυλίου (Torus)
- Μάθημα 44. Δημιουργία Κώνου (Cone)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 45. Δημιουργία Σωλήνα (Tube)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 46. Δημιουργία Πυραμίδας (Pyramid)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 47. Όνομα και χρώμα αντικειμένων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 48. Μετατροπή αντικειμένου σε επεξεργάσιμο πλέγμα
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 49. Επιλογή υποαντικειμένων πλέγματος
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 50. Μέθοδοι επιλογής
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 51. Μετασχηματισμός πλέγματος
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 52. Εντολή Chamfer σε ακμές και κορυφές (Επεξεργασία αντικειμένων πλέγματος)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 53. Έλξεις Snap 3 (Μέρος πρώτο)
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 54. Έλξεις Snap 3 (Μέρος δεύτερο)
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 55. Έλξη περιστροφής,
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 56. Εντολή Boolean
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 57. Εντολή Pro Boolean
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 58. Τροποποίηση αντικειμένων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 59. Τροποποιητής Extrude
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 60. Τροποποιητής Bend
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 61. Τροποποιητής Twist
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 62. Τροποποιητής Taper
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Project Τραπεζάκι με βάζο
- Μάθημα 63. Τροποποιητής Lathe
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 64. Τροποποιητής Slice
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 65. Τροποποιητής Skew
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

- Μάθημα 66. Import
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 67. Εισαγωγή Import Link
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 68. Δημιουργία τρισδιάστατης (Μέρος Α)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 69. Δημιουργία τρισδιάστατης κατοικίας (Μέρος Β)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 70. Απόκρυψη αντικειμένων (Hide)
Πρακτική Εφαρμογή με 8 Ασκήσεις
- Μάθημα 71. Δημιουργία Τοίχου
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 72. Επεξεργασία παραμέτρων τοίχου (Μέρος πρώτο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 73. Επεξεργασία παραμέτρων τοίχου (Μέρος δεύτερο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 74. Δημιουργία παραθύρων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 75. Παράμετροι παραθύρων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 76. Τοποθέτηση παραθύρων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 77. Δημιουργία Πόρτας
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 78. Τοποθέτηση Πόρτας
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 79. Δημιουργία σκάλας (Μέρος Πρώτο)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 80. Δημιουργία σκάλας (Μέρος Δεύτερο)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 81. Τοποθέτηση Καμερών
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 82. Παράμετροι Κάμερας
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 83. Εντολή Loft
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 84. Δημιουργία Φυλλωμάτων Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις Project Σπίτι_1
- Μάθημα 85. Railing Objects
Πρακτική Εφαρμογή με 8 Ασκήσεις
- Μάθημα 86. Εισαγωγή αρχείου Revit στο 3D Studio Max
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 87. Δημιουργία ενός Τυπικού Υλικού Diffuse - Specular level - Glossiness
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 88. Εφαρμογή ενός Υλικού σε ένα Αντικείμενο
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 89. Αποθήκευση ενός Υλικού σε μια Βιβλιοθήκη
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 90. Φόρτωση ενός Υλικού από ένα Αντικείμενο και δημιουργία νέας θέσης υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 91. Δημιουργία Υλικού από Φωτογραφία
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 92. Αλλαγή του τύπου Υλικού και άνοιγμα της Mtl Library
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 93. UVW Map Modifier (Μέρος 1^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 94. UVW Map Modifier (Μέρος 2^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 95. Δημιουργία Τυπικών Αντικειμένων Φωτός
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 96. Τροποποίηση της Έντασης του Φωτισμού και του Χρώματος του
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 97. Δημιουργία Omni
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 98. Ρύθμιση του ενεργού σημείου ενός Φωτός
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 99. Ρύθμιση της τιμής Attenuation
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 100. Ρύθμιση της τιμής Decay
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 101. Δημιουργία SunLight
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 102. Τρόπος modify Sunlight
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 103. Δημιουργία Photometric
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 104. Δημιουργία Photometric Parameter.
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 105. Photometric Parameters (Μέρος 2^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Project Λαϊκό σπίτι στην Αίγινα
- Σπίτι με αυτοκίνητο

