

**ANALYSIS SYSTEM &
DESIGN**

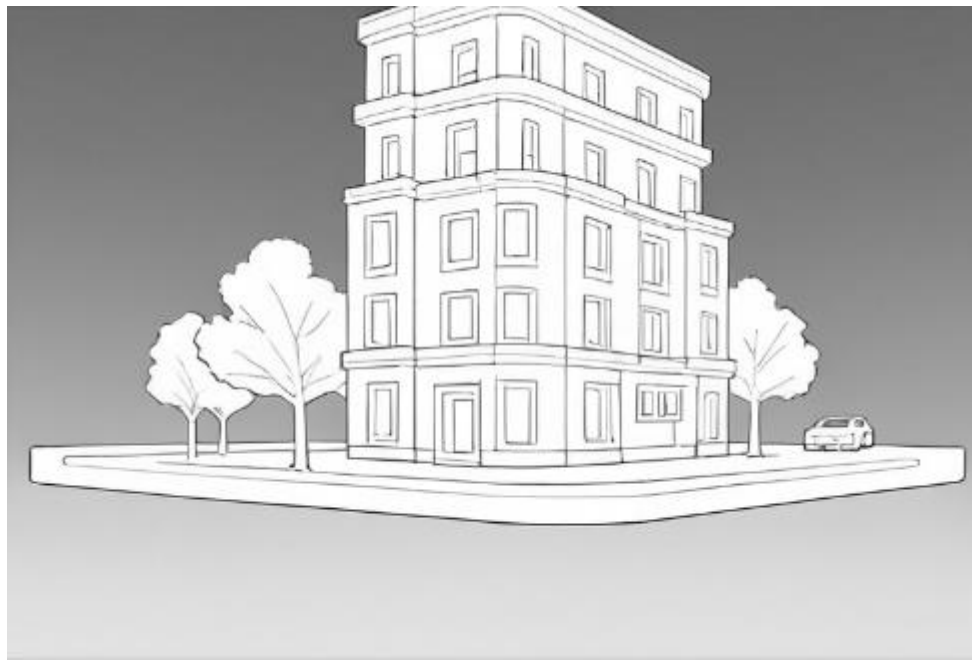
1. إسكتشات وأفكار أولية

SKETCHES AND INITIAL IDEAS:

الهدف: تحويل الأفكار الأولية إلى رسومات مبدئية

1. إسهكتشات وأفكار أولية


SKETCHES AND INITIAL IDEAS:



2. وضع تصور هيكلي للنماذج ثلاثية الأبعاد STRUCTURAL CONCEPT FOR 3D MODELS:

الهدف: إنشاء هيكل عام للنماذج ثلاثية الأبعاد.





3. تحديد مراحل النمذجة، الإكساء، الإضاءة، والتحرك

DEFINING MODELING, TEXTURING, LIGHTING, AND ANIMATION STAGES:

1/ Modeling

إنشاء الهيكل العام للواجهة.

إضافة التفاصيل المعمارية (مثل النوافذ،
الأعمدة).

2/ Texturing

إضافة الخامات للتصميم من زجاج و معدن و
خرسانة

3/ Lighting

إضاءة ليلية

4/ Animation

4. تحديد أساليب التحريك المتبعة DEFINING ANIMATION TECHNIQUES:

KEYFRAMING:
التطبيق: لتحريك السيارات والأشخاص.

المزايا: دقة التحكم في الحركة.