

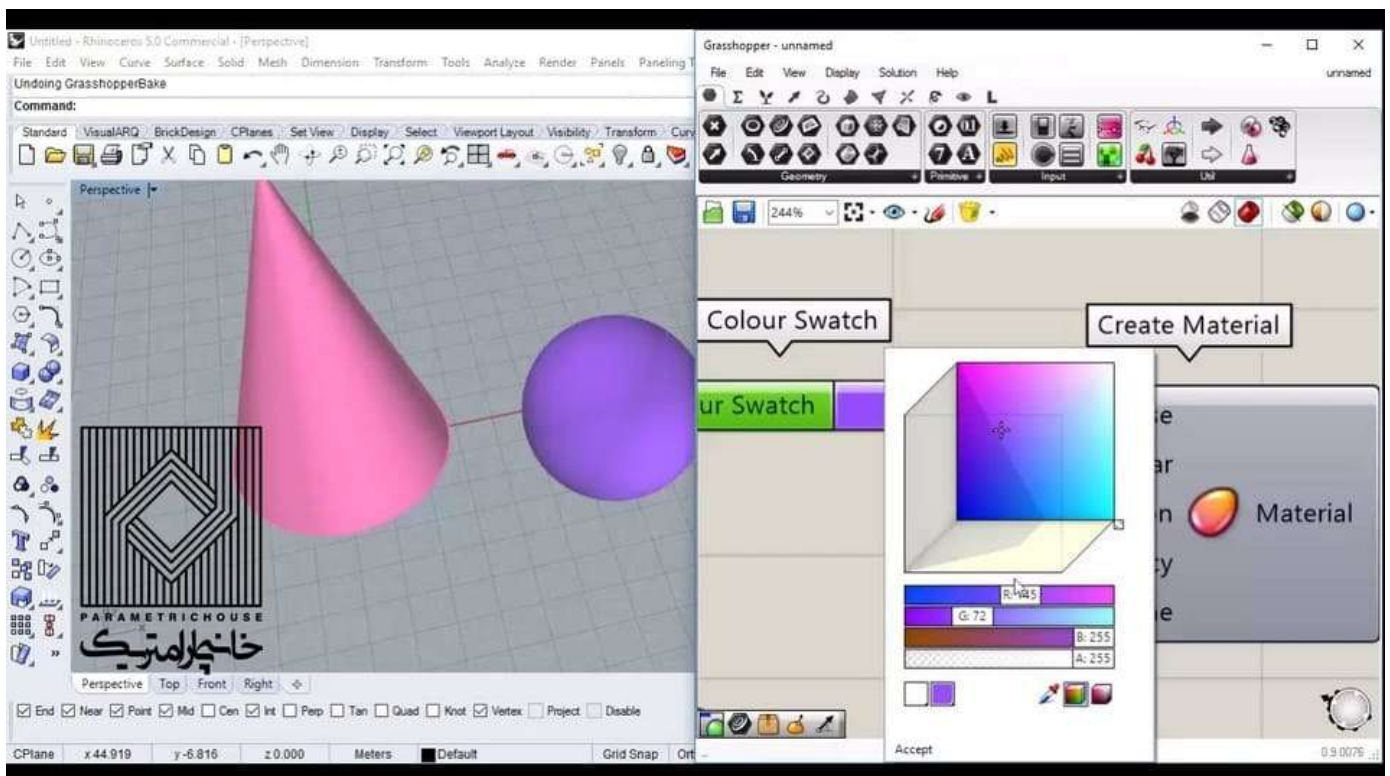
۲- معرفی محیط کار گرس هاپر (۳۵ دقیقه)

۱- استفاده از پلاگین های مناسب برای ایجاد الگوریتم های شخصی و پر کاربرد

۲- امکان ترسیم در داخل محیط گرس هاپر به منظور شفاف کردن روند الگوریتم نویسی

۳- گروه کردن ابزار ها

۴- نمایش احجام با متریکال ابتدایی برای درک بهتر روند



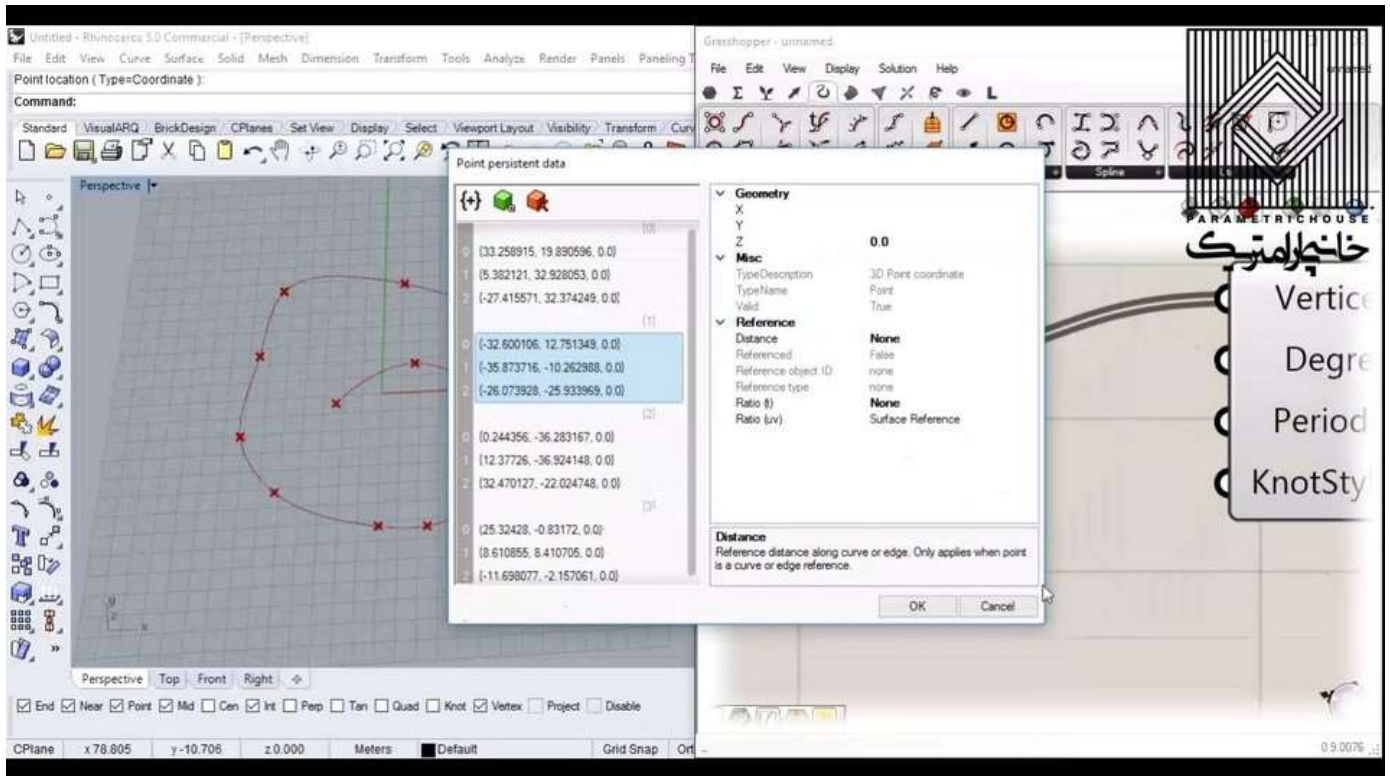
### ۳- معرفی مقدماتی روند ایجاد و ترکیب داده ها در گرس هاپر (۲۰ دقیقه)

۱- تعریف مفهوم long list و ترکیب داده ها در گرس هاپر

۲- معنی short list و cross reference در ترکیب داده ها

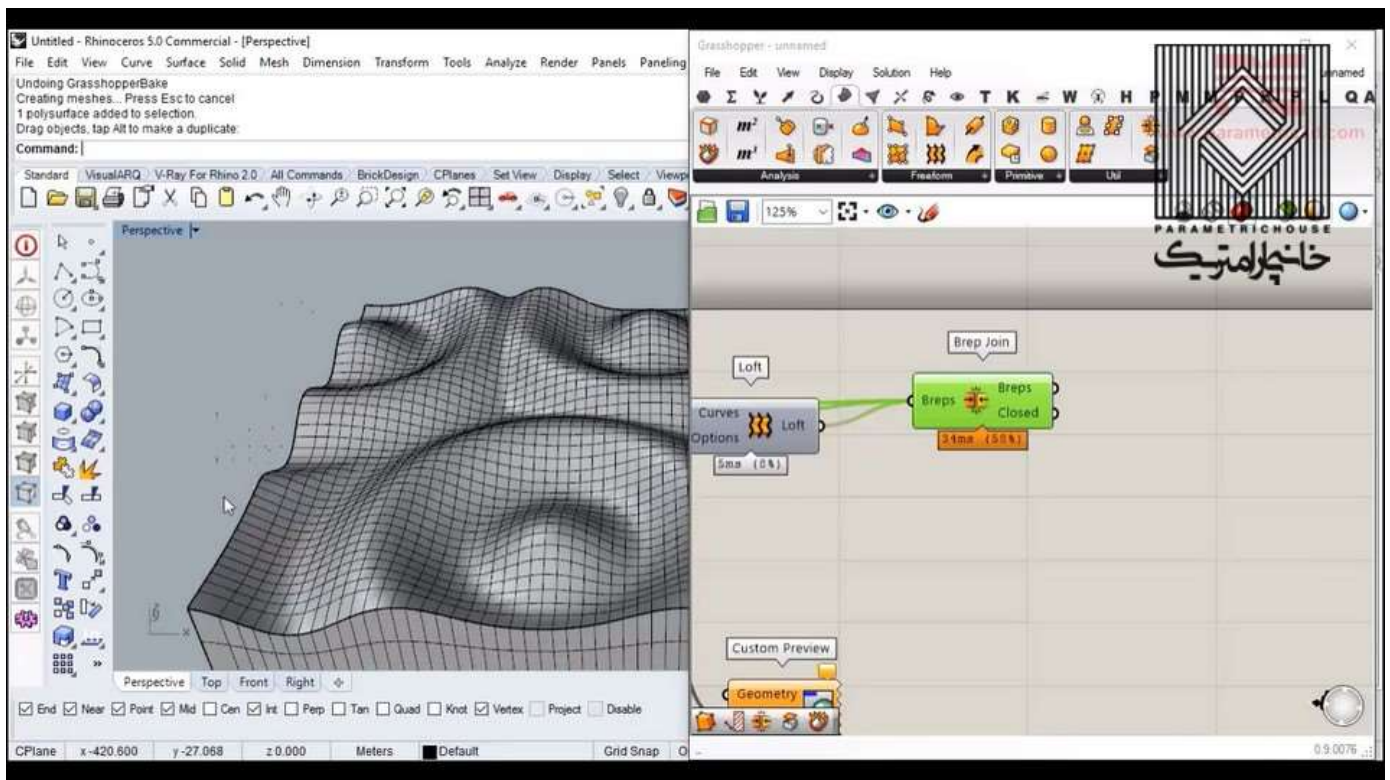
۳- مفهوم مقدماتی گروه بندی و دسته ها

۴- جابجایی داده و دسته با flip matrix

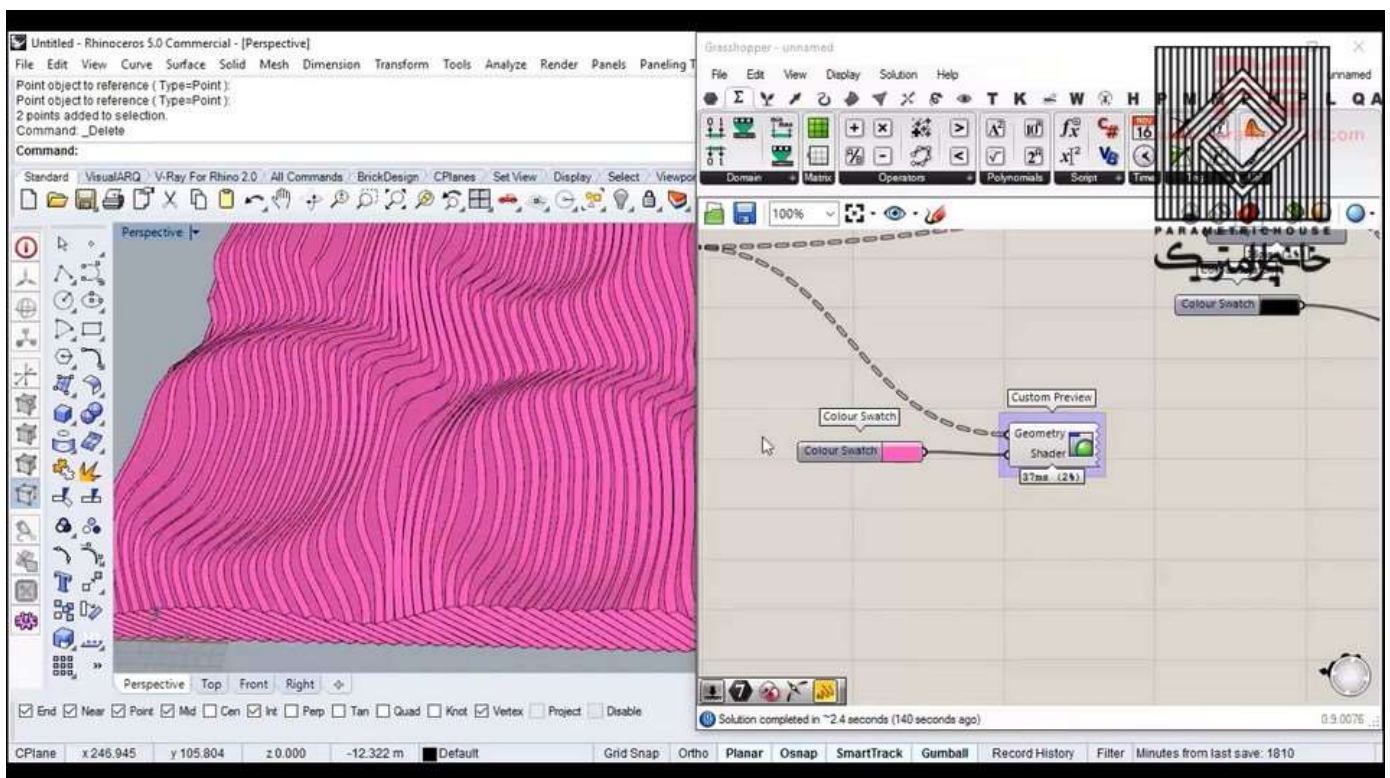


۴- استفاده از نقطه جذب برای تولید پوسته (۴۰ دقیقه)

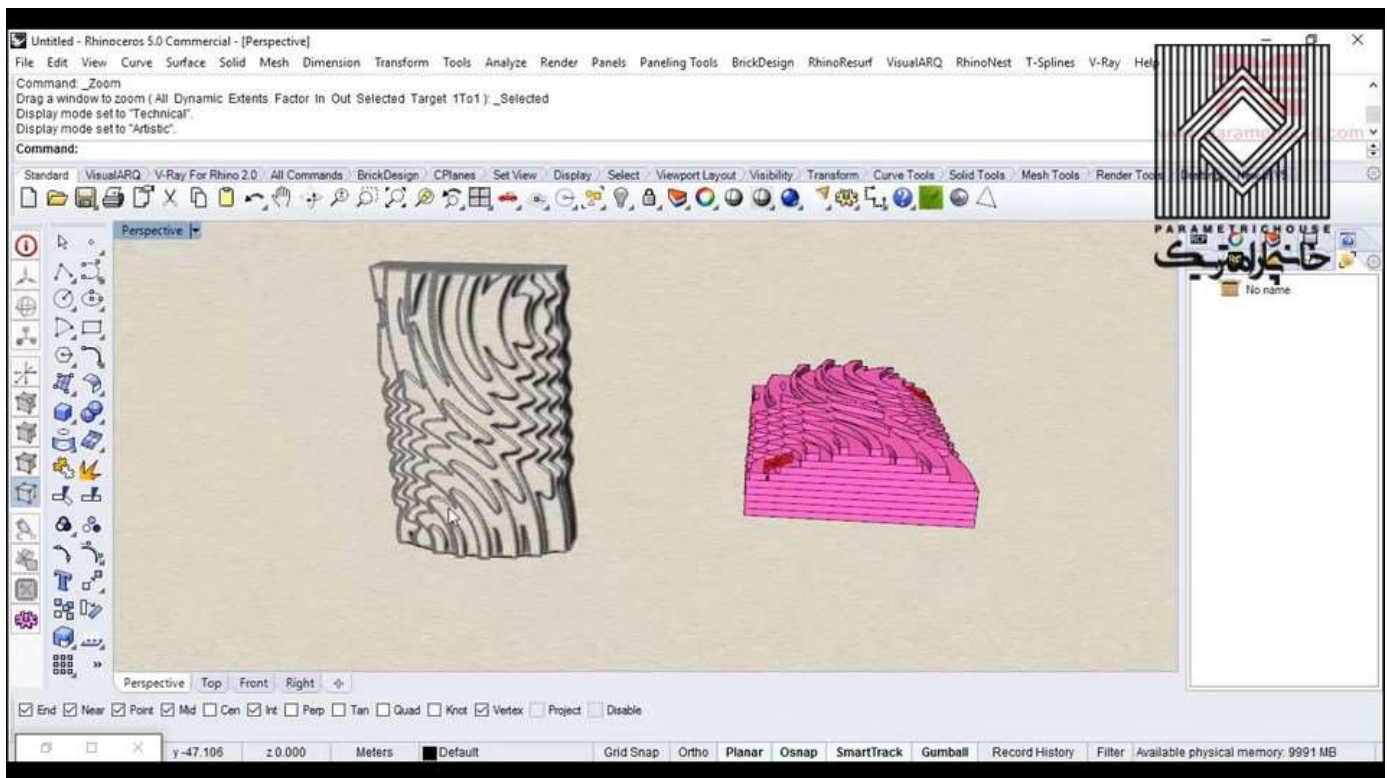




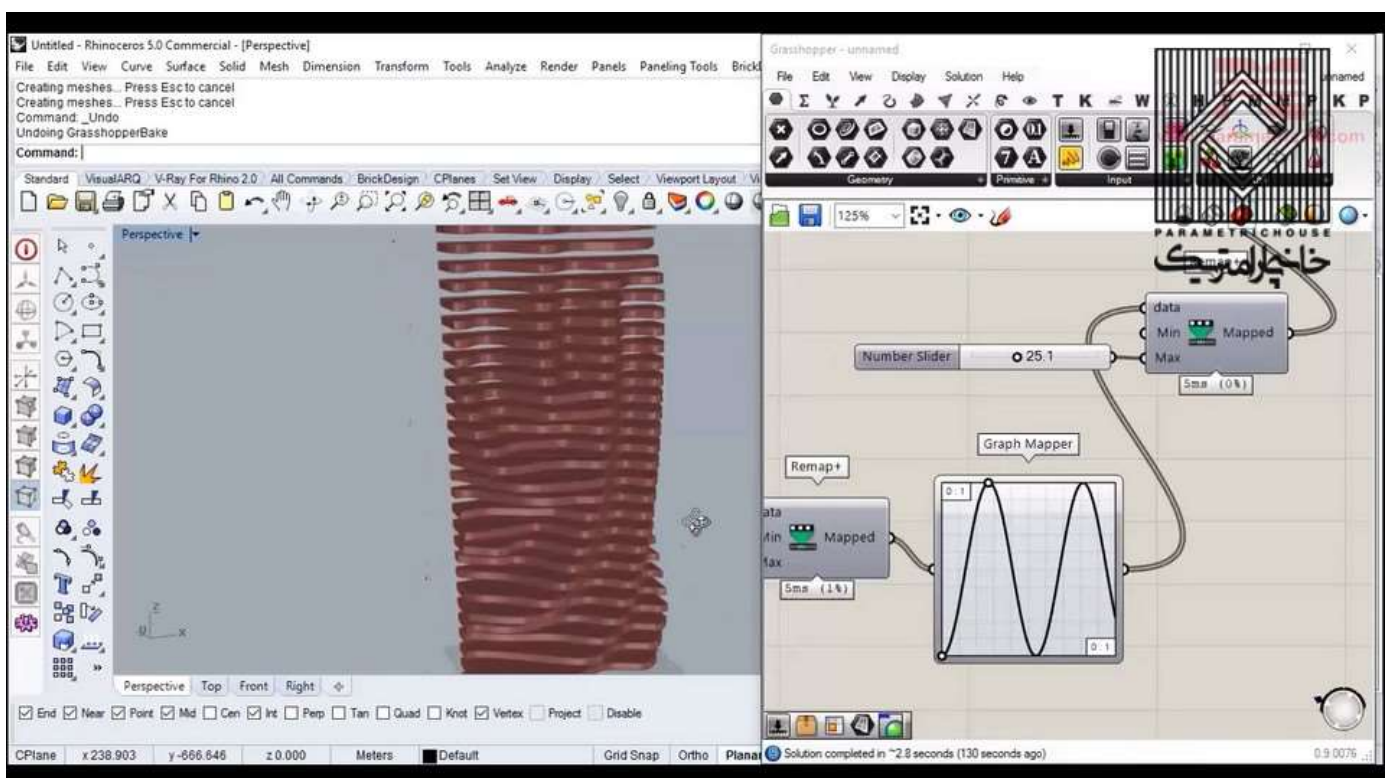
۵- استفاده از کانتور برای برش حجم بدست آمده (۱۳ دقیقه)