Ασκήσεις

Σύνολο Ασκήσεις: 465

Ασκήσεις Μαθημάτων : 462

Επαναληπτικές Ασκήσεις: 3

• Διδακτική Ύλη V-Ray, Πιστοποιημένη από την ChaosGroup ® & Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π

- Κεφάλαιο 1 Τι είναι το V-Ray και πως ελέγχουμε την εγκατάσταση του
- Κεφάλαιο 2 Φωτορεαλιστική απόδοση: Μέθοδος 5 βημάτων
- Κεφάλαιο 3 Ορισμός V-Ray ως κύριου Renderer
- Κεφάλαιο 4 Απόδοση σε πραγματικό χρόνο (V-Ray RT)
- Κεφάλαιο 5 Διόρθωση Gamma
- Κεφάλαιο 6 Διόρθωση Gamma στη σκηνή (εκτός των υφών)
- Κεφάλαιο 7 Παράθυρο V-Ray Frame Buffer
- Κεφάλαιο 8 Έκθεση μιας 32 Bit & 8 Bit απόδοσης
- Κεφάλαιο 9 Απενεργοποίηση Των Default Lights
- Κεφάλαιο 10 Global Illumination
- Κεφάλαιο 11 Prepasses
- Κεφάλαιο 12 Αποθήκευση Ρυθμίσεων Render – Ανακεφαλαίωση
- Κεφάλαιο 13 Ρυθμίσεις Environment
- Κεφάλαιο 14 Δημιουργία άμεσου φωτισμού (Εσωτερική σκηνή)
- Κεφάλαιο 15 V-Ray Physical Camera Vs DSLR Φωτογραφική μηχανή
- Κεφάλαιο 16 Οι Βασικές ιδιότητες μιας DSLR μηχανής
- Κεφάλαιο 17 Πως το εστιακό μήκος επηρεάζει μια σύνθεση
- Κεφάλαιο 18 Ο κανόνας του ενός τρίτου
- Κεφάλαιο 19 Βάθος πεδίου
- Κεφάλαιο 20 Τοποθέτηση V-Ray Physical Camera
- Κεφάλαιο 21 Προσομοίωση βάθους πεδίου
- Κεφάλαιο 22 Ακραίο βάθος πεδίου
- Κεφάλαιο 23 Εφέ Bokeh
- Κεφάλαιο 24 Ισορροπία λευκού σε εξωτερικούς χώρους (Θεωρητικό)
- Κεφάλαιο 25 Ισορροπία λευκού σε εσωτερικούς χώρους
- Κεφάλαιο 26 Παράμετροι V-Ray Physical Camera
- Κεφάλαιο 27 Δημιουργία πλαισίων σε στενούς χώρους
- Κεφάλαιο 28 Τύποι φωτισμού
- Κεφάλαιο 29 Τοποθέτηση V-Ray Light
- Κεφάλαιο 30 Παράμετροι των V-Ray Light
- Κεφάλαιο 31 Store With Irradiance Map
- Κεφάλαιο 32 Η Αναλογία Size-Intensity
- Κεφάλαιο 33 Βασικό σύστημα φωτισμού
- Κεφάλαιο 34 Προσομοιώνοντας τμήμα εσωτερικού χώρου, σαν αντικείμενο
- Κεφάλαιο 35 Κλασικός φωτισμός τριών σημείων
- Κεφάλαιο 36 Χρωματική αντίθεση
- Κεφάλαιο 37 Εξισορρόπηση με φωτισμό τριών σημείων
- Κεφάλαιο 38 Εξισορροπώντας έναν εσωτερικό χώρο
- Κεφάλαιο 39 Πως εξισορροπούμε έναν εσωτερικό χώρο (Μέρος 1ο)
- Κεφάλαιο 40 Πως εξισορροπούμε έναν εσωτερικό χώρο (Μέρος 2ο)
- Κεφάλαιο 41 Χρήση υλικών & κατηγορίες αντανάκλασεων
- Κεφάλαιο 42 Δημιουργία Photometric
- Κεφάλαιο 43 Δημιουργία Photometric Parameters
- Κεφάλαιο 44 Αντανάκλασεις
- Κεφάλαιο 45 Διάθλαση & δείκτης διάθλασης
- Κεφάλαιο 46 Γενικές οδηγίες για την ανάλυση υλικών
- Κεφάλαιο 47 Material Editor & ερμηνεία πινάκων υλικών
- Κεφάλαιο 48 Εισαγωγή στη δημιουργία υλικών
- Κεφάλαιο 49 Δημιουργία υλικού: Γυαλιστερό πλαστικό κόκκινο
- Κεφάλαιο 50 Δημιουργία υλικών: Λουστραρισμένο ξύλο & Γυαλισμένο μάρμαρο
- Κεφάλαιο 51 Επιχρωμιωμένο μέταλλο
- Κεφάλαιο 52 Δημιουργία υλικών: Επιχρωμιωμένο και βουρτσισμένο μέταλλο
