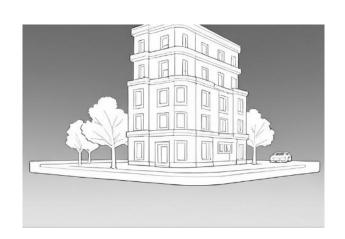


1. إسكتشات وأفكار أولية SKETCHES AND INITIAL IDEAS:

الهدف: تحويل الأفكار الأولية إلى رسومات مبدئية

1. إسكتشات وأفكار أولية SKETCHES AND INITIAL IDEAS:



3

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، والتحريك DEFINING MODELING, TEXTURING, LIGHTING, AND ANIMATION STAGES:

1/ Modeling

إنشاء الهيكل العام للواجهة.

إضافة التفاصيل المعمارية (مثل النوافذ، الأعمدة).

2/ Texturing

اضافة الخامات للتصميم من زجاج و معدن و خرسانة

3/ Lighting

اضاءة ليلية

4/ Animation

5

4. تحديد أساليب التحريك المتبعة DEFINING ANIMATION TECHNIQUES:

KEYFRAMING:

التطبيق: لتحريك السيارات والأشخاص.

المزايا: دقة التحكم في الحركة.