۶- استفاده از منحنی جذب و سطح دلخواه (۲۲ دقیقه)



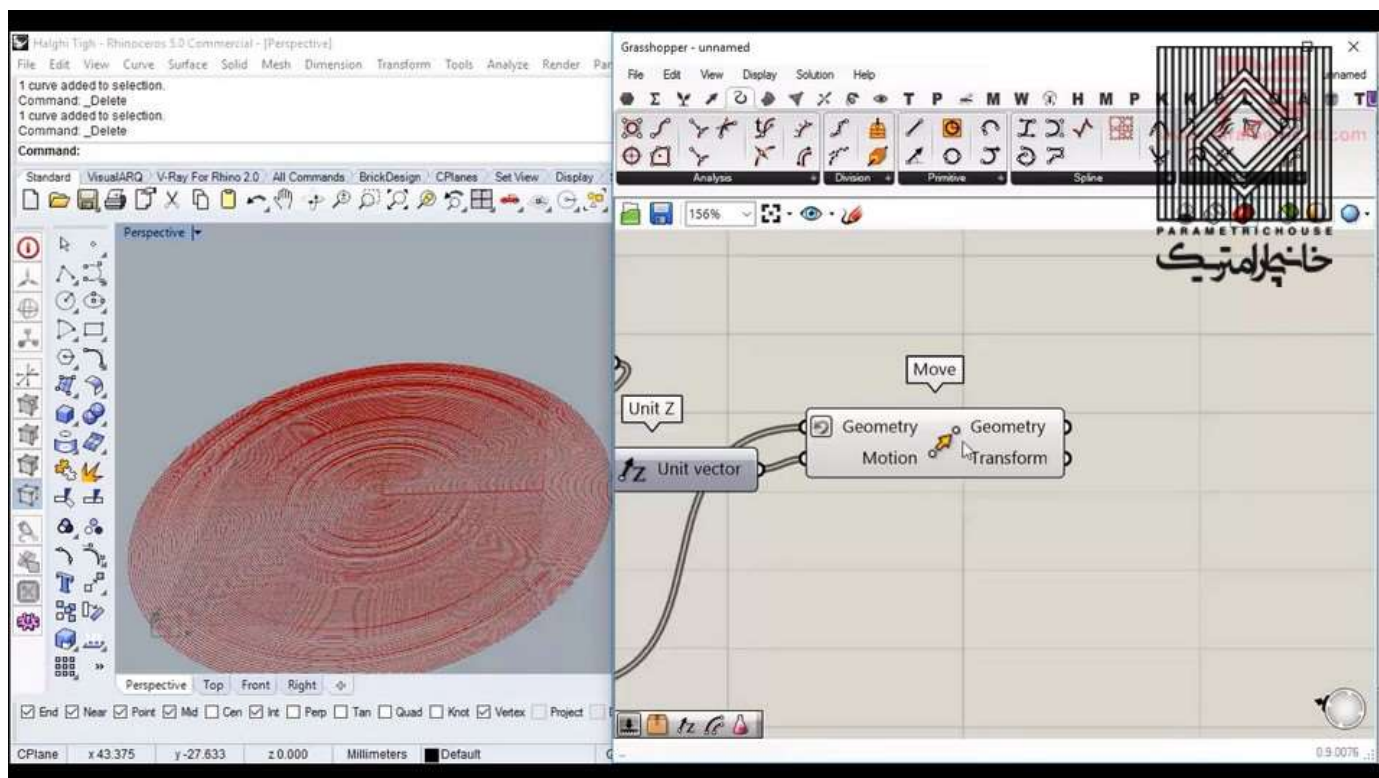
۷- تعریف منحنی پارامتریک در گرس هاپر (۳۰ دقیقه)



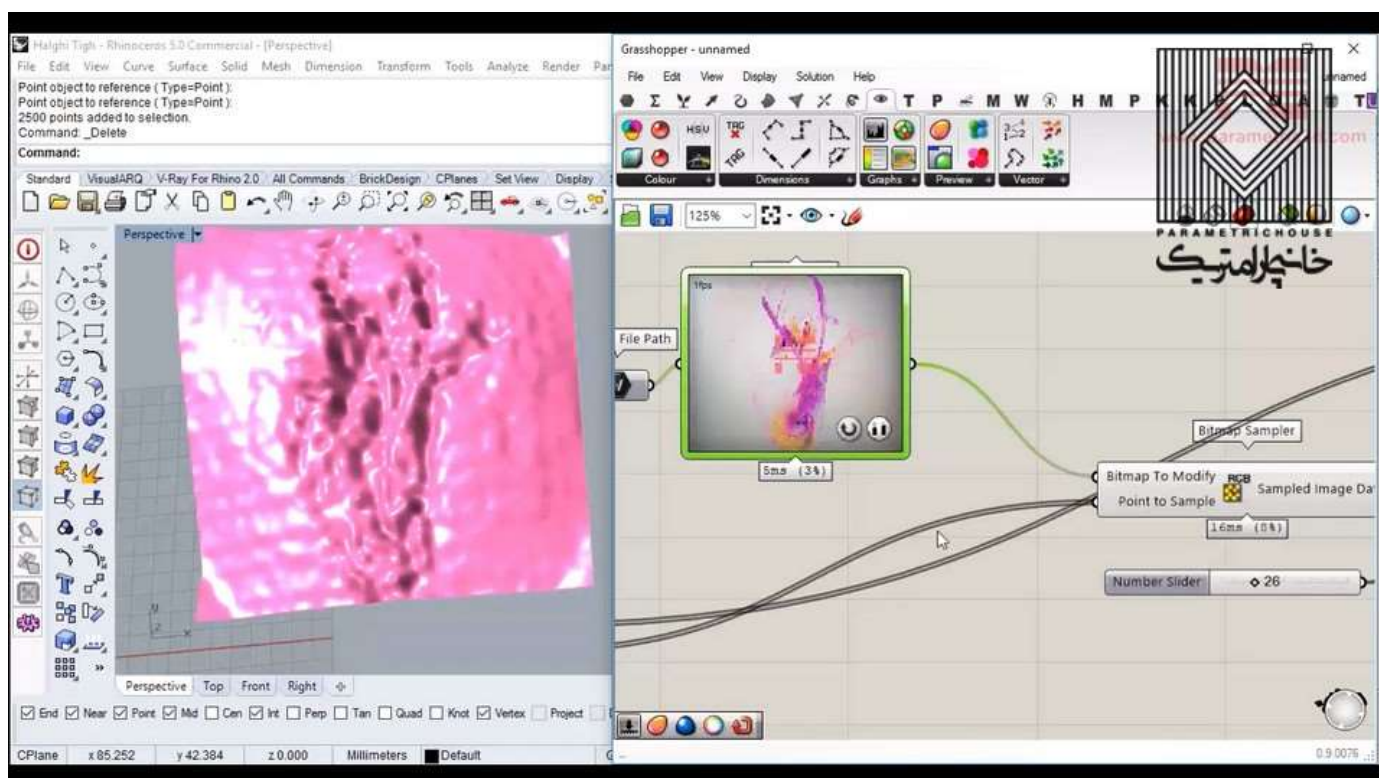
۸- ایجاد برش های خاص پارامتریک (۲۲ دقیقه)





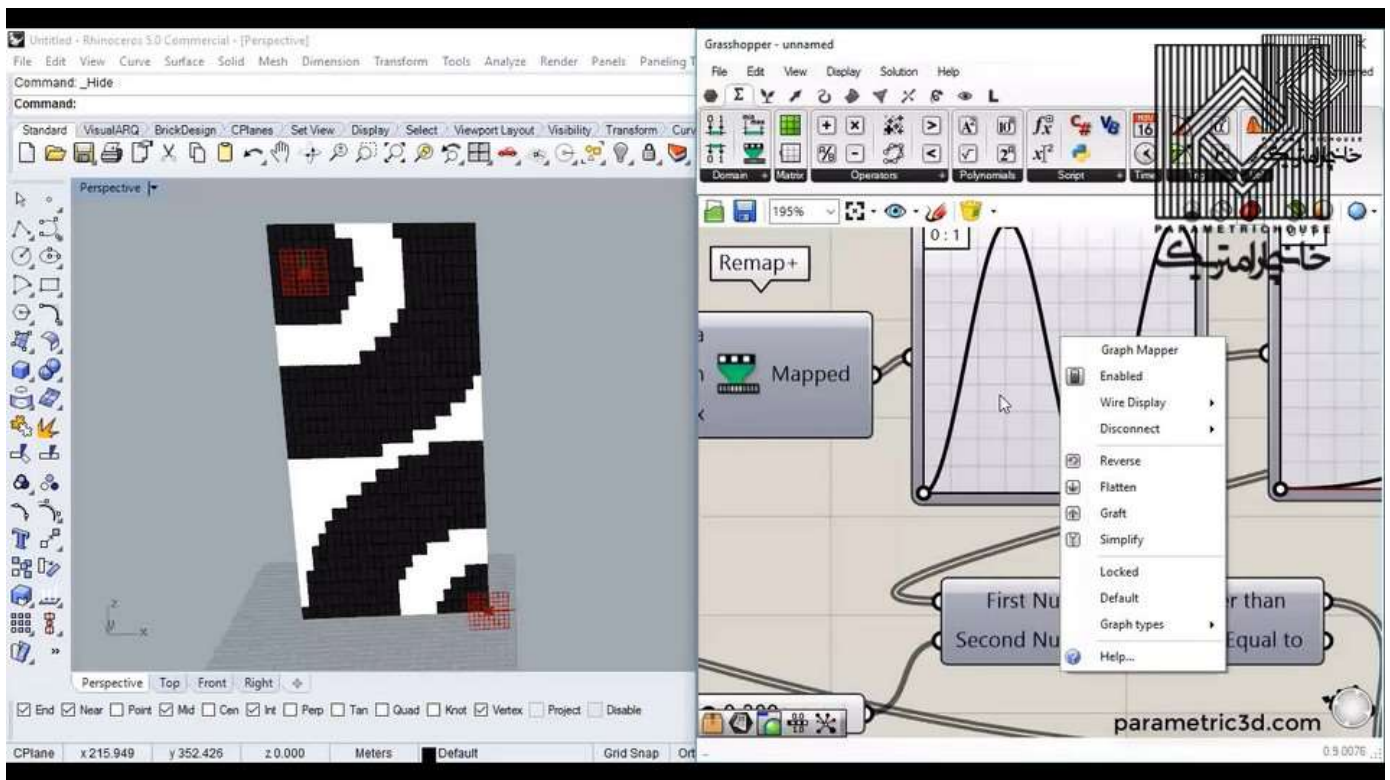


۱۱- استفاده از وینو و وب کم برای تولید محتوا با پلاگین (5 firefly دقیقه)

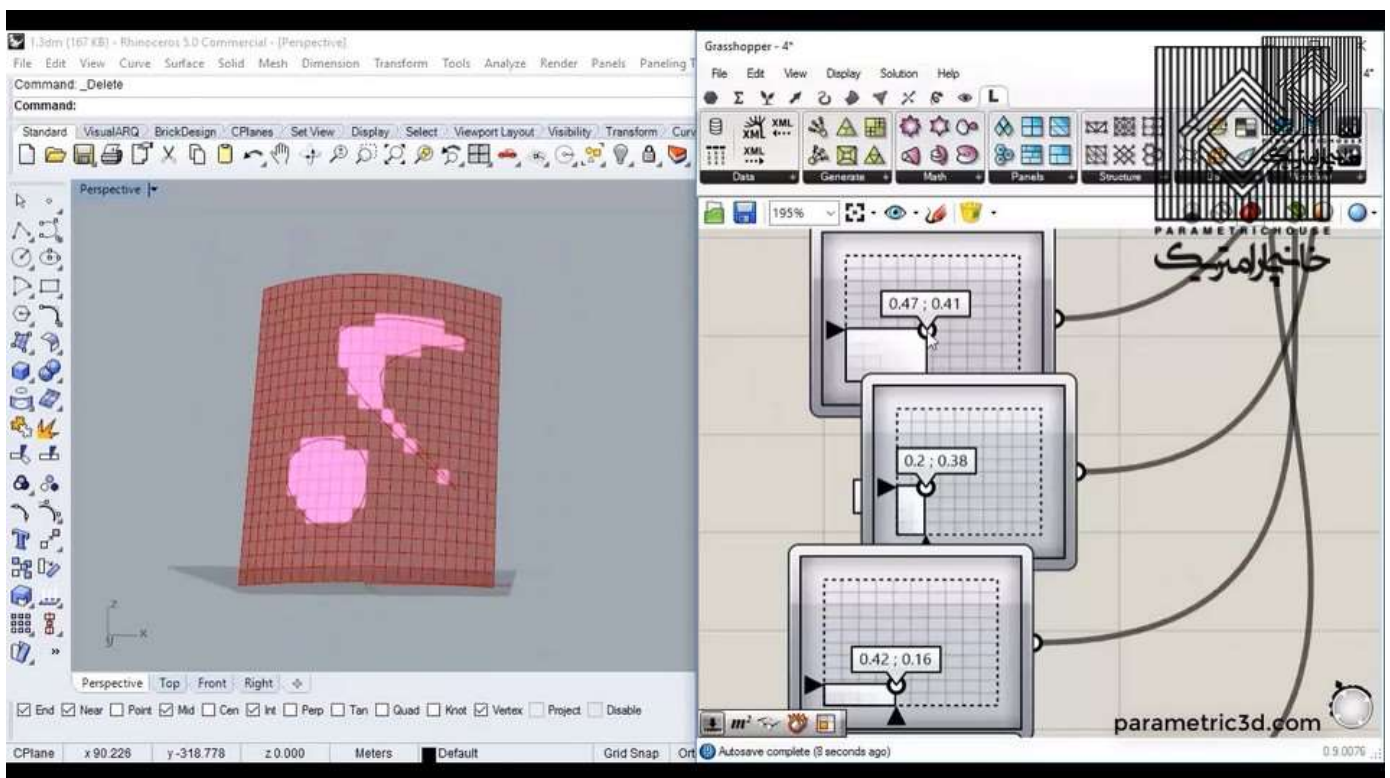


۱۲- استفاده از منطق تفکیک و ایجاد شرط (۳۵ دقیقه)

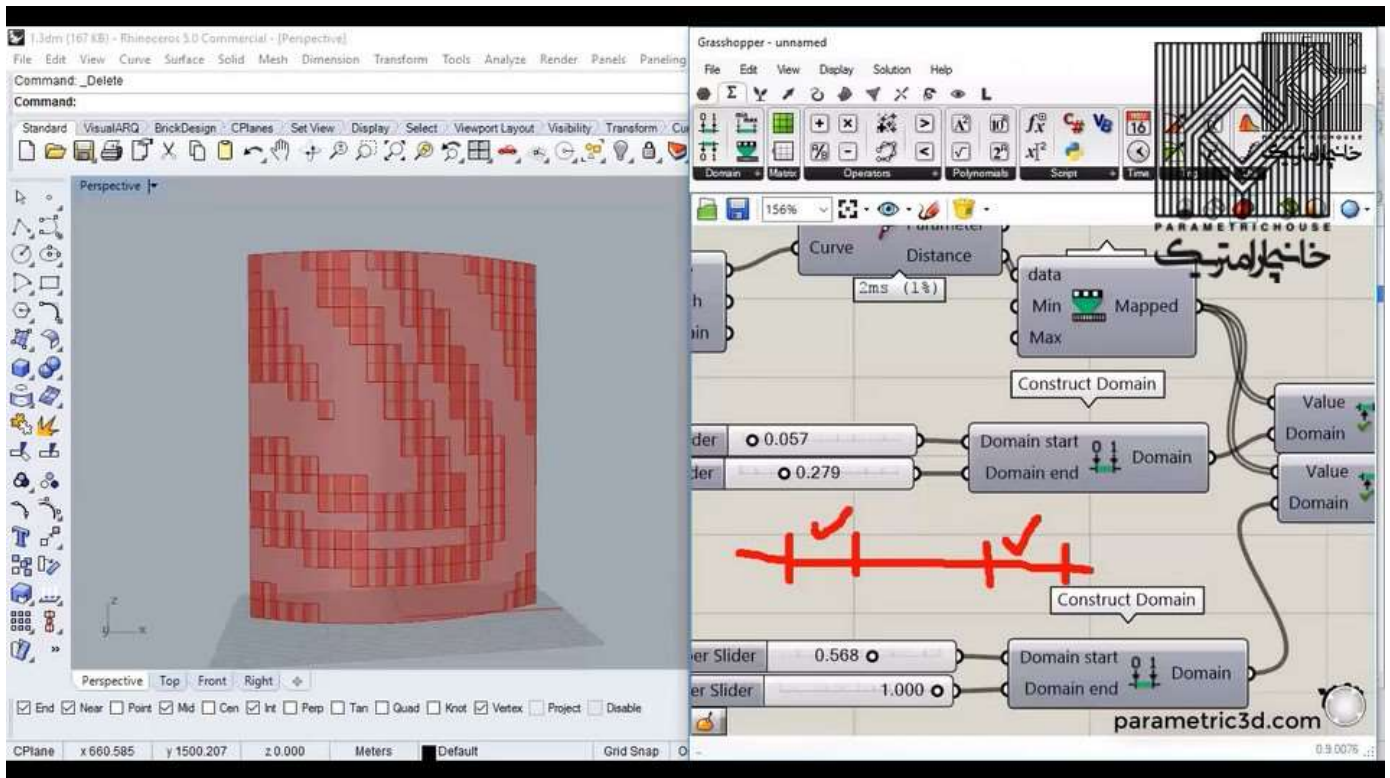




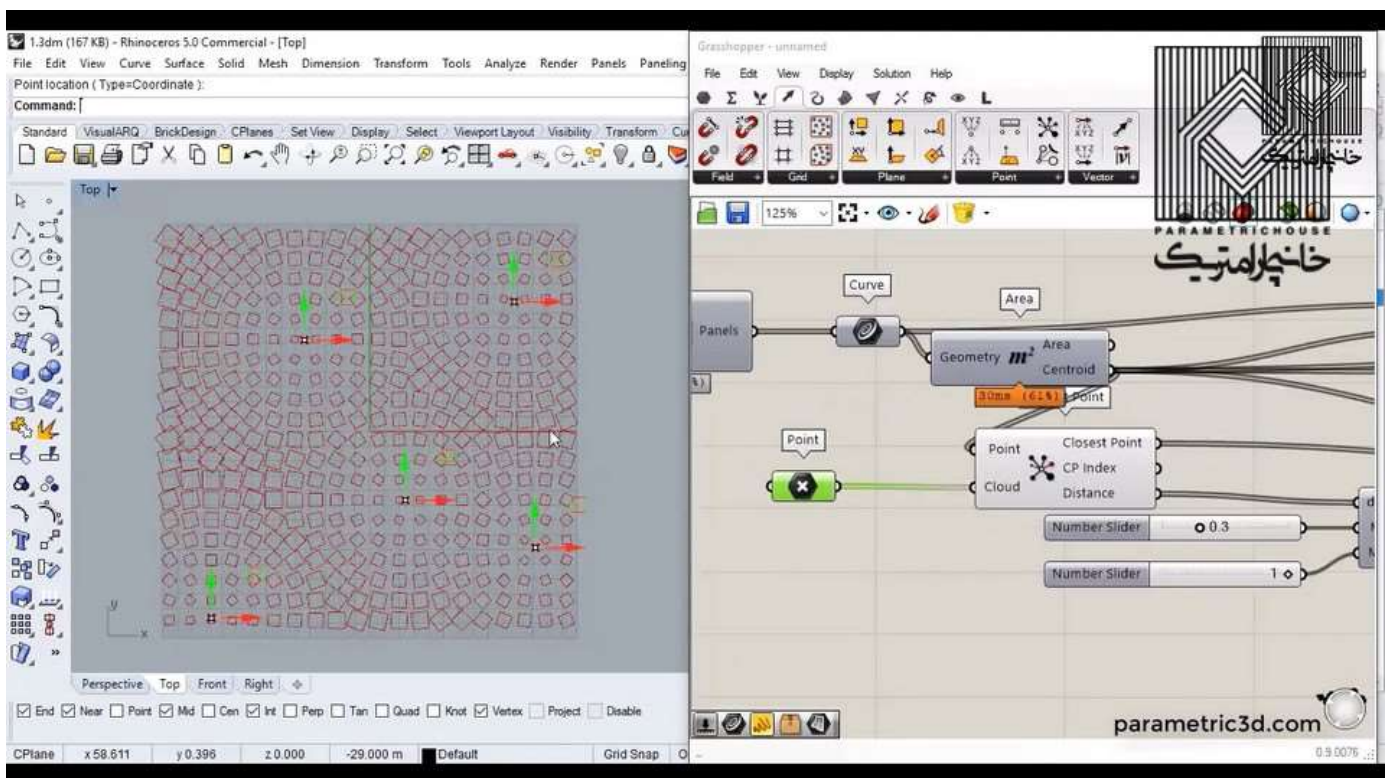
۱۳- استفاده از شروط هندسی برای ایجاد تفکیک (۱۰ دقیقه)