- Κεφάλαιο 53 Δημιουργία υλικών: Αδιαφανές μπλε πλαστικό
- Κεφάλαιο 54 Δημιουργία υλικών: Φυσικό ξύλο
- Κεφάλαιο 55 Τεχνική δημιουργίας γυαλιού
- Κεφάλαιο 56 Δημιουργία υλικών: Γυαλί / Παγωμένο γυαλί
- Κεφάλαιο 57 Δημιουργία υλικών: Έγχρωμο γυαλί
- Κεφάλαιο 58 Δημιουργία V-Ray Material Mirror
- Κεφάλαιο 59 Δημιουργία υλικών: Χρυσός
- Κεφάλαιο 60 Δημιουργία V-Ray Light Material
- Κεφάλαιο 61 Use Light Cache For Glossy Rays (Μέρος 1ο)
- Κεφάλαιο 62 Τροποποίηση της Bitmap χωρίς Photoshop
- Κεφάλαιο 63 Max Depth
- Κεφάλαιο 64 Συμβουλές για τις αντανάκλασεις
- Κεφάλαιο 65 Διάχυση των χρωμάτων
- Κεφάλαιο 66 Δημιουργία βιβλιοθήκης υλικών
- Κεφάλαιο 67 Δημιουργία Multi Sub Material
- Κεφάλαιο 68 Δημιουργία Editable Poly
- Κεφάλαιο 69 Έρευνα απεικόνιση και φωτορεαλιστική απόδοση
- Κεφάλαιο 70 Μάτι εναντίον κάμερας
- Κεφάλαιο 71 Οι τρεις τύποι της έκθεσης
- Κεφάλαιο 72 Color Mapping
- Κεφάλαιο 73 Color Mapping: Reinhard
- Κεφάλαιο 74 Color Mapping χωρίς το V-Ray
- Κεφάλαιο 75 Color Mapping
- Κεφάλαιο 76 Υπερέκθεση & Photoshop
- Κεφάλαιο 77 Διαχείριση της έκθεσης σε ένα Render
- Κεφάλαιο 78 Τα χαρακτηριστικά του εξωτερικού Rendering
- Κεφάλαιο 79 Δημιουργία πλαισίου σκηνής
- Κεφάλαιο 80 Guess Vert Tilt
- Κεφάλαιο 81 Exterior Simulation
- Κεφάλαιο 82 Τοποθέτηση V-Ray Sun σε μια σκηνή
- Κεφάλαιο 83 Οι βασικές παράμετροι Του V-Ray Sun
- Κεφάλαιο 84 Εξισορρόπηση φωτός/σκιών
- Κεφάλαιο 85 V-Ray Sun: Τόπος, ημερομηνία, ώρα
- Κεφάλαιο 86 Ρεαλιστικός ουρανός
- Κεφάλαιο 87 V-Ray Sky
- Κεφάλαιο 88 Έλεγχος V-Ray Sky
- Κεφάλαιο 89 Αντικατάσταση V-Ray Sky με ένα άλλο Sky στο Post – Production
- Κεφάλαιο 90 Διαμόρφωση οριζοντα
- Κεφάλαιο 91 Δημιουργία V-Ray Plane (Δημιουργία οριζοντα)
- Κεφάλαιο 92 Βλάστηση
- Κεφάλαιο 93 Render νυκτός
- Κεφάλαιο 94 Δημιουργία Night Scene (Βήμα 1-2)
- Κεφάλαιο 95 Δημιουργία Night Scene (Βήμα 3-4)
- Κεφάλαιο 96 Προσομοίωση Render νυκτός με Vraylight & Vraysky (Μέρος 1ο)
- Κεφάλαιο 97 Προσομοίωση Render νυκτός με Vraylight & Vraysky (Μέρος 2ο)
- Κεφάλαιο 98 Εισαγωγή στο Bump και στο Displacement
- Κεφάλαιο 99 Τρόπος χρησιμοποίησης Displacement (Displacement Channel)
- Κεφάλαιο 100 Τρόπος χρησιμοποίησης Displacement (Modifier Vraydisplacementmod)
- Κεφάλαιο 101 Προσομοιώνοντας πλακάκια (Vraydisplacementmod)
- Κεφάλαιο 102 Προσομοιώνοντας γρασίδι (Κοντό σκέλος)
- Κεφάλαιο 103 Προσομοιώνοντας χαλί (Κοντό σκέλος)
- Κεφάλαιο 104 Το Displacement των 3d αντικειμένων
- Κεφαλαίο 105 Πως να χρησιμοποιήσετε την λειτουργία V-Ray Fur
- Κεφαλαίο 106 δημιουργία ψηλού γρασιδιού και χαλιού
- Κεφάλαιο 107 V-Ray Proxy
- Κεφάλαιο 108 Εφέ κουρτίνας (Vray2sidedmtl)
- Κεφάλαιο 109 Εισαγωγή στη μέθοδο των 5-Step Render Workflow (5srw): Βημα-1: Ανάλυση του 3D μοντέλου