۱۴- ترکیب شروط و ایجاد بازه ها در شرط (۱۸ دقیقه)

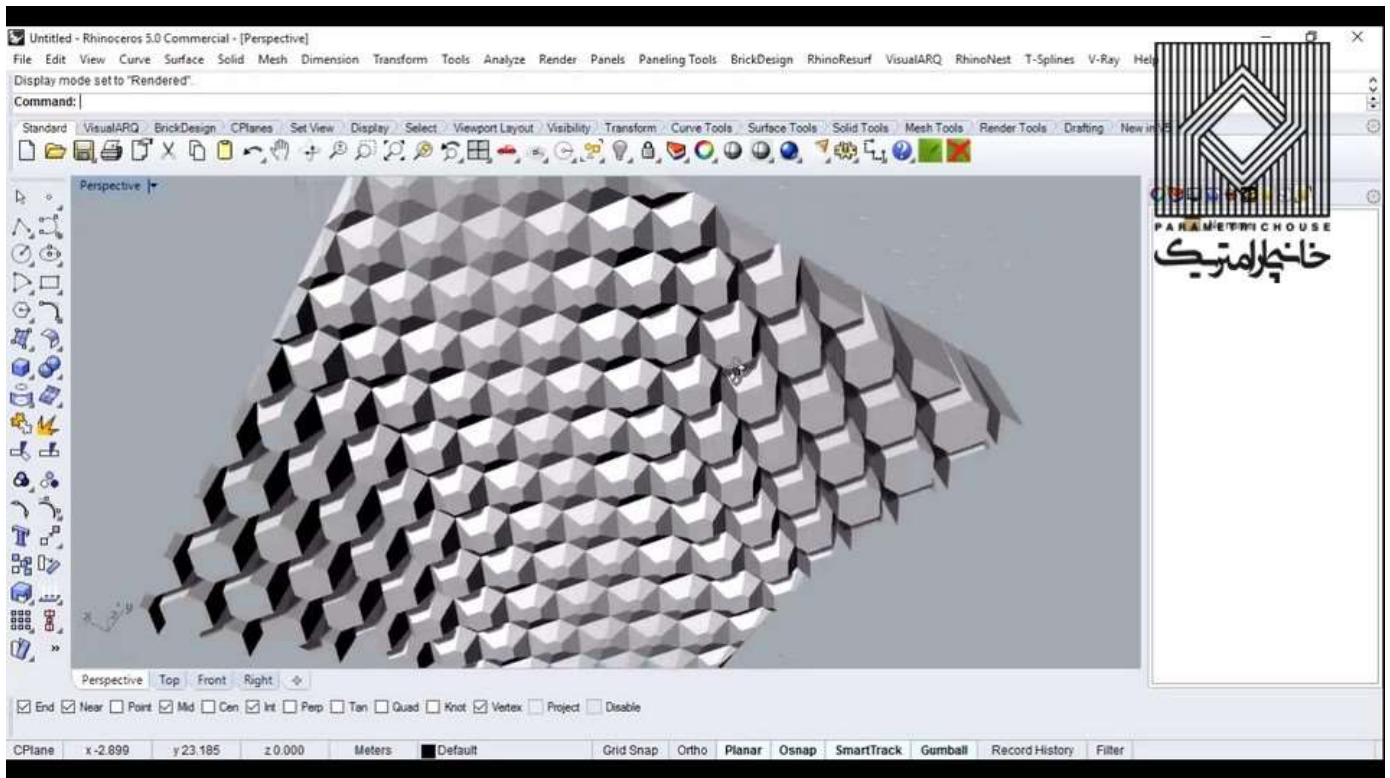


۱۵- استفاده از عوامل جذب برای جهت گیری (۲۰ دقیقه)

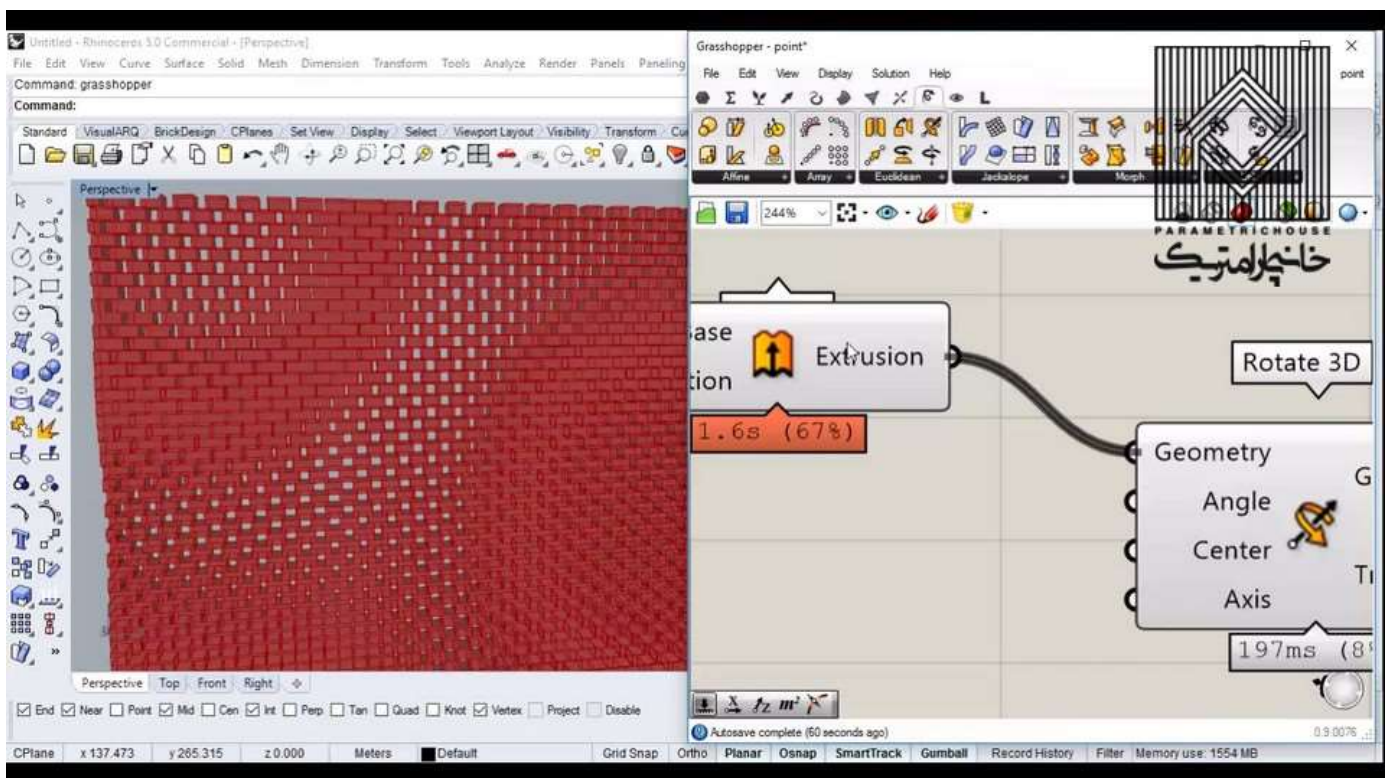


۱۶- استفاده از عوامل جذب برای واکنش بر روی المان های قطعه ای (۳۸ دقیقه)

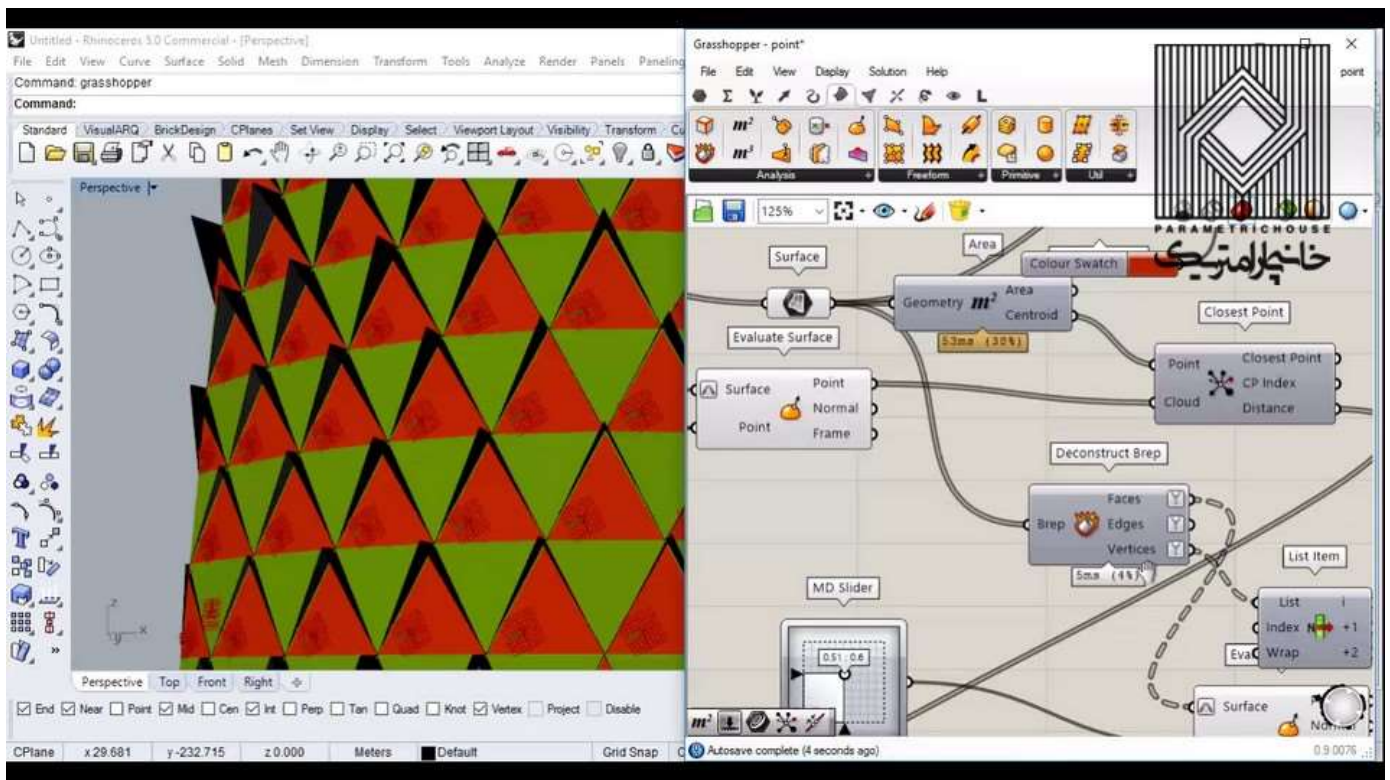




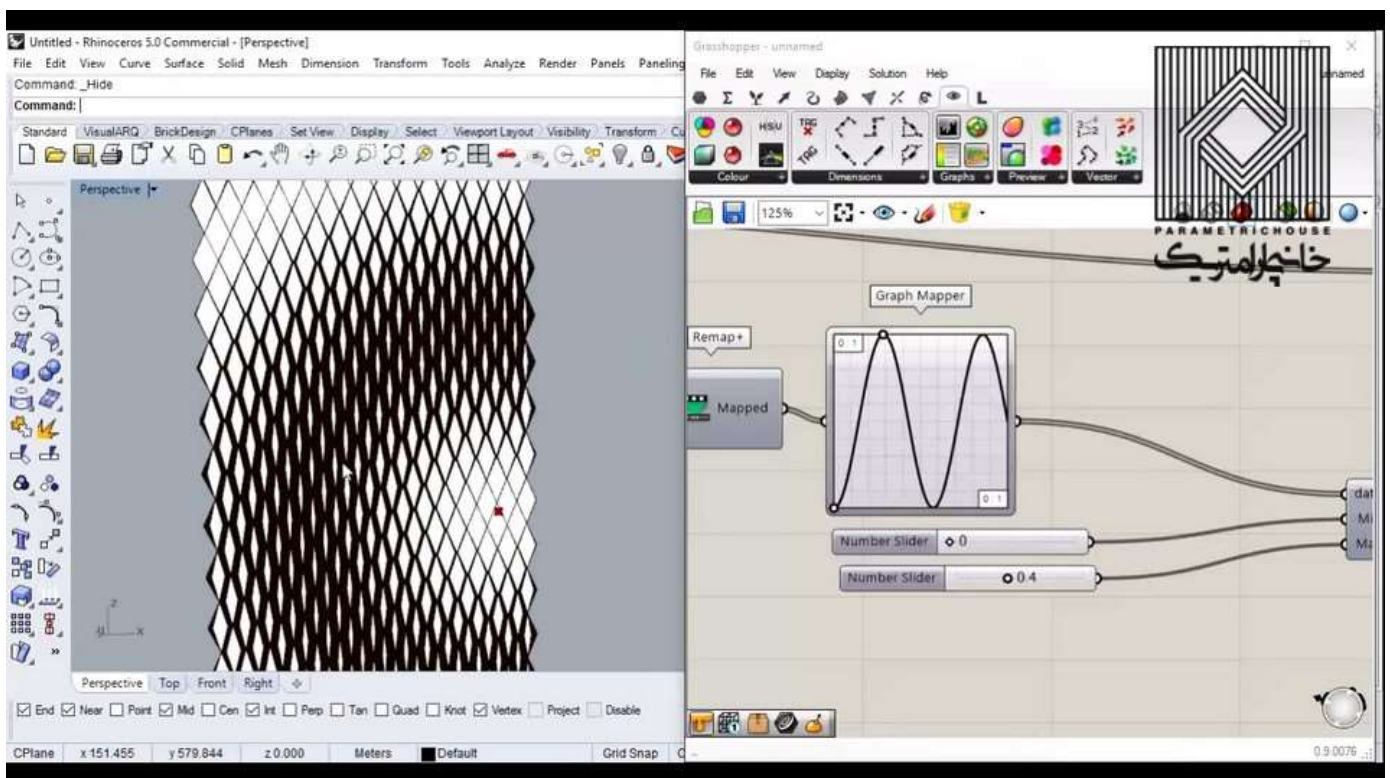
۱۷- استفاده از عوامل جذب برای ایجاد گپ بین آجر و چرخش (۲۳ دقیقه)



۱۸- ایجاد بیرون زدگی در نما و استفاده از گروه ها و عامل جذب (۲۵ دقیقه)

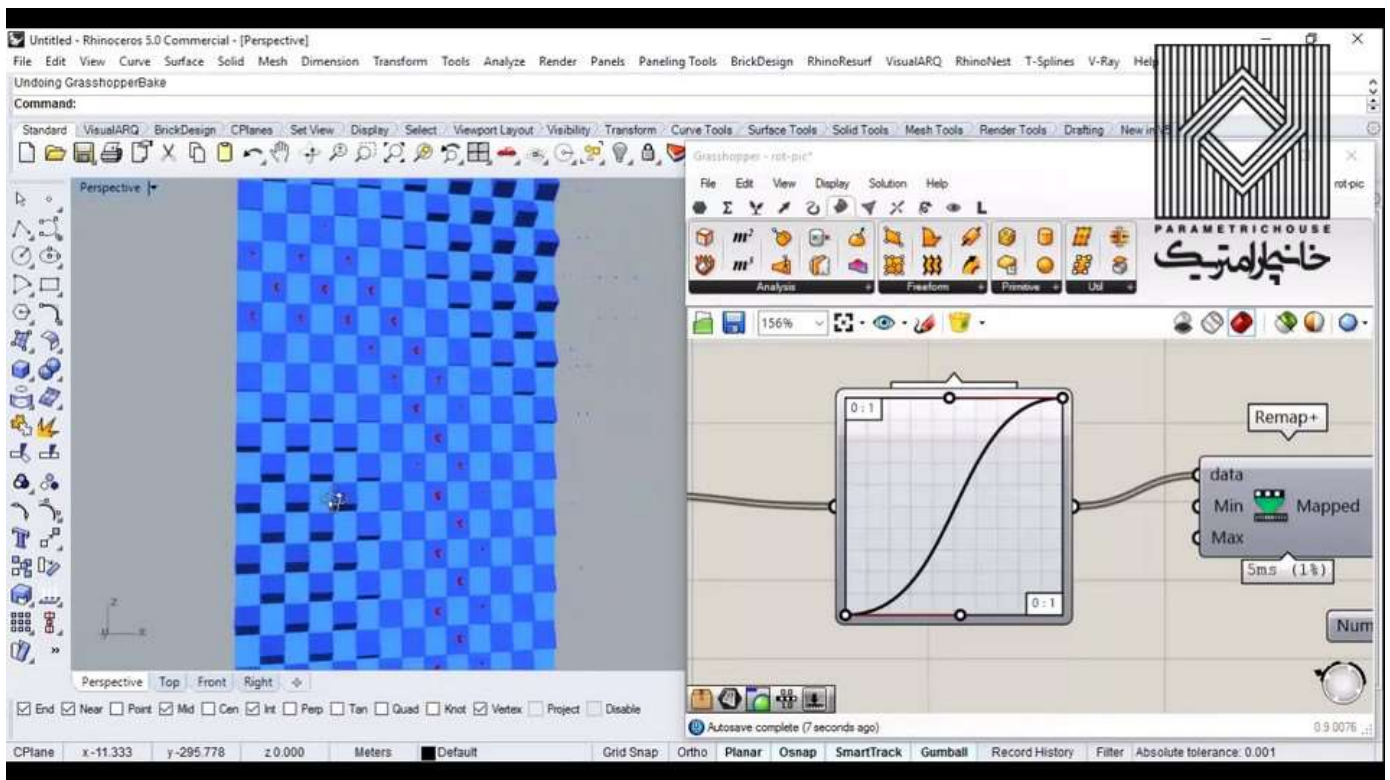


۱۹- استفاده از مقیاس های یک طرفه برای ایجاد الگو (۲۰ دقیقه)

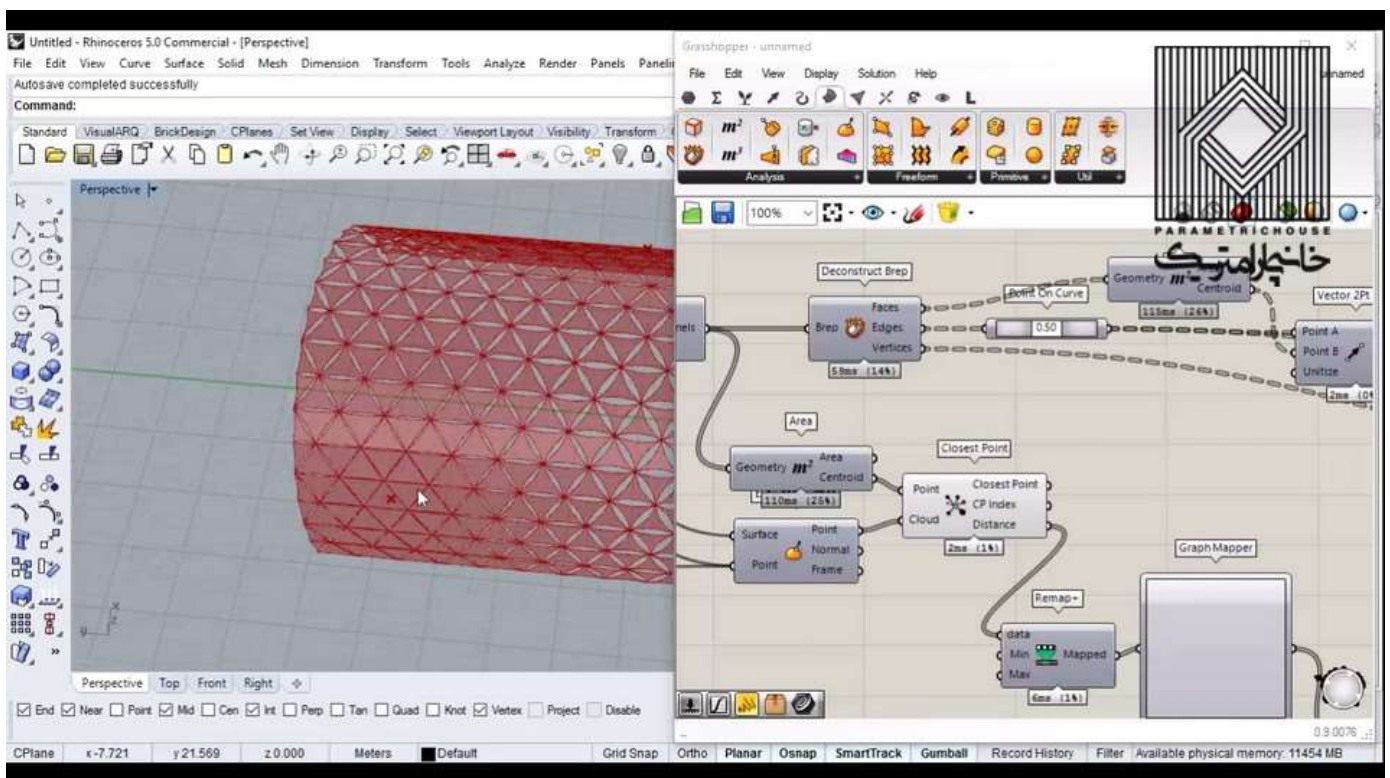


۲۰- استفاده از لبه های قطعات و عامل جذب برتی طراحی نما (۲۰ دقیقه)