• Διδακτική Ύλη V-Ray, Πιστοποιημένη από την ChaosGroup ® & Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π

- Κεφάλαιο 111 Σκιές περιβάλλοντος
- Κεφάλαιο 112 Δημιουργώντας φωτισμό σε εσωτερικό χώρο
- Κεφάλαιο 113 Περιοχή με σκίαση
- Κεφάλαιο 114 V-Ray Light Lister
- Κεφάλαιο 115 Βημα-3: Ανάθεση υλικών - Δημιουργία υλικού Parquet
- Κεφάλαιο 116 υλικό χαλιού
- Κεφάλαιο 117 δημιουργία υλικών για φωτιστικό σώμα.
- Κεφάλαιο 118 βήμα 4: καθαρίζοντας την εικόνα.
- Κεφάλαιο 119 anti-aliasing
- Κεφάλαιο 120 irradiance map
- Κεφάλαιο 121 light cache
- Κεφάλαιο 122 noise threshold
- Κεφάλαιο 123 βελτίωση χρόνου του render, για τα υλικά (subdivs)
- Κεφάλαιο 124 various subdivisions
- Κεφάλαιο 125 μοντέλα ουρανού
- Κεφάλαιο 126 Τύποι V-Ray Lights (Dome, Sphere & Mesh)
- Κεφάλαιο 127 V-Ray Light Material Για Αυτόφωτα Αντικείμενα
- Κεφάλαιο 128 V-Ray Ies Και Ies Αρχεία
- Κεφάλαιο 129 Πως Δημιουργείται Μια Hdr Εικόνα
- Κεφάλαιο 130 Χαρακτηριστικά Των Hdri Maps Στο V-Ray
- Κεφάλαιο 131 Φωτίζοντας Έναν Εξωτερικό Χώρο Χρησιμοποιώντας Μια Hdr Εικόνα
- Κεφάλαιο 132 Προσομοίωση Νυχτερινής Σκηνής Με Hdr
- Κεφάλαιο 133 Δημιουργία Alpha Channel Χρησιμοποιώντας Ibl
- Κεφάλαιο 134 Αφιερώνοντας Χρόνο Για Έρευνα
- Κεφάλαιο 135 Ρυθμίσεις Για Πρόχειρο Rendering
- Κεφάλαιο 136 Store With Irradiance Map
- Κεφάλαιο 137 Χρησιμοποιώντας Το Render Region Και Τα Bu
- Κεφάλαιο 138 V-Ray Scene Converter
- Κεφάλαιο 139 Απενεργοποιώντας Τα Trace Reflections
- Κεφάλαιο 140 Global Switches
- Κεφάλαιο 141 Επιλογές Sizing And Irradiance Map Για Μεγάλα Renders
- Κεφάλαιο 142 Η Επιλογή Light Cache Ως Προεπισκόπηση
- Κεφάλαιο 143 Σύγκριση Εικόνων Με Τη Χρήση Του Vfb Ιστορικού
- Κεφάλαιο 144 Τεχνικά Προβλήματα: Τοίχοι Με Κηλίδες
- Κεφάλαιο 145 Τεχνικά Προβλήματα: Ανώμαλες Επιφάνειες
- Κεφάλαιο 146 Τεχνικά Προβλήματα: Κοκκώδης Περιοχές
- Κεφάλαιο 147 Μη Επαρκής Μνήμη Για Μεγάλα Renders
- Κεφάλαιο 148 Τεχνικά Προβλήματα: Δημιουργία Πλαισίου Για Render Σε Στενούς Χώρους
- Κεφάλαιο 149 Τεχνικά Προβλήματα: Στιγμιότυπα Με

- Κεφάλαιο 150 Ακμές αντικειμένων με ανοίγματα λόγω της επιλογής Displacement
- Κεφάλαιο 151 Τεχνικά προβλήματα: Θολωμένο τελικό Render
- Κεφάλαιο 152 Τεχνικό πρόβλημα: Ξεθωριασμένες εικόνες μετά την αποθήκευση
- Κεφάλαιο 153 Τεχνικά προβλήματα: Διόρθωση Gamma στο Photoshop
- Κεφάλαιο 154 Τεχνικά προβλήματα: Διαρροή Φωτός
- Κεφάλαιο 155 Τεχνικά προβλήματα: Λευκά Pixels (Sun)
- Κεφάλαιο 156 Τεχνικά προβλήματα: Ξεθώριασμα εικόνων κατά την αποθήκευση τους Render ως .jpg

Project Based Learning (Ενδεικτικά)

- **Project HDRI Scene**
- **Project Εσωτερικής Σκηνής**
- **Project Εξωτερικής Σκηνής**
- **Project Εσωτερικής Σκηνής «night»**
- **Project Ρυθμίσεις ποιότητας και ταχύτητας**
- **Project Εσωτερικής Σκηνής «night» με Free Spot**
- **Project Daylight σκηνή με Sunlight»**
- **Project Daylight σκηνή χωρίς Sunlight»**
- **Η χρήση του V-Ray σε ενδεικτικό χώρο**

1η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 1. Εργαλειοθήκη Axis Constraints
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 2. Προσθήκη εικόνας φόντου σε Viewport
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 3. Δημιουργία Εργαλειοθηκών Toolbars
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 4. Μετατροπή σημείων κορυφών
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 5. Δημιουργία σύνθετων σχημάτων
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 6. Εντολές Ngon, Star, Helix και Egg
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 7. Bevel Modifier
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 8. Editable Spline
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις

2η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 9. Attach & Detach (Τροποποίηση σχημάτων)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 10. Break & Connect (Τροποποίηση σχημάτων)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 11. Boolean: Λογικές πράξεις μεταξύ καμπυλών (Τροποποίηση σχημάτων)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 12. Τροποποίηση σχημάτων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 13. Render Setup (Πρώτο μέρος)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 14. Render Setup (Δεύτερο μέρος)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 15. Radial & Rectangular shapes
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 16. Δημιουργία Γεώσφαιρα (Geosphere)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 17. Δημιουργία Τσαγιέρας (Teapot)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 18. Επεκτεταμένα αρχέτυπα (Extended Primitives) –
Δημιουργία Chamfer Box
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις

3η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 19. Extended Primitives Capsule, Spindle, OilTank, Prism, ChamferCyl, Gengon
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
 - Μάθημα 20. Extended Primitives –L-Ext, C-Ext και Torus Knot
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
 - Μάθημα 21. Extended Primitives Hedra, Ring Wave, Hose
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
 - Μάθημα 22. Εντολές Attach & Detach (Επεξεργασία αντικειμένων πλέγματος)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
 - Μάθημα 23. Εντολές Welding & Break (Επεξεργασία αντικειμένων πλέγματος)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
 - Μάθημα 24. Εντολές Extrude & Bevel (Επεξεργασία αντικειμένων πλέγματος)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
 - Μάθημα 25. Εντολές Delete & Create (Επεξεργασία αντικειμένων πλέγματος)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
 - Μάθημα 26. Μετατροπή αντικειμένου πλέγματος σε επεξεργάσιμο πολυγωνικό αντικείμενο
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
 - Μάθημα 27. Επιλογή υποαντικειμένου (Border)
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- ### **4η Εκπαιδευτική Συνάντηση:**
- Μάθημα 28. Εντολές Shrink & Grow (Επεξεργασία πολυγωνικών πλεγμάτων)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
 - Μάθημα 29. Εντολές Ring & Loop
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
 - Μάθημα 30. Insert Vertex και Remove
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
 - Μάθημα 31. Εντολή Create Shape
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
 - Μάθημα 32. Εντολές Cap και Outline
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
 - Μάθημα 33. Εντολές Inset και Extrude (Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
 - Μάθημα 34. Εντολές Bevel & Hinge From Edge
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις

5η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 35. Εντολή Extrude Along Spline
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 36. Έλξεις Snap 2.5
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 37. Τροποποιητής Noise
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 38. Τροποποιητής Ripple
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 39. Τροποποιητής Wave
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 40. Τροποποιητής Path Deform
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 41. Τροποποιητής Melt
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 42. Τροποποιητής Turbo Smooth
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 43. Τροποποιητής Relax
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 44. Τροποποιητής Spherify
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

6η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 45. Τροποποιητής Shell
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 46. Τροποποιητής MultiRes
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 47. Τροποποιητής Affect Region
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 48. Τροποποιητής Flex
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 49. Τροποποιητής Symmetry
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 50. Τροποποιητής Tessellate
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 51. Τροποποιητής Mesh Smooth
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 52. Τροποποιητής STL – Check & Cap Holes
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 53. Τροποποιητής Normal
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

7η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 54. Τροποποιητής FFD
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 55. Τροποποιητής X Form
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 56. Τροποποιητής Squeeze
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 57. Τροποποιητής Bevel
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 58. Τροποποιητής Cloth
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 59. Διαχείριση τροποποιητών
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 60. Πάγωμα αντικειμένων (Freeze)
Πρακτική Εφαρμογή με 7 Ασκήσεις
- Μάθημα 61. Εισαγωγή στις κινήσεις
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

8η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 62. (Frame Rate & Time Display)
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 63. Διάρκεια αλληλουχίας, Ορισμός
χρονικού Τμήματος
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 64. Έλεγχος αναπαραγωγής κινούμενων
εικόνων
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 65. Αλλαγή χρονικής κλίμακας
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 66. Καρέ κλειδιά
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 67. Προσαρμογή καρέ κλειδιών &
Προεπισκόπηση κίνησης
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 68. Τροποποίηση καρέ κλειδιών
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 69. Path Constraint
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις

9η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 70. Χειριστήρια προβολής Κάμερας
Πρακτική Εφαρμογή με 9 Ασκήσεις
- Μάθημα 71. Προσθήκη κίνησης σε κάμερα
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 72. Pick Railing Path
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις

Μάθημα 73. Πλαίσια με αρθρώσεις

Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις

- Μάθημα 74. Χέρι Συρταριού (Τροποποιητής Bevel Profile)
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 75. Δημιουργία κινούμενου Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 3 Ασκήσεις
- Μάθημα 76. Προεπισκόπηση ενός Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 77. Δημιουργία Multi Sub Object, Editable Mesh
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 78. Δημιουργία Υλικού με Diffuse και Bump
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 79. Δημιουργία Υλικού και με Bump με
Glossiness και Reflection
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 80. Δημιουργία Υλικού με Raytrace με Bump
και Environment
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

10η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 81. Δημιουργία Αρχιτεκτονικού Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 82. Δημιουργία Υλικού Ink n Paint (Μέρος 1^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 83. Δημιουργία Υλικού Ink n Paint (Μέρος 2^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 84. Τροποποίηση της Bitmap χωρίς Photoshop.
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 85. Δημιουργία Top/Bottom Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 81. Δημιουργία Αρχιτεκτονικού Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 82. Δημιουργία Υλικού Ink n Paint (Μέρος 1^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 83. Δημιουργία Υλικού Ink n Paint (Μέρος 2^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 84. Τροποποίηση της Bitmap χωρίς Photoshop.
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 85. Δημιουργία Top/Bottom Υλικού
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις