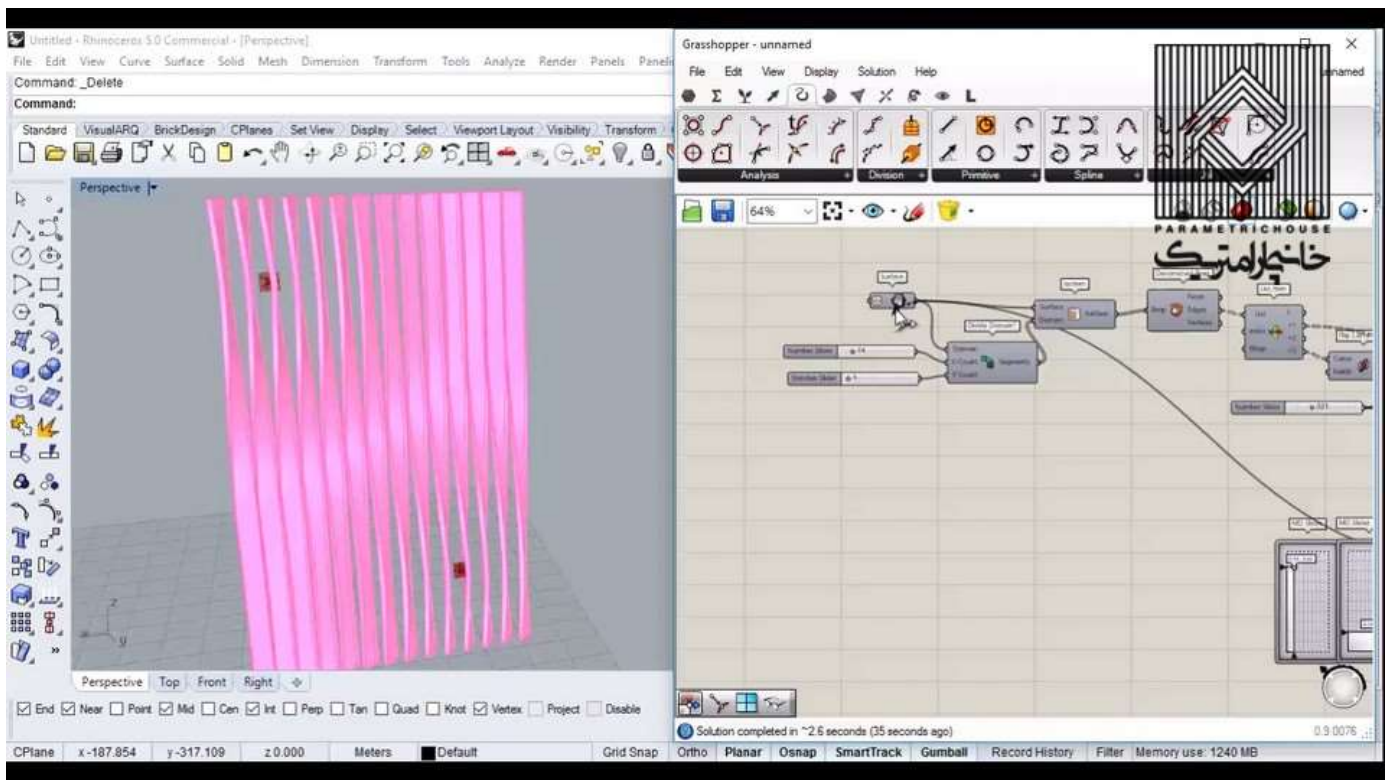




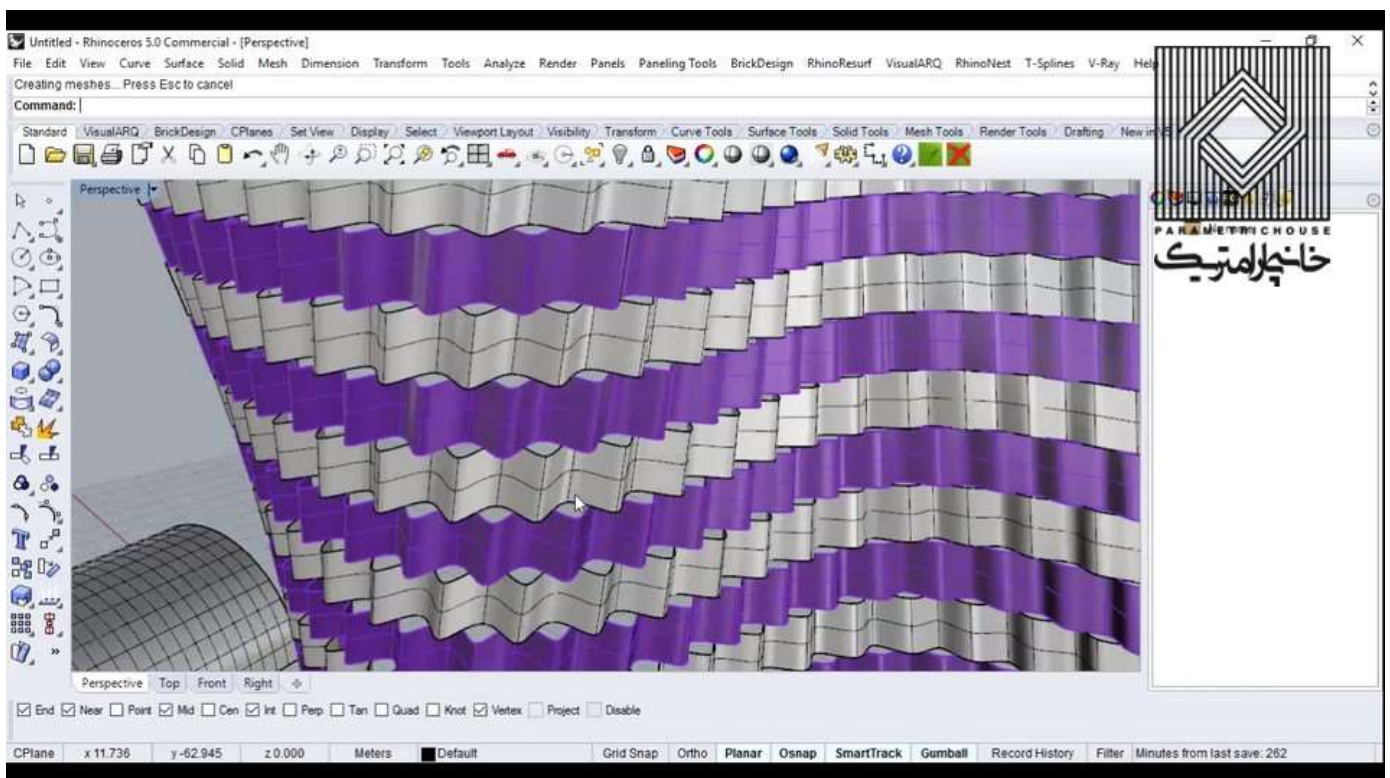
۲۱- استفاده از داده های داخل سطوح و عامل جذب برای ایجاد هنسه (۲۰ دقیقه)



۲۲- استفاده از عامل جذب برای ایجاد لوور چخشی (۳۵ دقیقه)

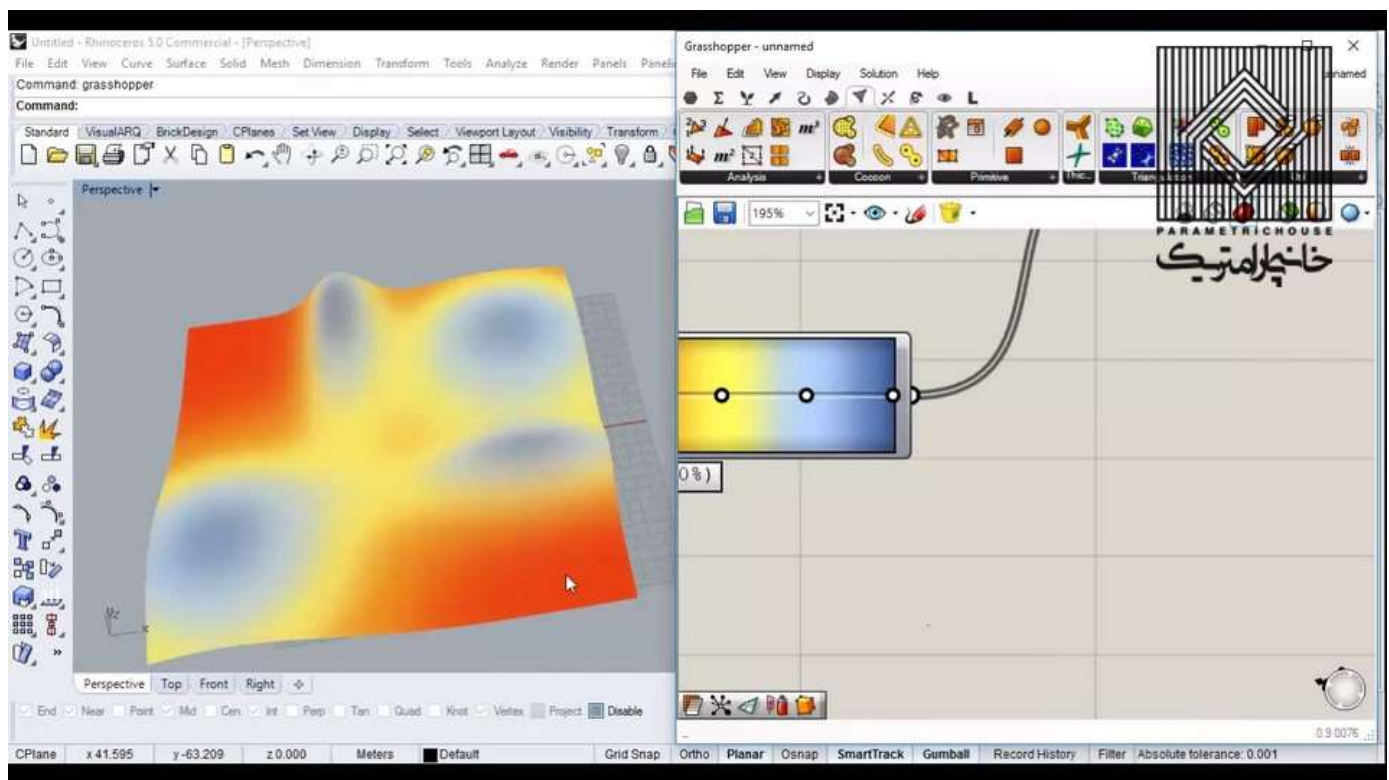


۲۳- استفاده از مفهوم لوور و جابجایی به جای چرخش برای ایجاد موج (۱۸ دقیقه)

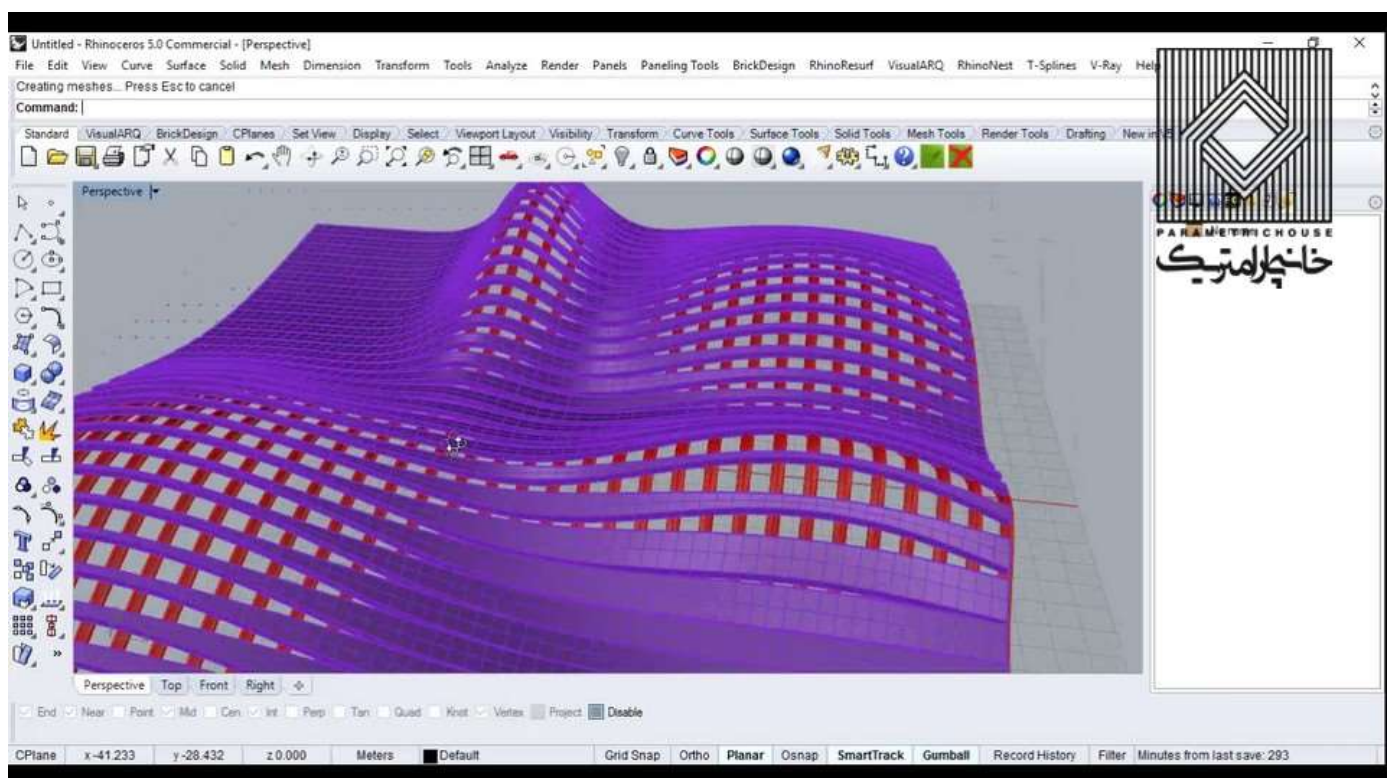


۲۴- استفاده از مفهوم ارتفاع و رنگ برای تولید داده (۱۱ دقیقه)

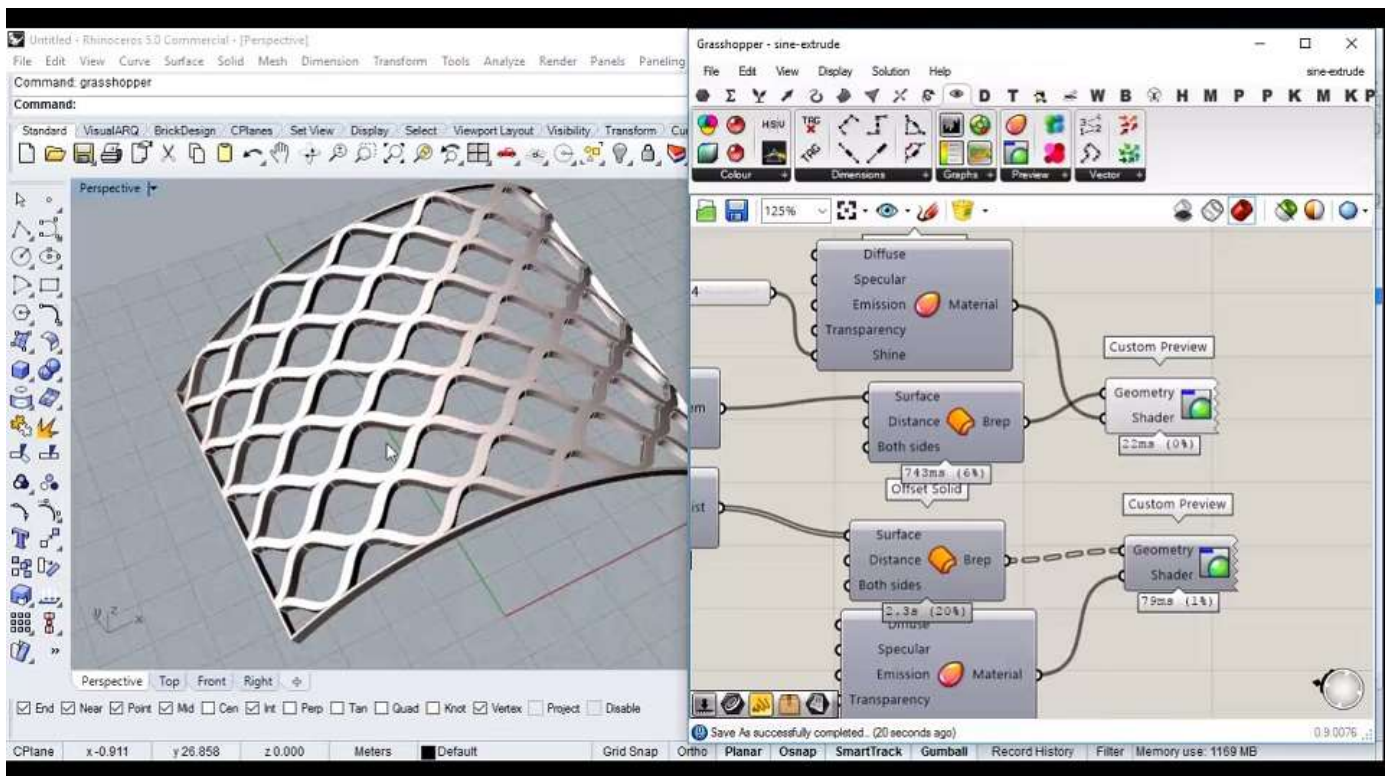
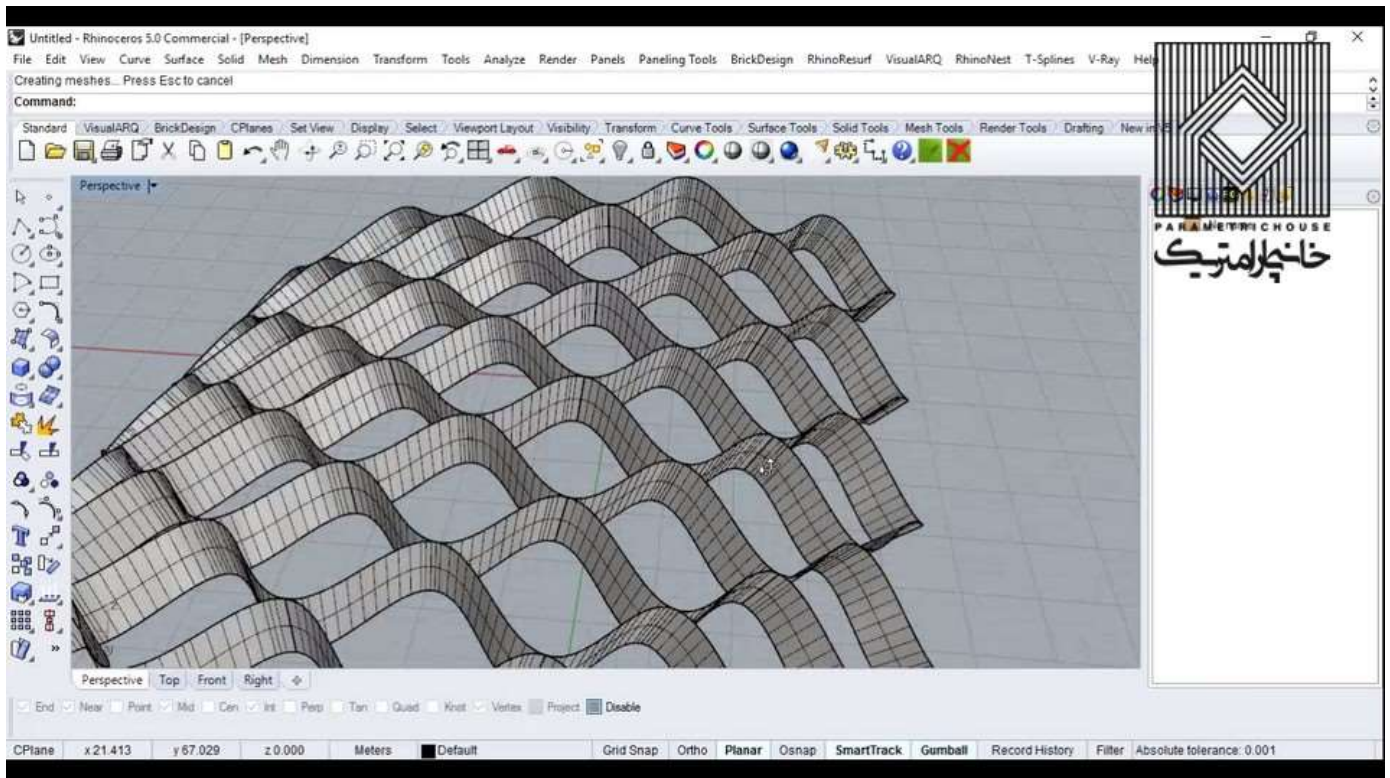