11η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 92. Ρύθμιση των κουμπιών του ενεργού
σημείου Φωτός
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 93. Αποκλεισμός αντικειμένων από τις σκιές
Πρακτική Εφαρμογή με 6 Ασκήσεις
- Μάθημα 94. Δημιουργία –Τροποποίηση των σκιών
Shadows
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 95. Δημιουργία και Τροποποίηση των σκιών
RayTraced
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 96. Δημιουργία κινούμενου χρώματος στο Light
Obj
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις

12η Εκπαιδευτική Συνάντηση:

- Μάθημα 97. Τρόπος animation Sunlight
Πρακτική Εφαρμογή με 2 Ασκήσεις
- Μάθημα 98. Δημιουργία Skylight
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 99. Χρήση του light trace
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 100. Εφαρμογή Lens Effect.
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις
- Μάθημα 101. Lens Effect Parameters (Μέρος 1^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 102. Lens Effect Parameters (Μέρος 2^ο)
Πρακτική Εφαρμογή με 5 Ασκήσεις
- Μάθημα 103. Animation Light type
Πρακτική Εφαρμογή με 4 Ασκήσεις

Ασκήσεις

• **Σύνολο Ασκήσεις: 453**

• **Ασκήσεις Μαθημάτων : 450**

• **Επαναληπτικές Ασκήσεις: 3**

Επιλέγω

Εκπαιδευτικά & Εξεταστικά Κέντρα FACEtoFACE®



“Όλα τα σεμινάρια μας είναι Πιστοποιημένα και διεξάγονται και εξ αποστάσεως με την Ηλεκτρονική πλατφόρμα εκπαίδευσης”

FACEtoFACE®

FACEtoFACE από το 1984

Η σύγχρονη αντίληψη στην Εκπαίδευση!

FACEtoFACE® Επίσημα Πιστοποιημένα Εκπαιδευτικά & Εξεταστικά Κέντρα

Ecdl, Autodesk, ChaosGroup, Mc Neel, EOPPEP



Rhinoceros



Αποκτήστε Γνώσεις, Δεξιότητες και Πιστοποιήσεις οι οποίες είναι Αναγνωρισμένες στην Ελλάδα και το Εξωτερικό!

● FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο Αθήνας: Κάνιγγος 13, Πλατεία Κάνιγγος 210 3803806

● FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο Δάφνης: Αβέρωφ 48, (Μετρό Δάφνης) 210 9761101

● FACEtoFACE® Εκπαιδευτήριο Αεροναυτίων Δάφνης 2 (Πεζόδρομο) 210 9761101

ERP Soft1 / Κεφάλαιο	D.T.P	ECDL /ΑΣΕΠ	WEB
Γενική Λογιστική	Photoshop	Word	WordPress
Εμπορική Διαχείριση	Illustrator	Excel	Woo Commerce
Έσοδα-Έξοδα	InDesign	Internet/Outlook	Joomla
Μισθοδοσία	Quark Xpress	PowerPoint	Virtuemart
Εργασιακές Σχέσεις	CorelDraw	Access / Windows	

B.I.M

- Revit Architecture
- Revit Mep
- Revit Structure
- ArchiCAD

MECHANICAL

- Fusion 360
- Inventor Cad / Cam
- Solidworks
- Stress Analysis

LIGHTING

- Dialux
- Relux

DIGITAL MARKETING

- Web marketing
- Seo – Sem
- Social Marketing

- Στενογραφία
- Δακτυλογραφία

C.A.D

- 2D / 3D AutoCAD
- 3Ds Studio Max
- Rhino 3D
- Rhino Gold
- T-Splines
- Sketch UP
- Cinema 4D
- ArcGIS

PHOTOREALISM

- V- Ray 3Ds max
- V- Ray Rhino
- V-Ray Revit
- V-Ray Sketch up

VIDEO

- After Effects
- Premiere
- Adobe Flash

Html/Css/JavaScript