۲۵- استفاده از بازشوهای نواری با کمک مقیاس و ارتفاع سطح (۱۶ دقیقه)

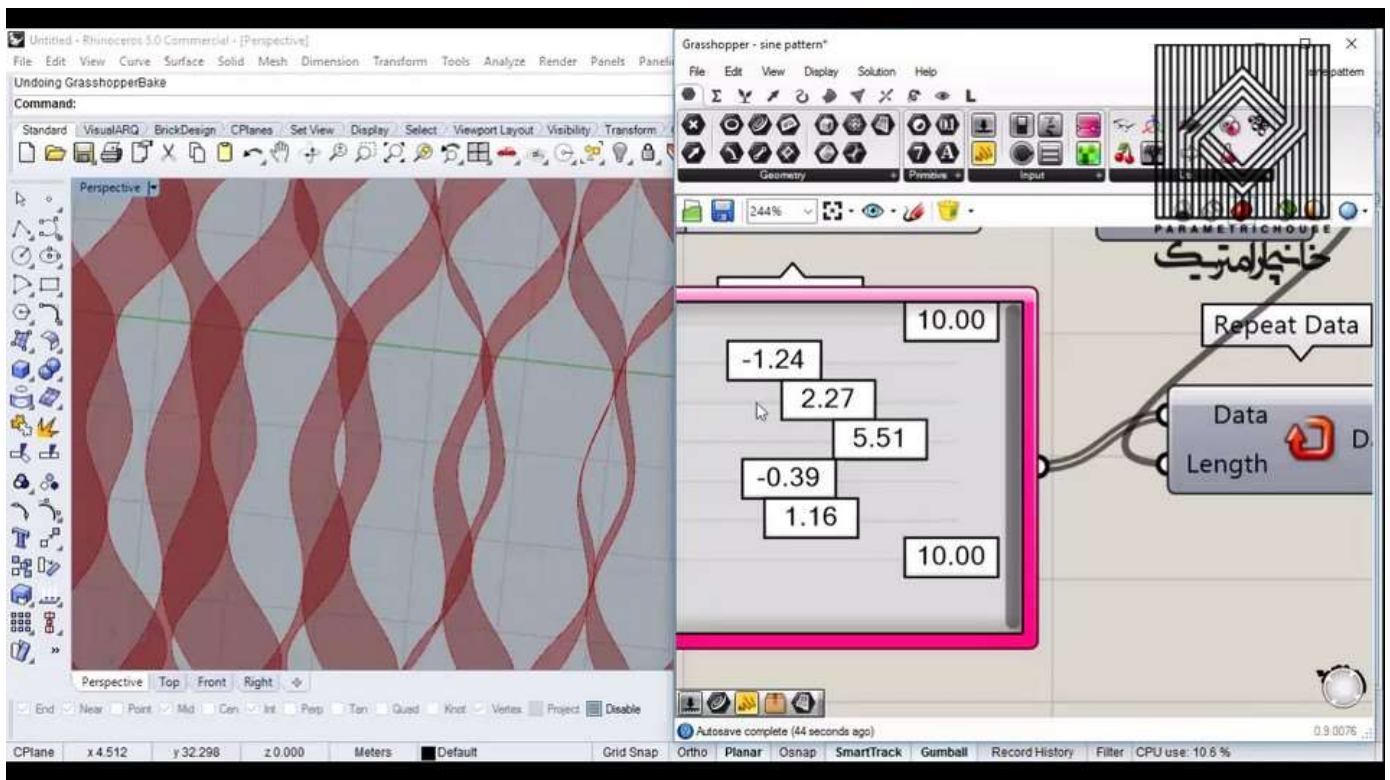


۲۶- استفاده از موج سینوسی برای ایجاد بازشو (۲۵ دقیقه)

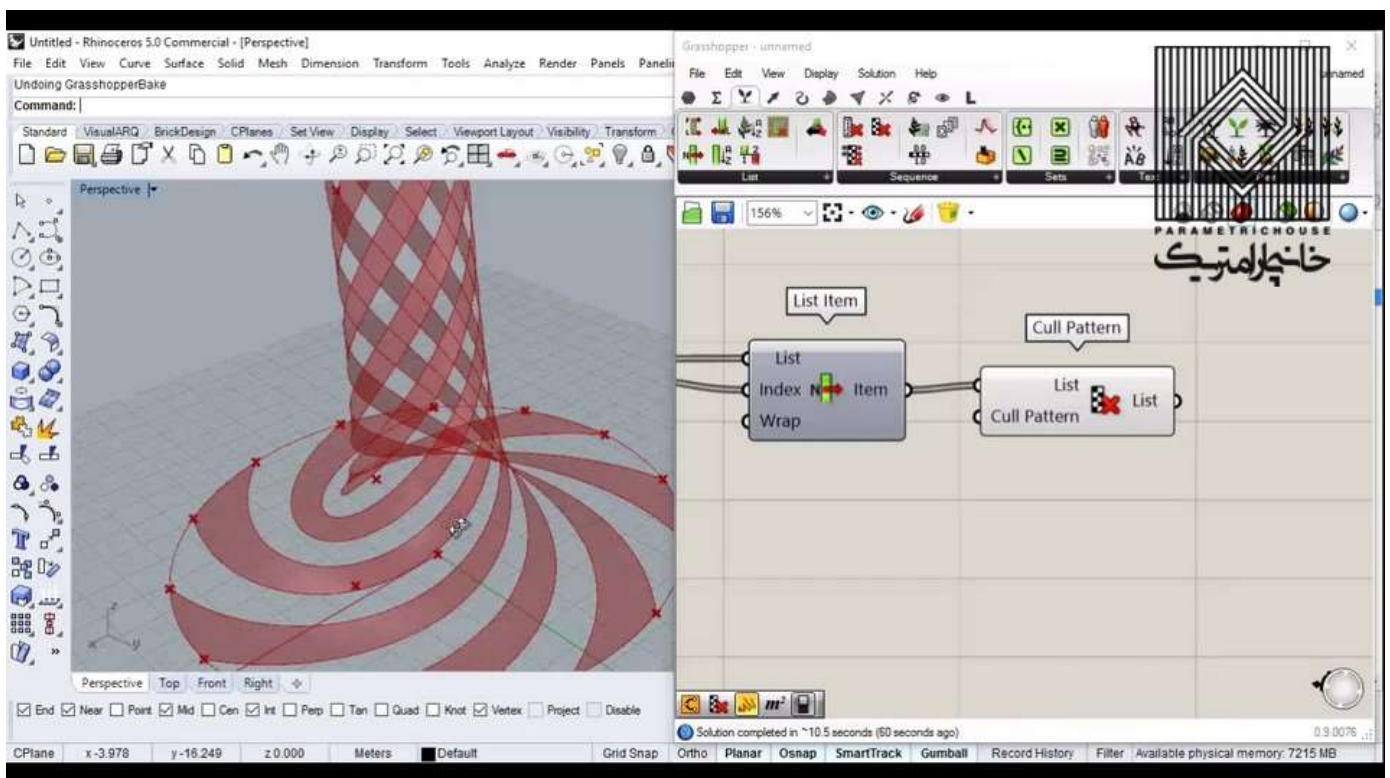


۲۷- استفاده از الگوی دلخواه تکثیر شونده برای ایجاد نما (۲۰ دقیقه)

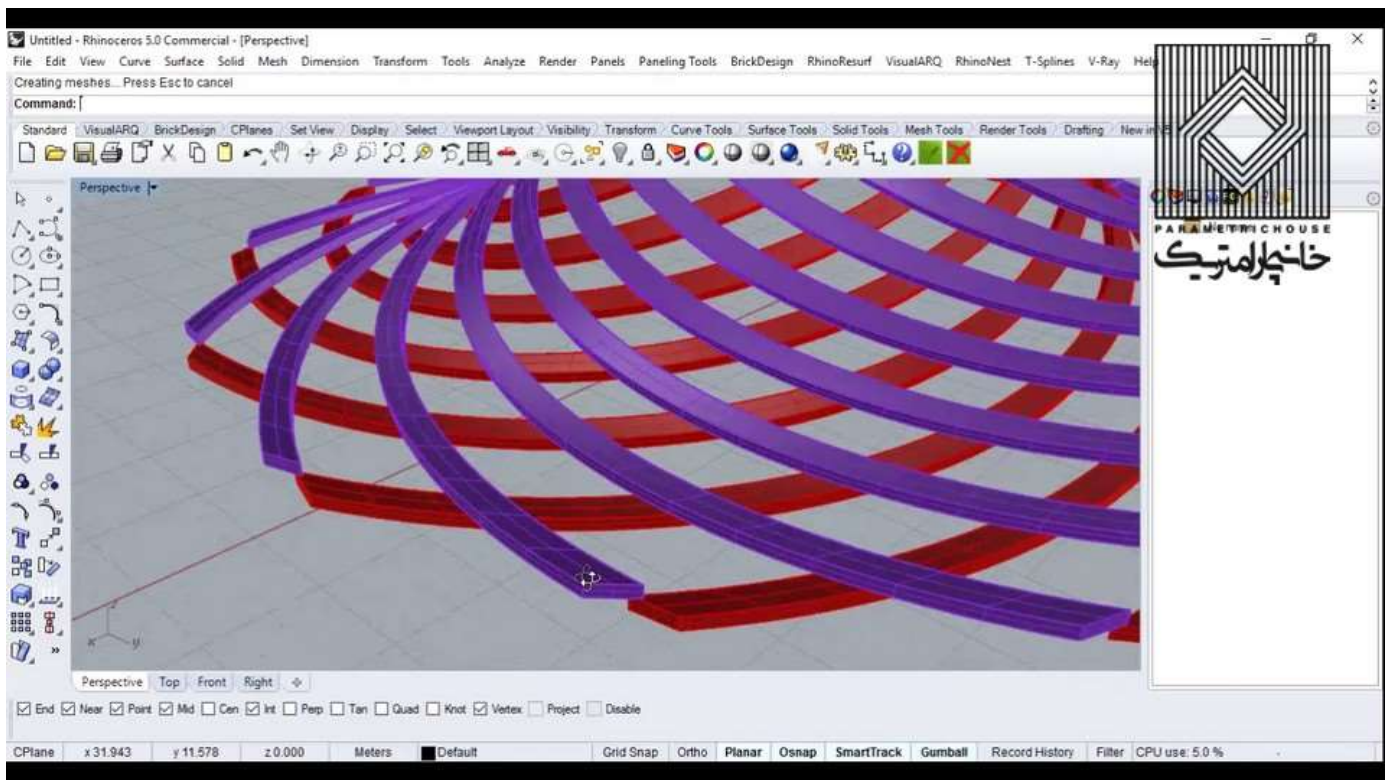




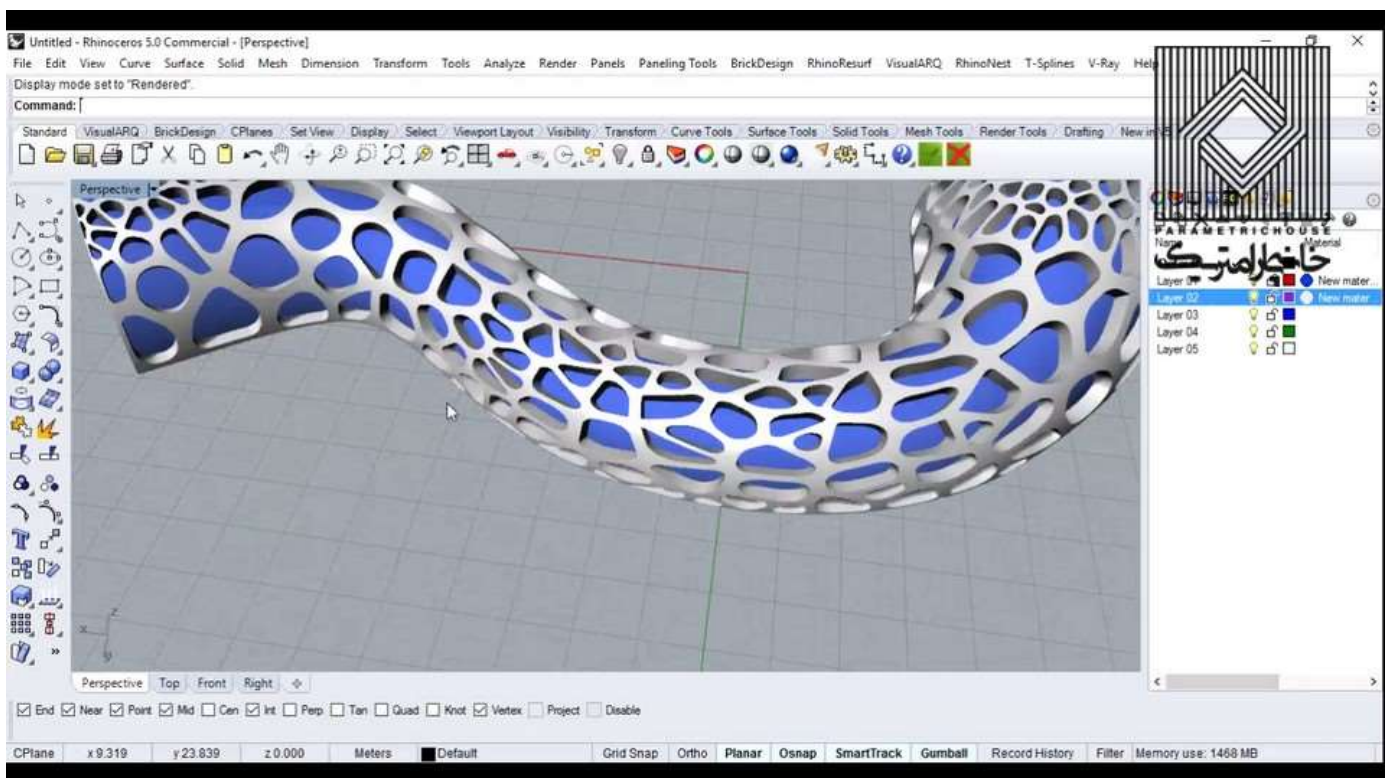
۲۸- استفاده از چیدمان بر پایه منحنی برای ایجاد الگو – پروژه 37) Tree of Life دقیقه)



۲۹- ایجاد مقاطع حقیقی برای ساخت سازه مشابه 13) Tree of Life دقیقه)

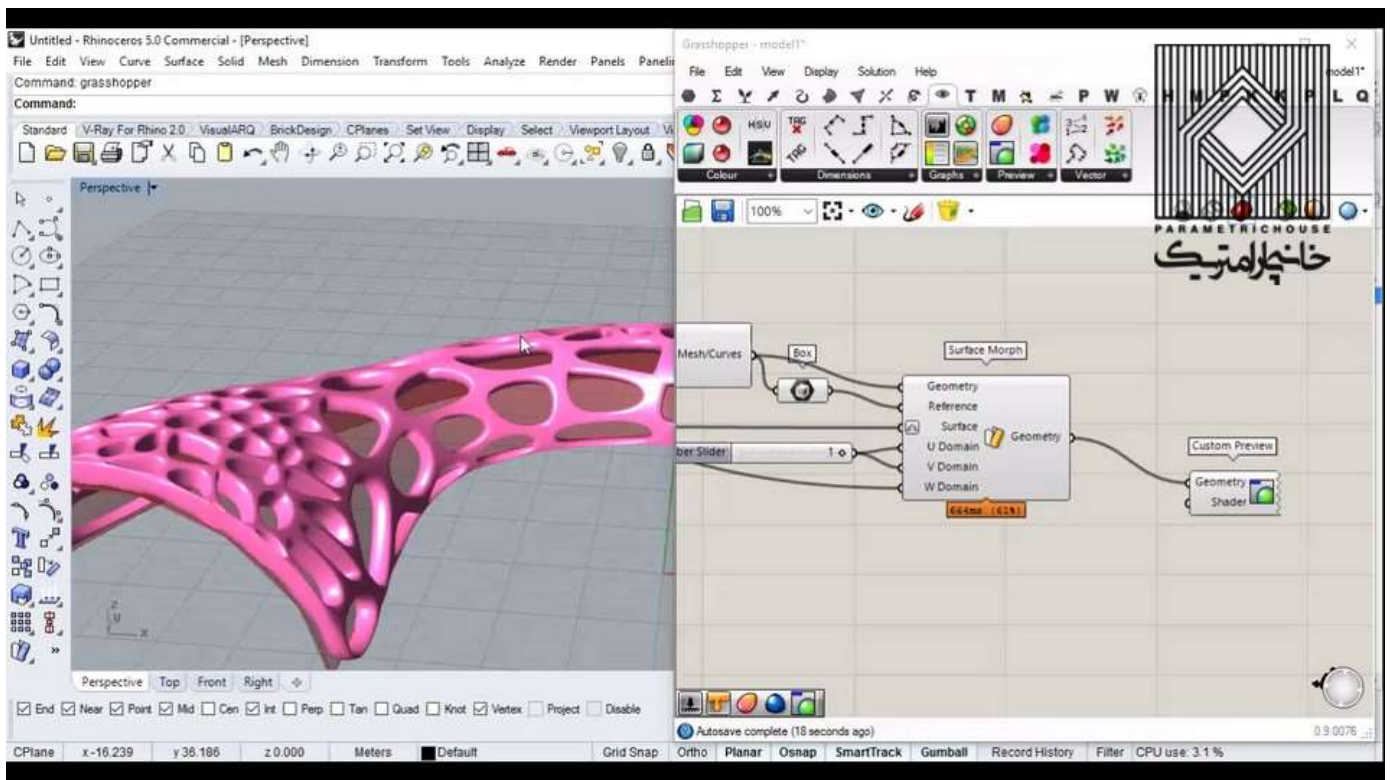


۳۰- استفاده از Sweep برای تولید سطح به همراه الگوی ورونوئی (۳۳ دقیقه)

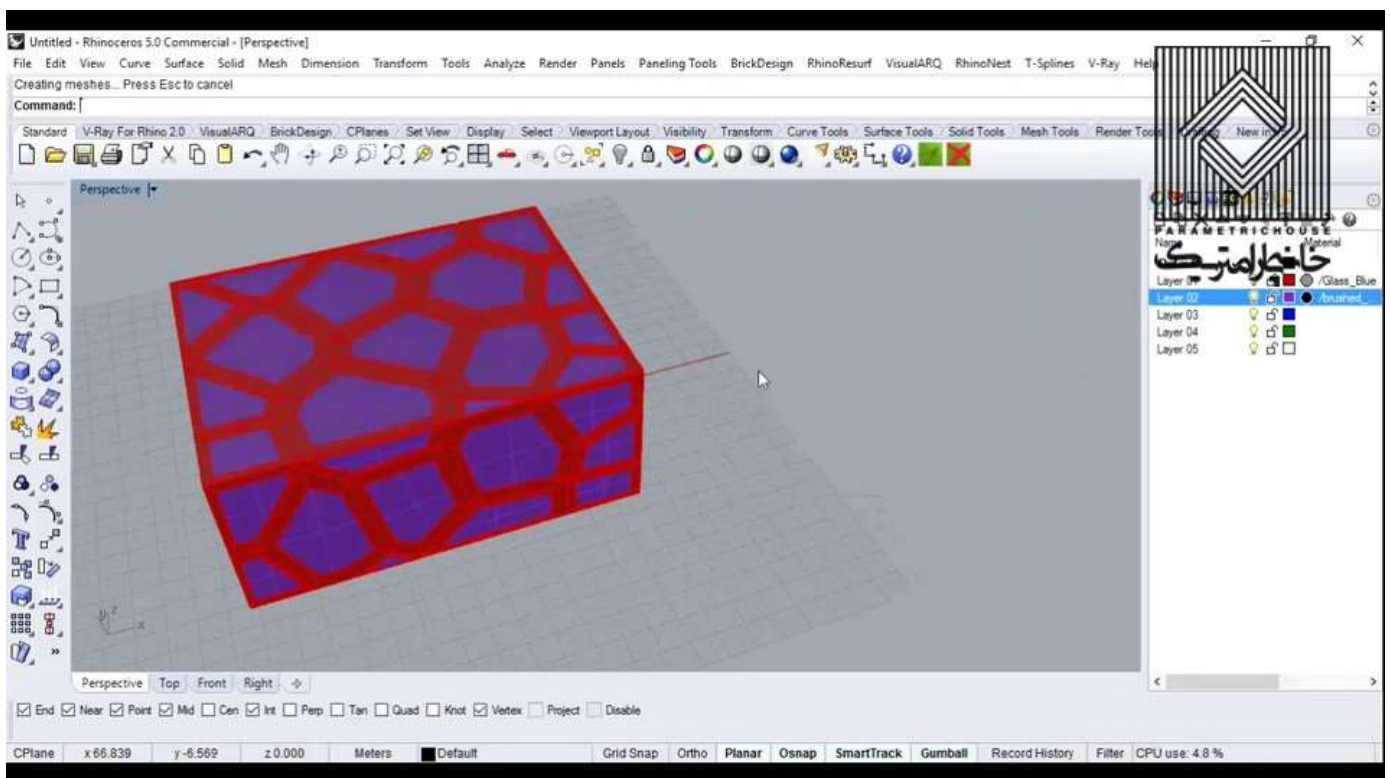


۳۱- ایجاد ورونوئی ارگانیک به کمک مش و ابزارهای مش (۱۴ دقیقه)

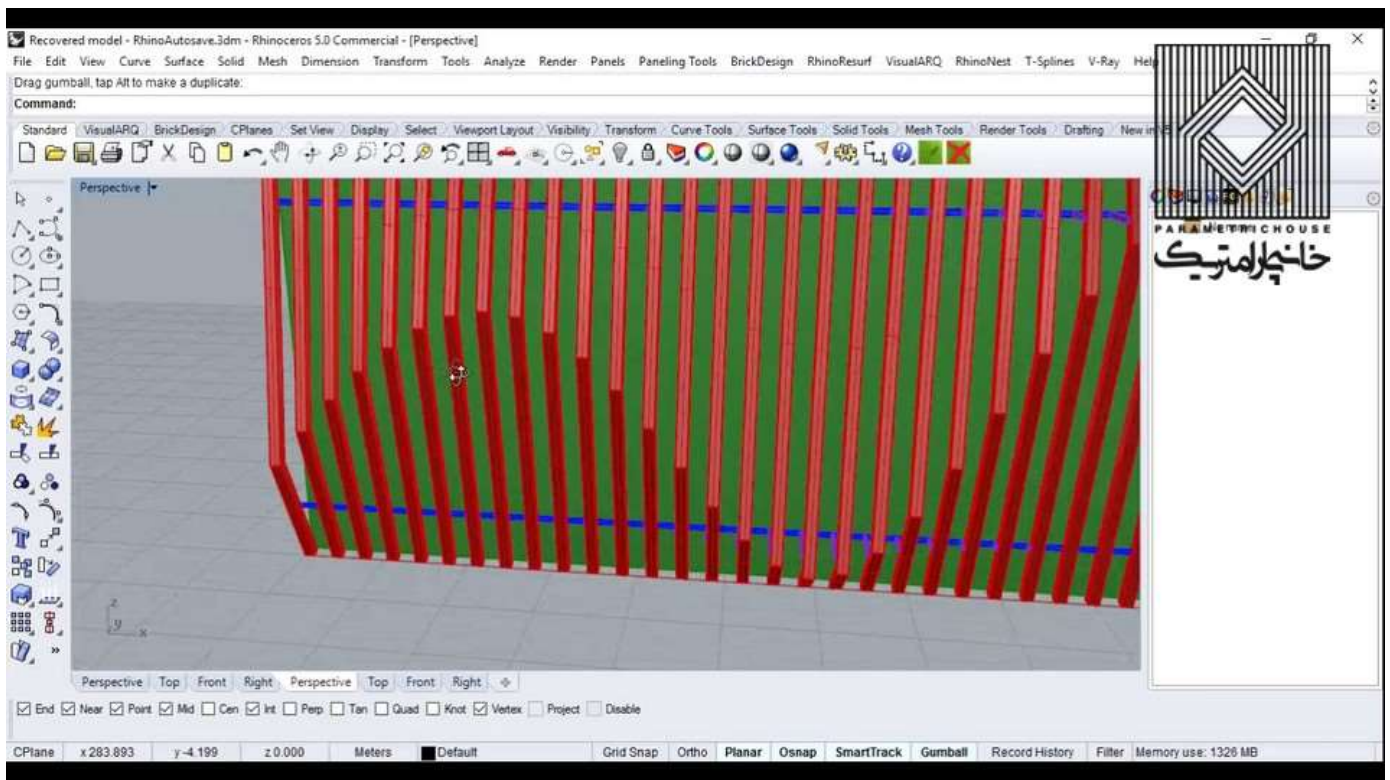




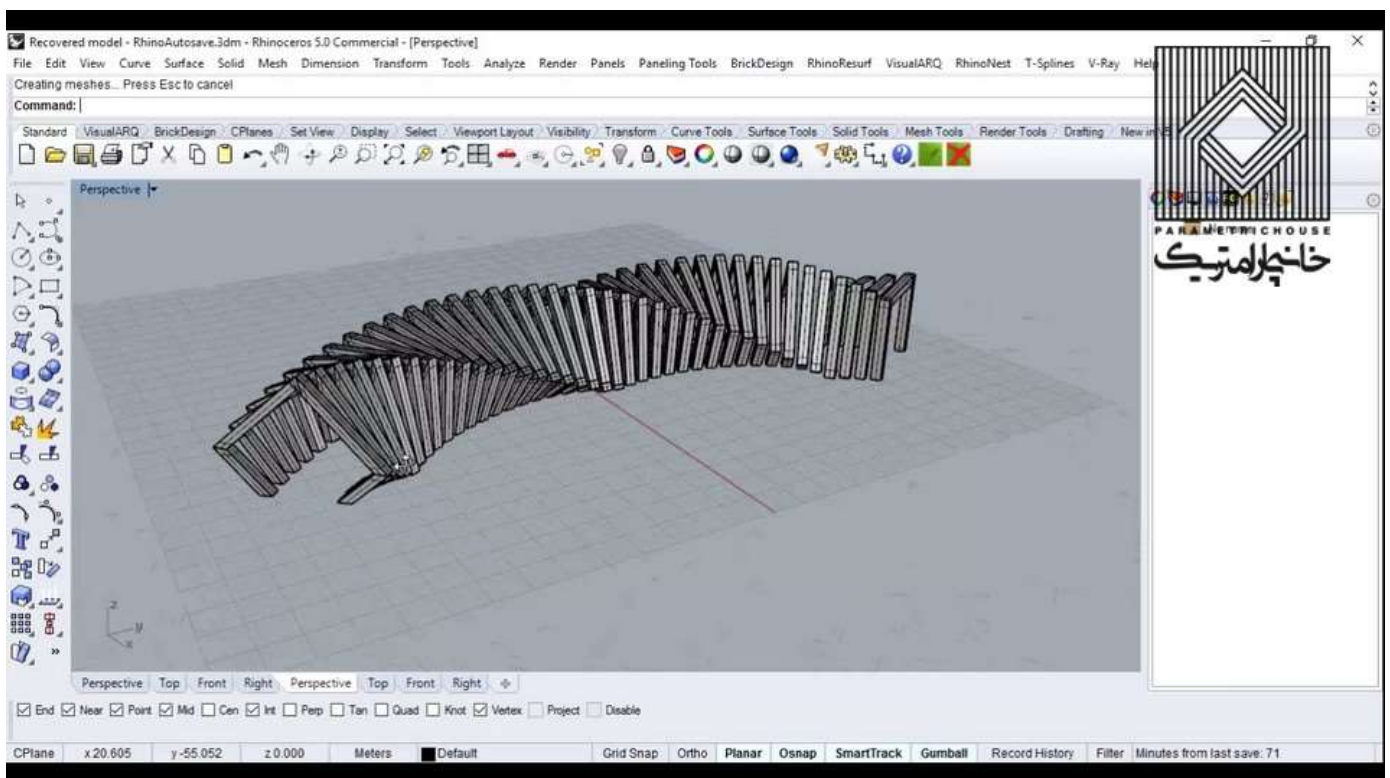
۳۲- مفهوم ورونوئی سه بعدی (۵ دقیقه)



۳۳- ایجاد هندسه با جابجایی نقاط خطوط و مقطع سازی به همراه بیتیلینگ (۲۴ دقیقه)

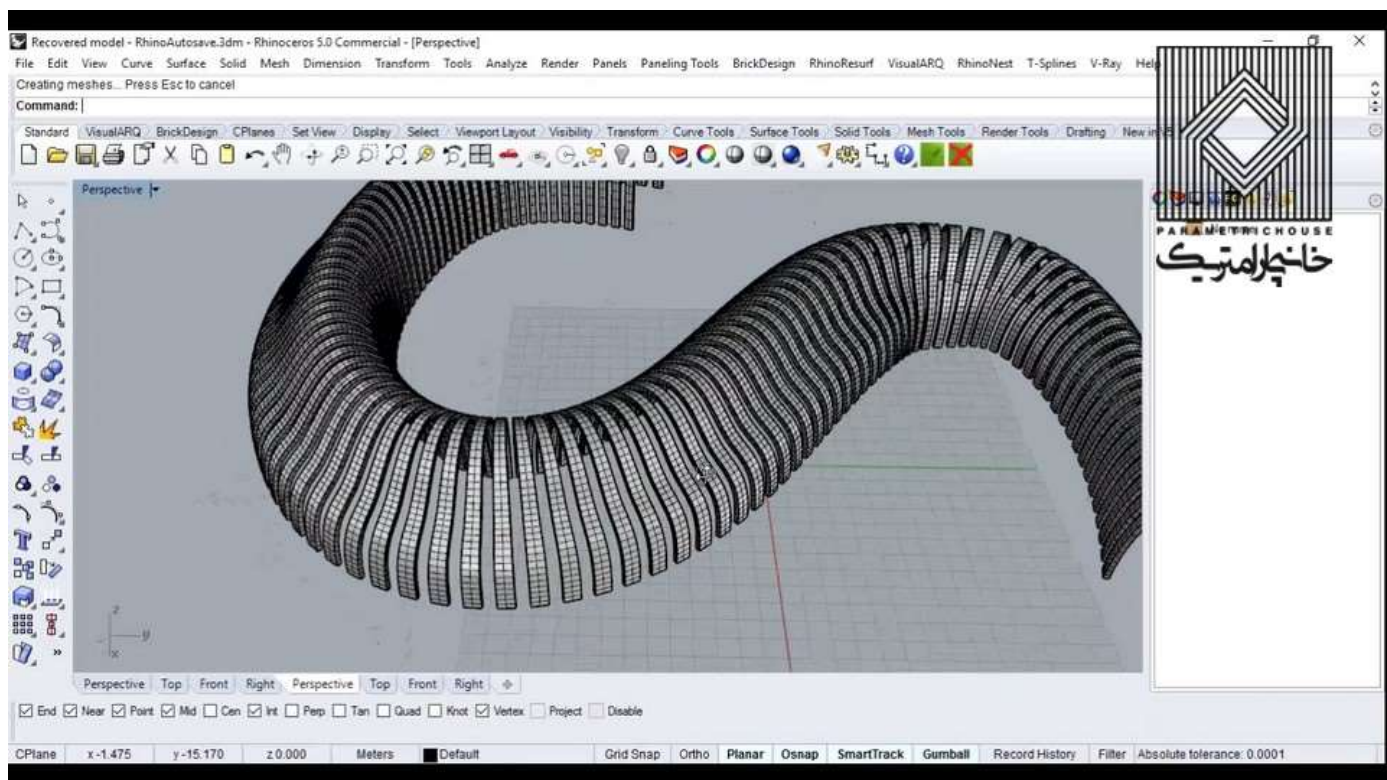


۳۴- ایجاد هندسه چرخشی با مدیریت صفحه عمود (۲۰ دقیقه)

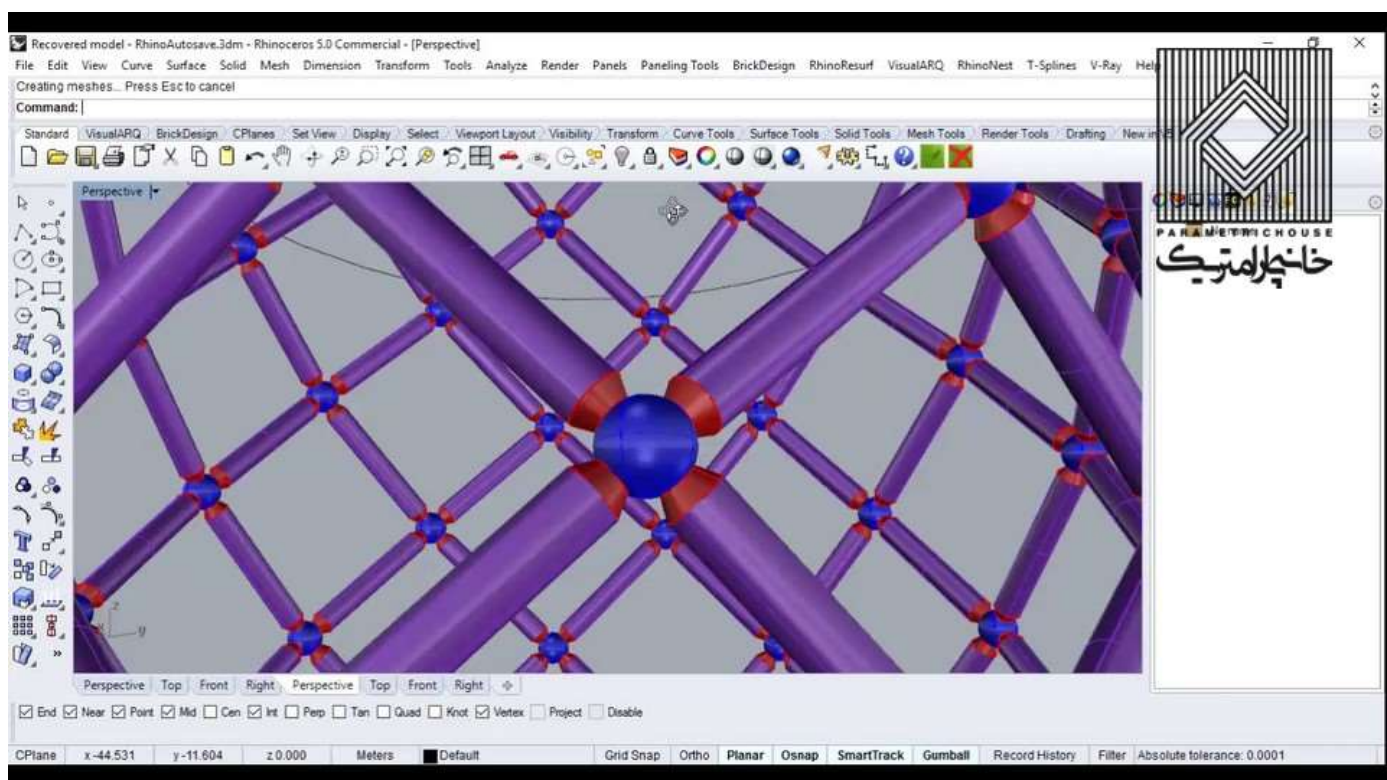


۳۵- ایجاد سازه ها نواری با مقاطع مختلف و مفهوم isocurve (26 دقیقه)

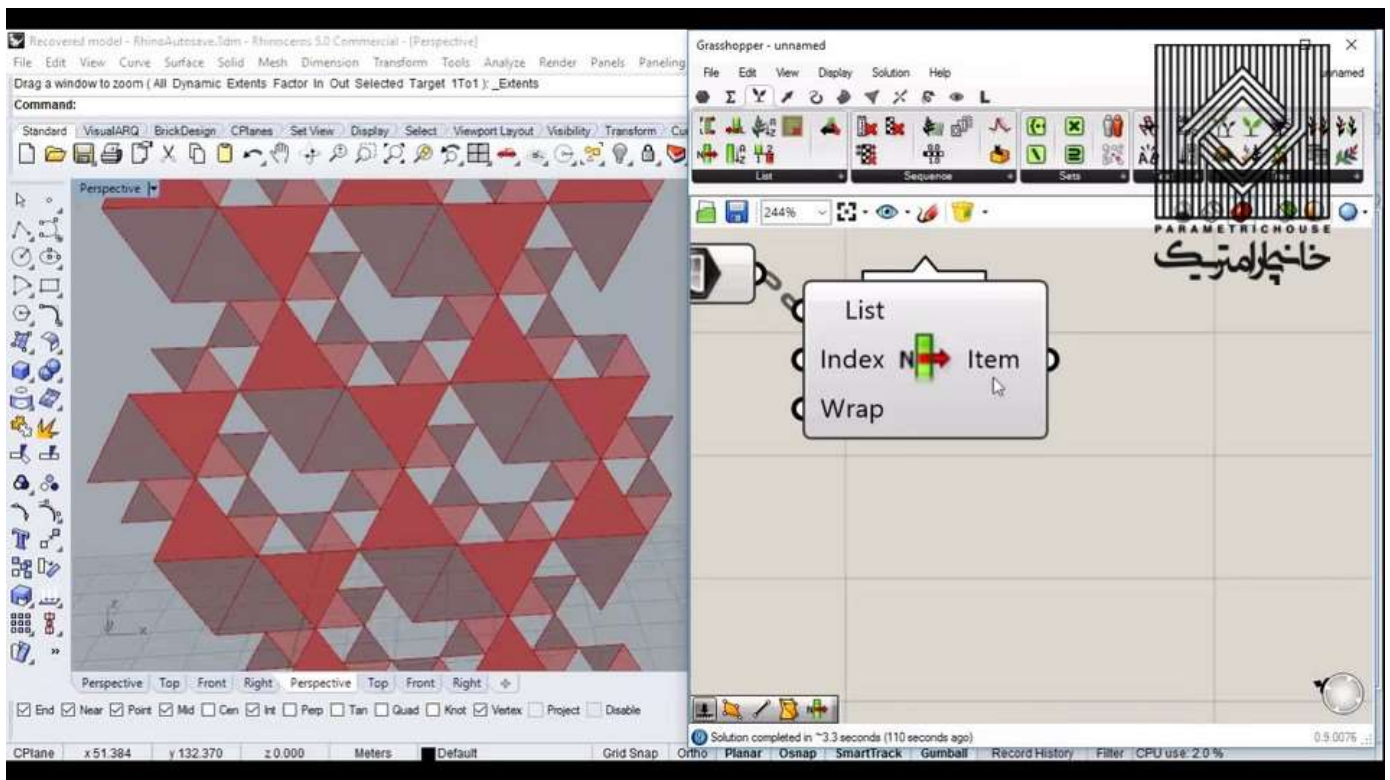




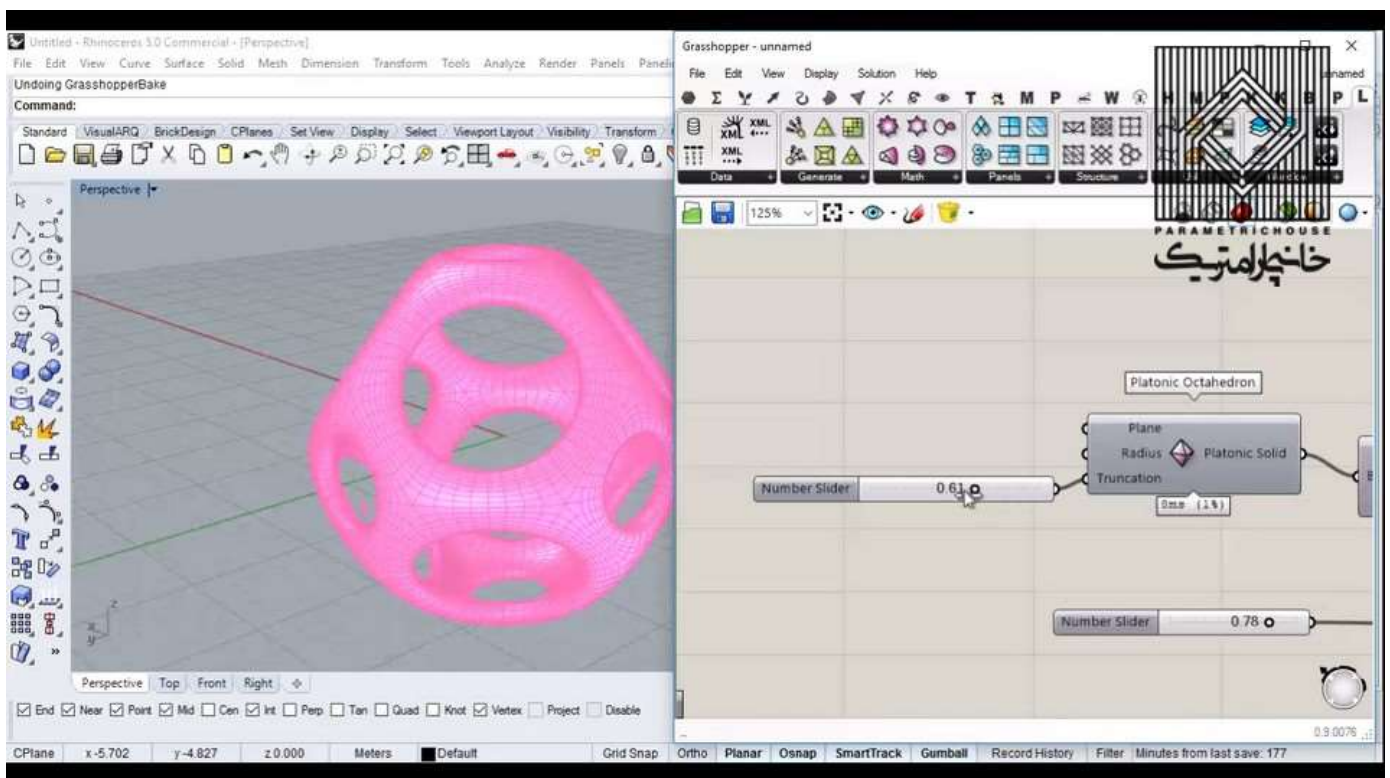
۳۶- ایجاد سازه های خریایی ، تک لایه و فضاکار و مقدمات (28 detailing دقیقه)



۳۷- استفاده از مفهوم مثلث sierpinski برای طراحی نما (۱۳ دقیقه)

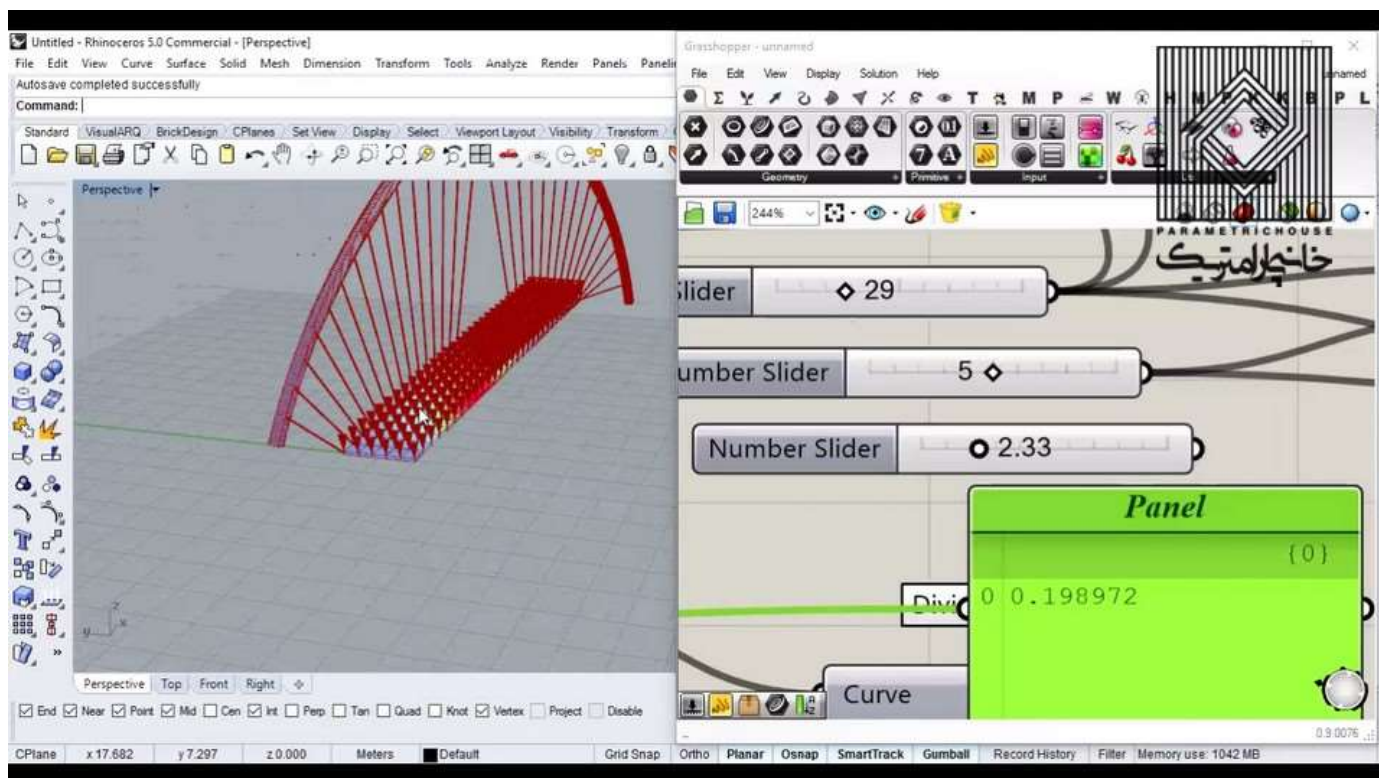


۳۸- فرم های ریاضی و طراحی (۱۷ دقیقه)

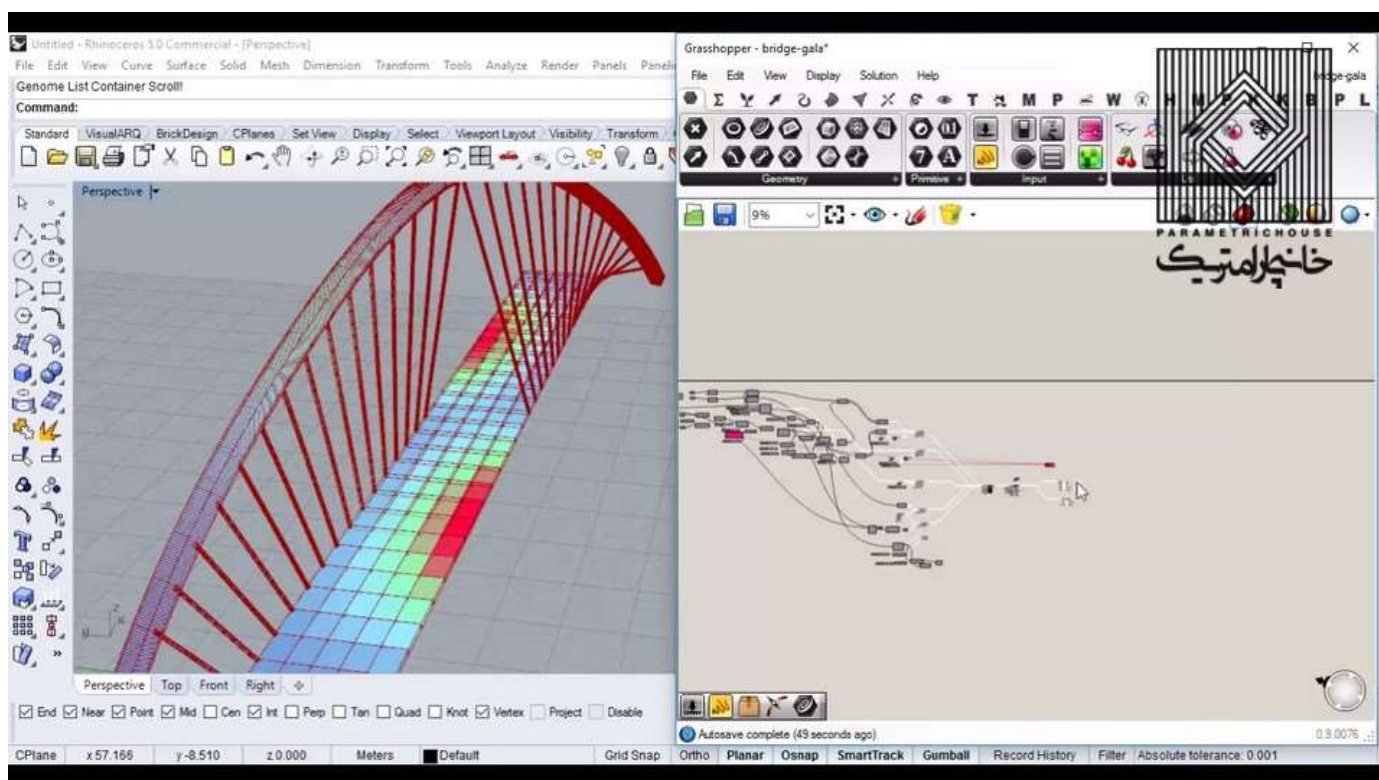


۳۹- کلیات مدلسازی و تحلیل سازه یک پل کابلی پارامتریک (۴۱ دقیقه)

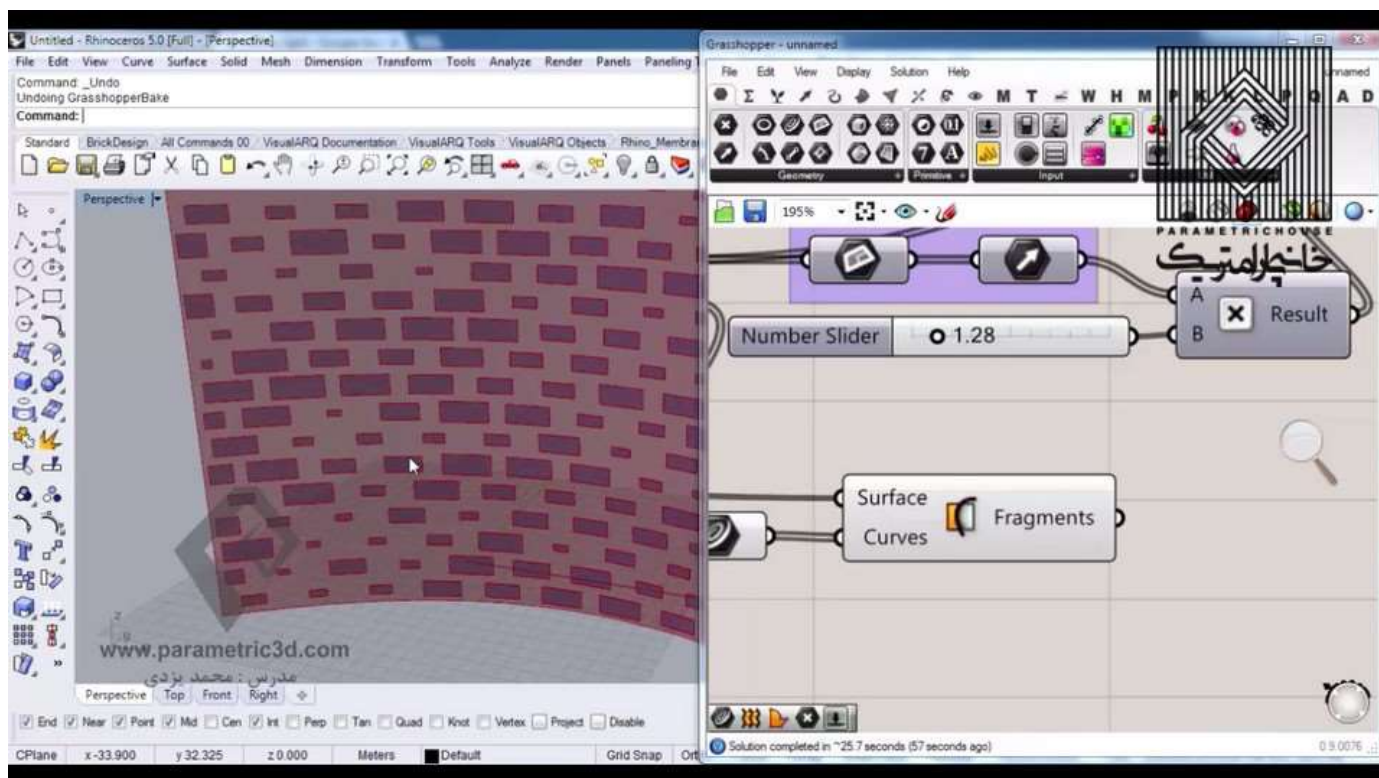




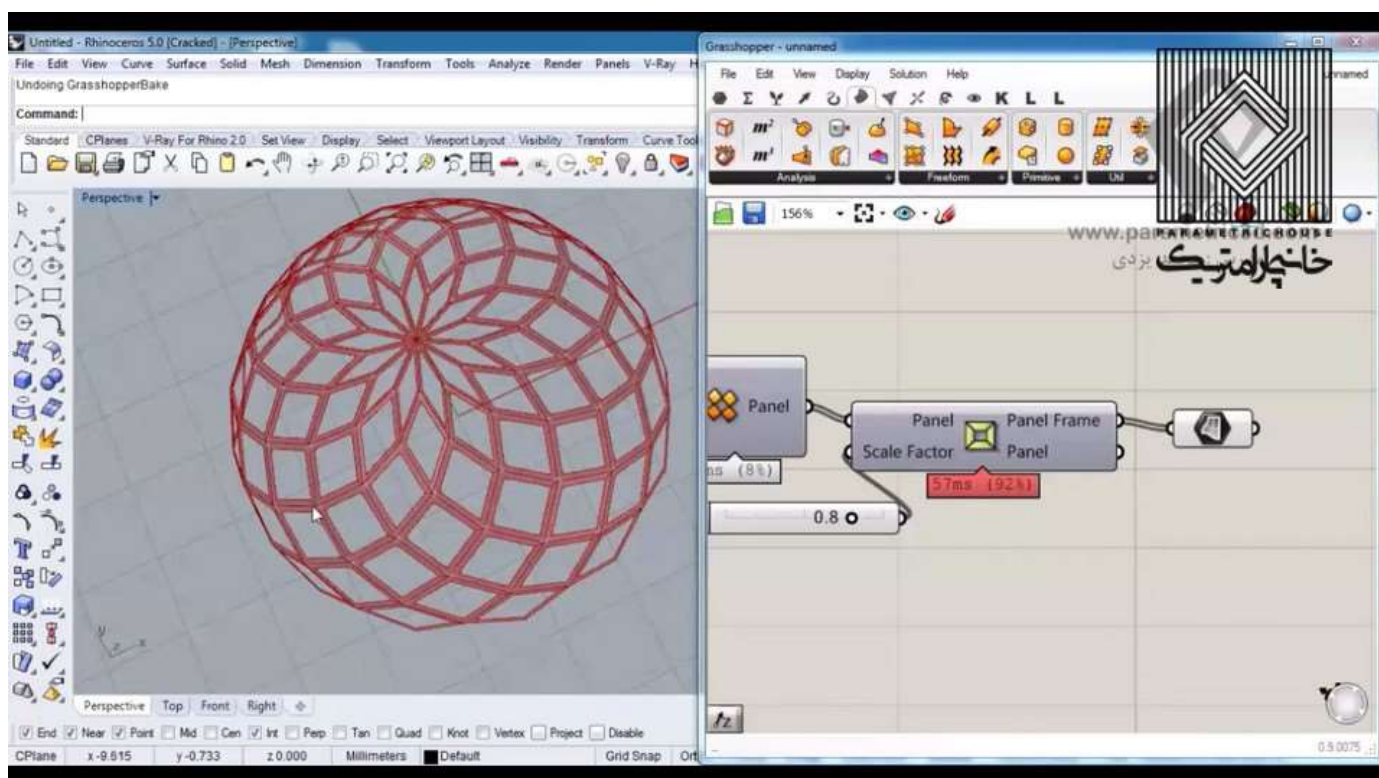
۴۰- بهینه سازی و فرم یابی قوس پل مدل شده با کمک (galapagos 13 دقیقه)



۴۱- طراحی نما با lunchbox و استفاده از رندوم و برش (۸۰ دقیقه)

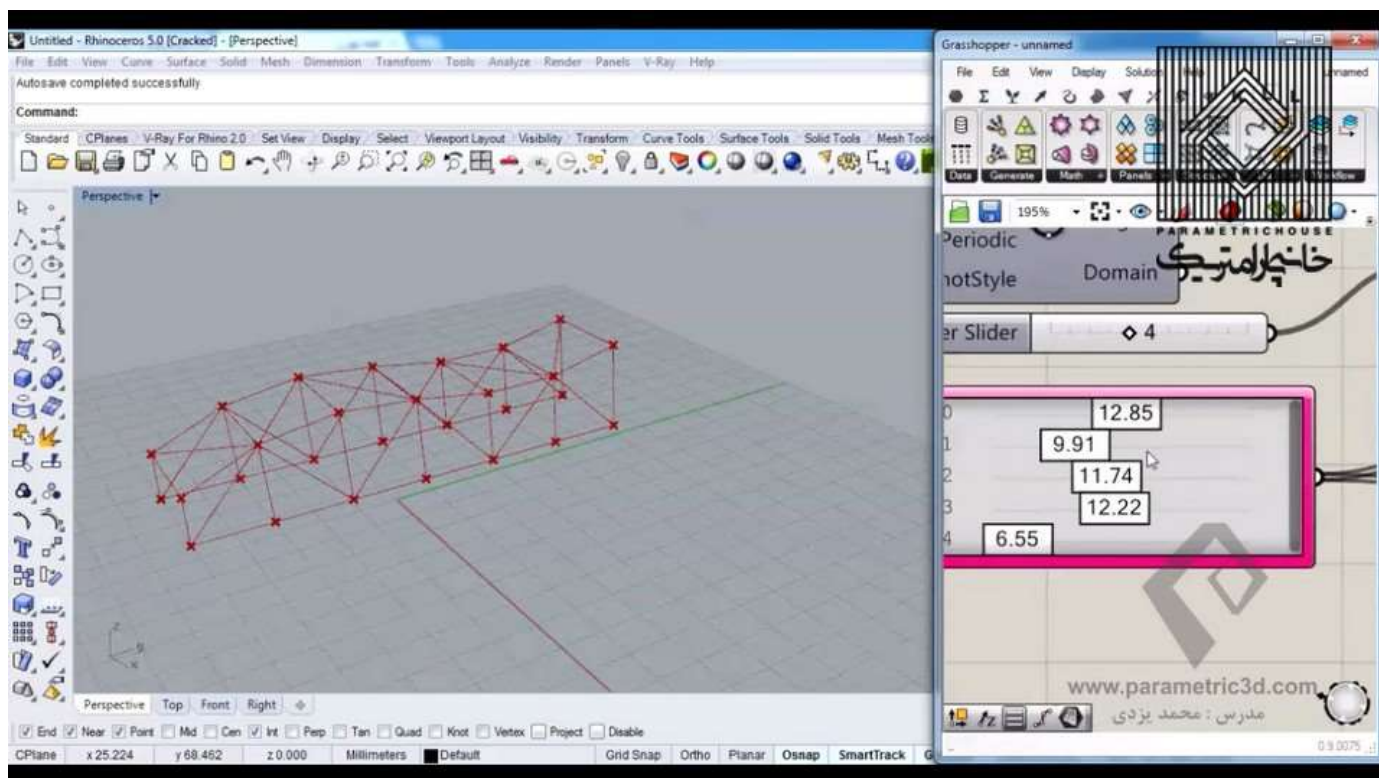


۴۲- استفاده از سطوح در یک جهت بسته برای تولید هندسه (۷ دقیقه)

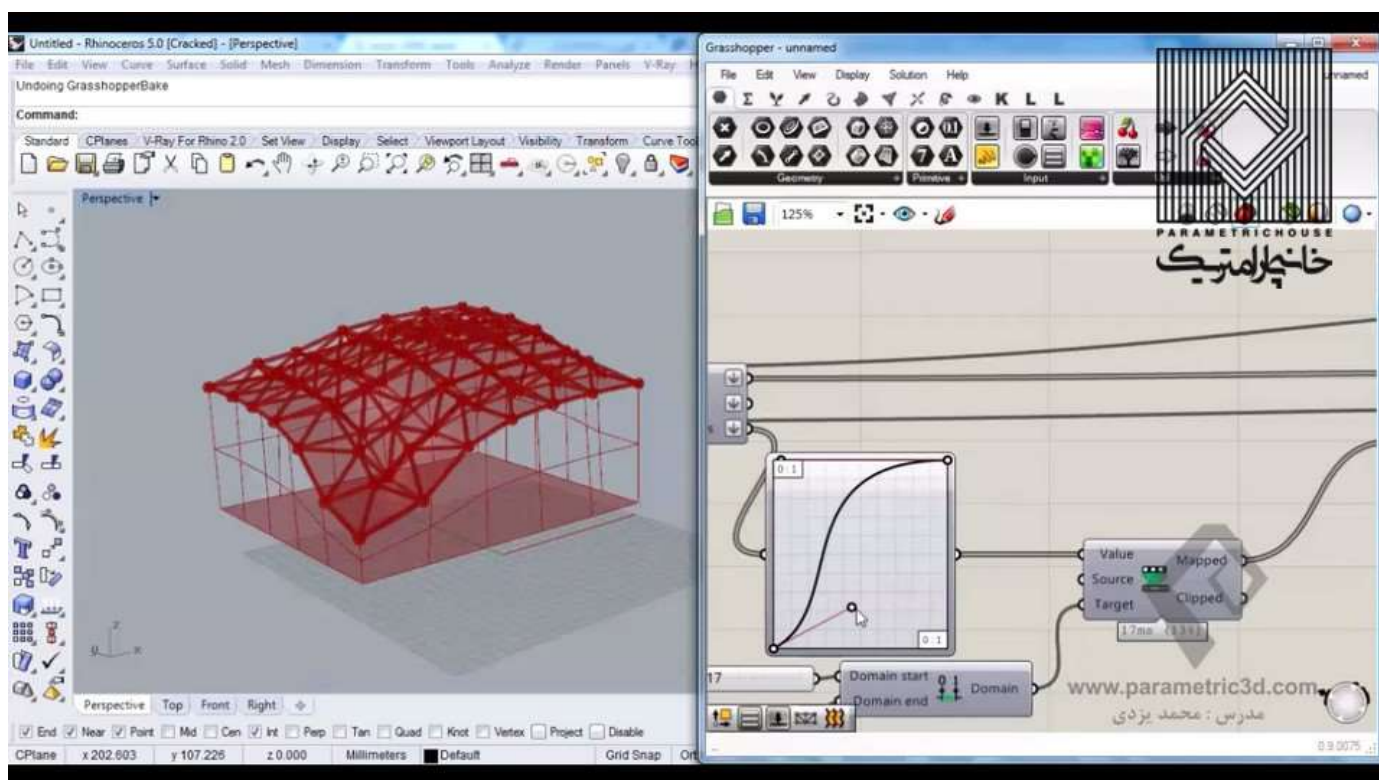


۴۳- مدلسازی یک پل خرابایی با lunchbox(40 دقیقه)

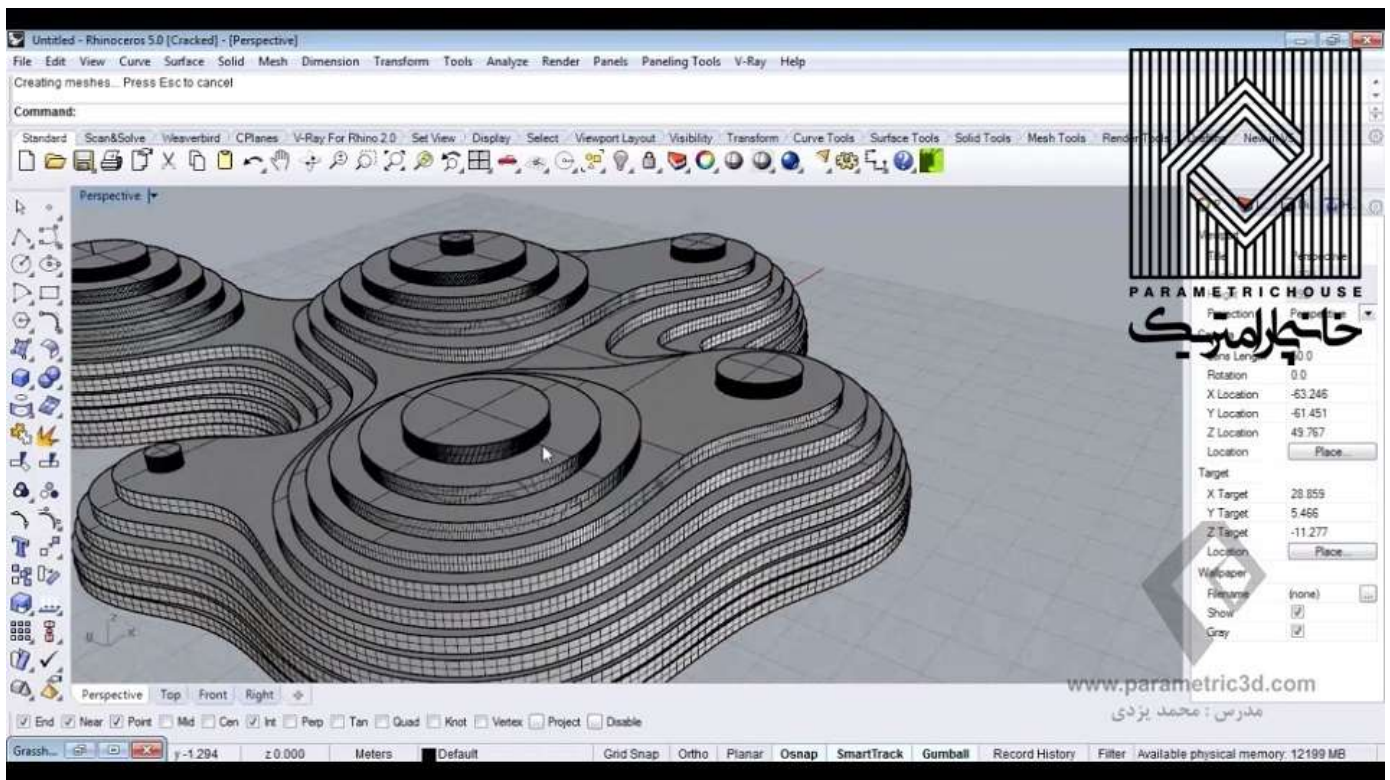




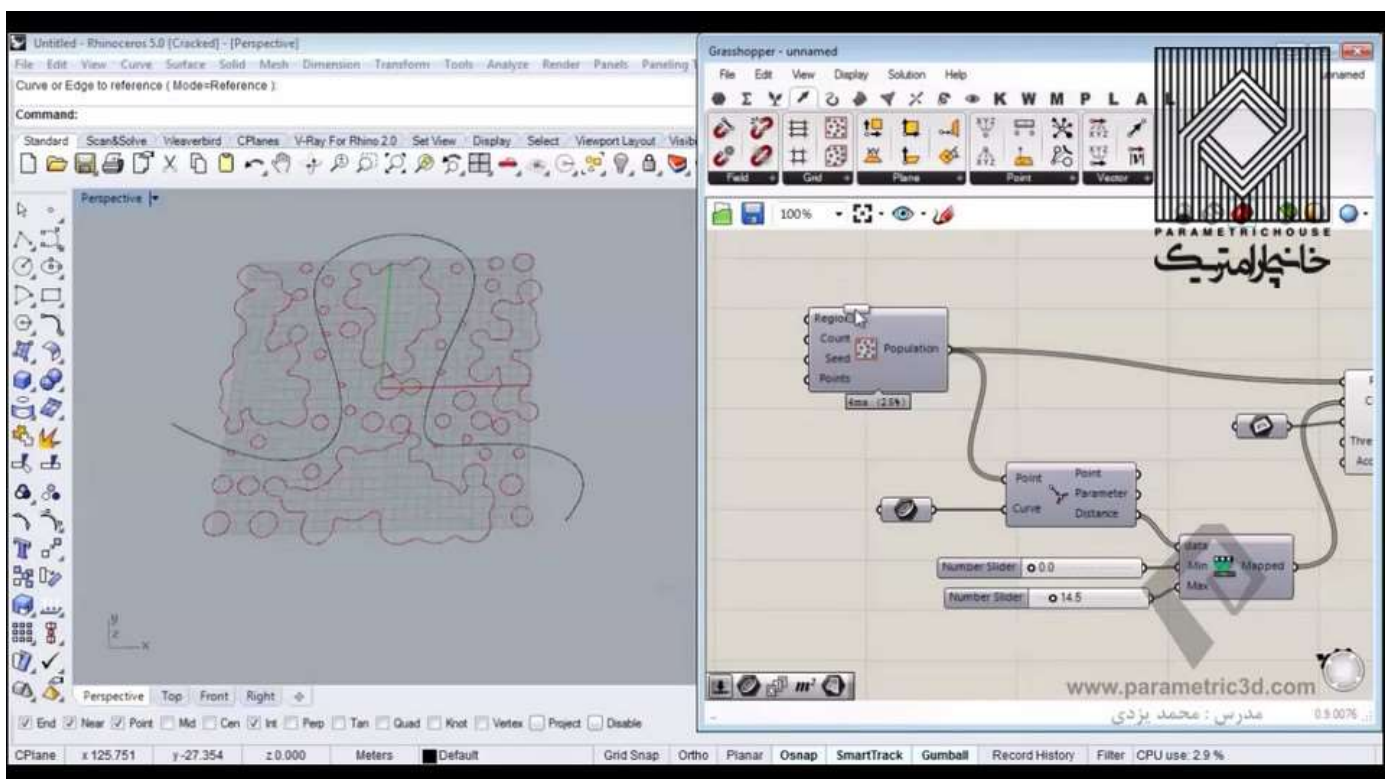
۴۴-مدلسازی سازه های پارامتریک با (38 Lunchbox دقیقه)



۴۵-مقدمات مدلسازی با متابال در گرس هاپر (۳۶ دقیقه)

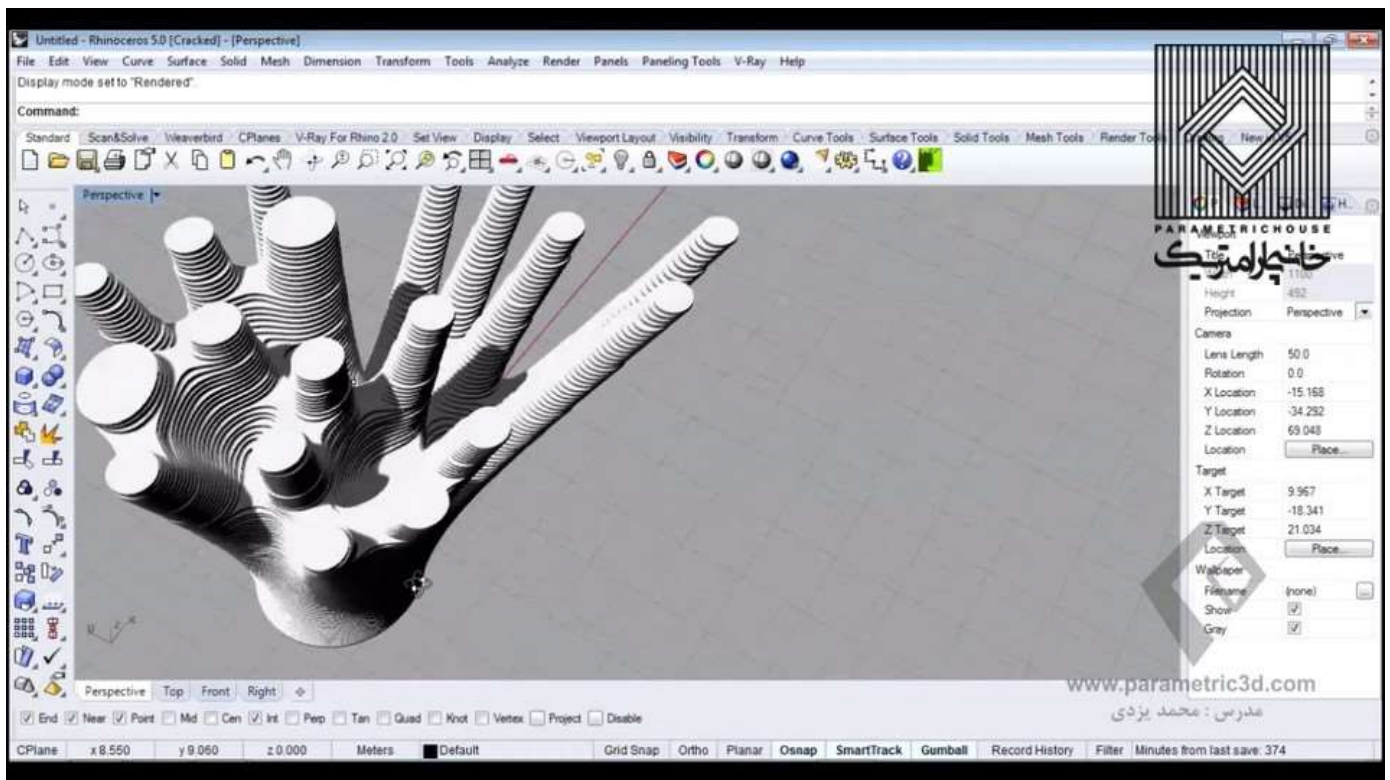


۴۶- استفاده از عامل جذب و متابال (۱۲ دقیقه)

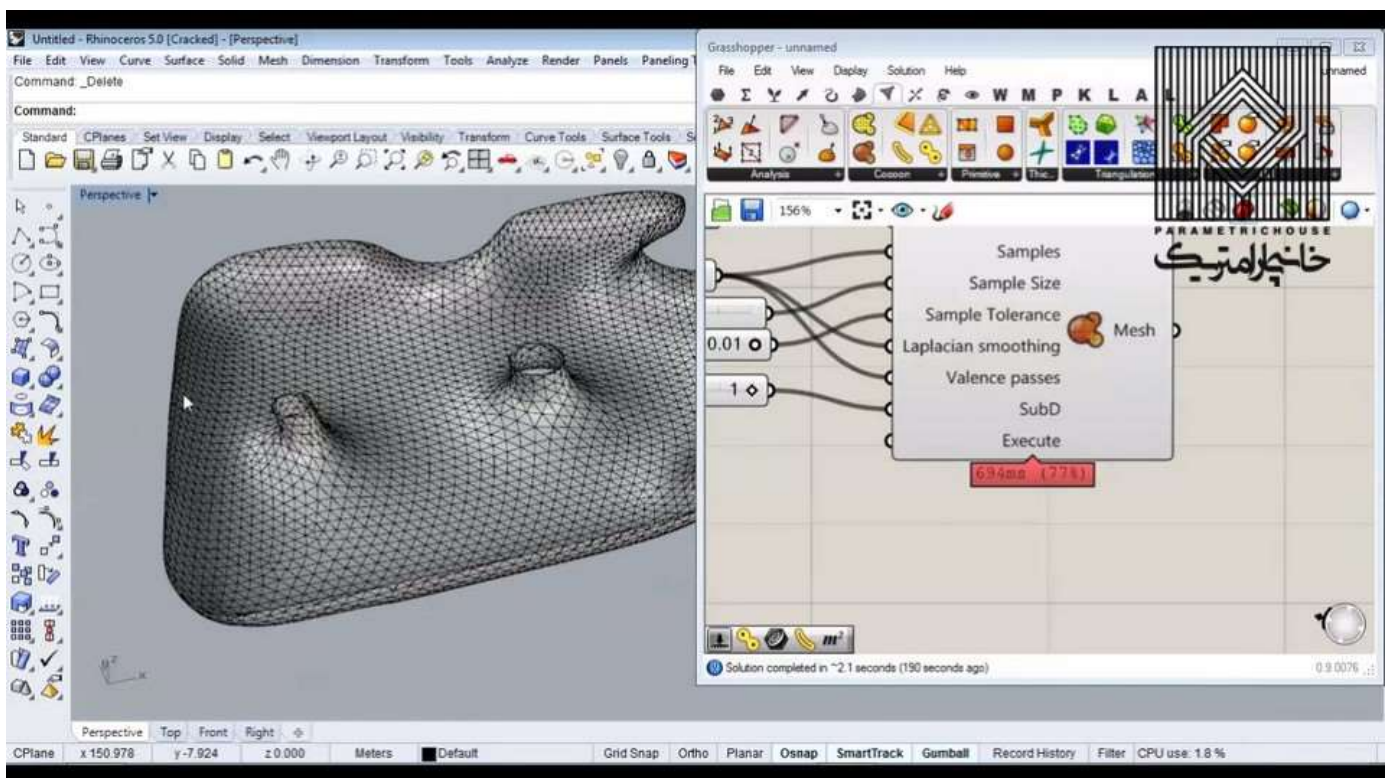


۴۷- مدلسازی پیشرفته با متابال (۱۶ دقیقه)

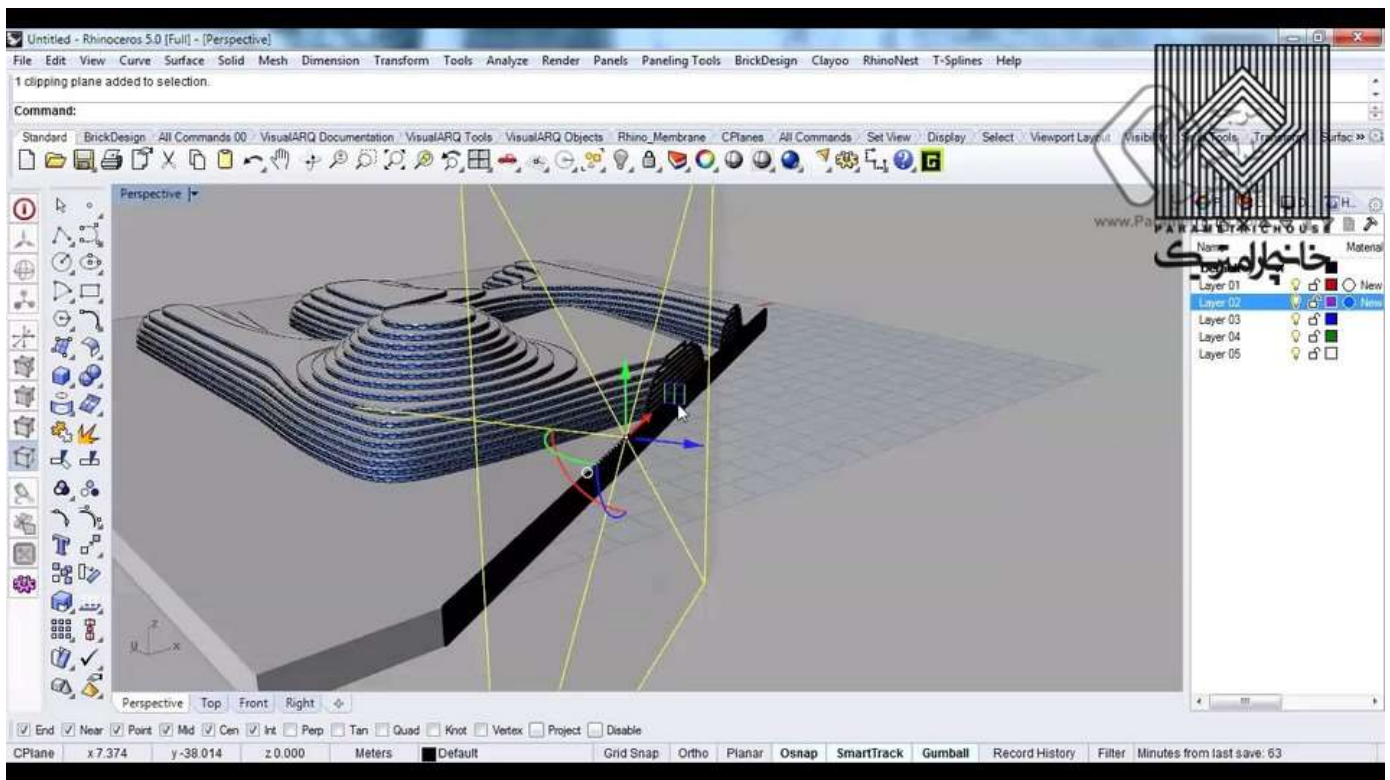




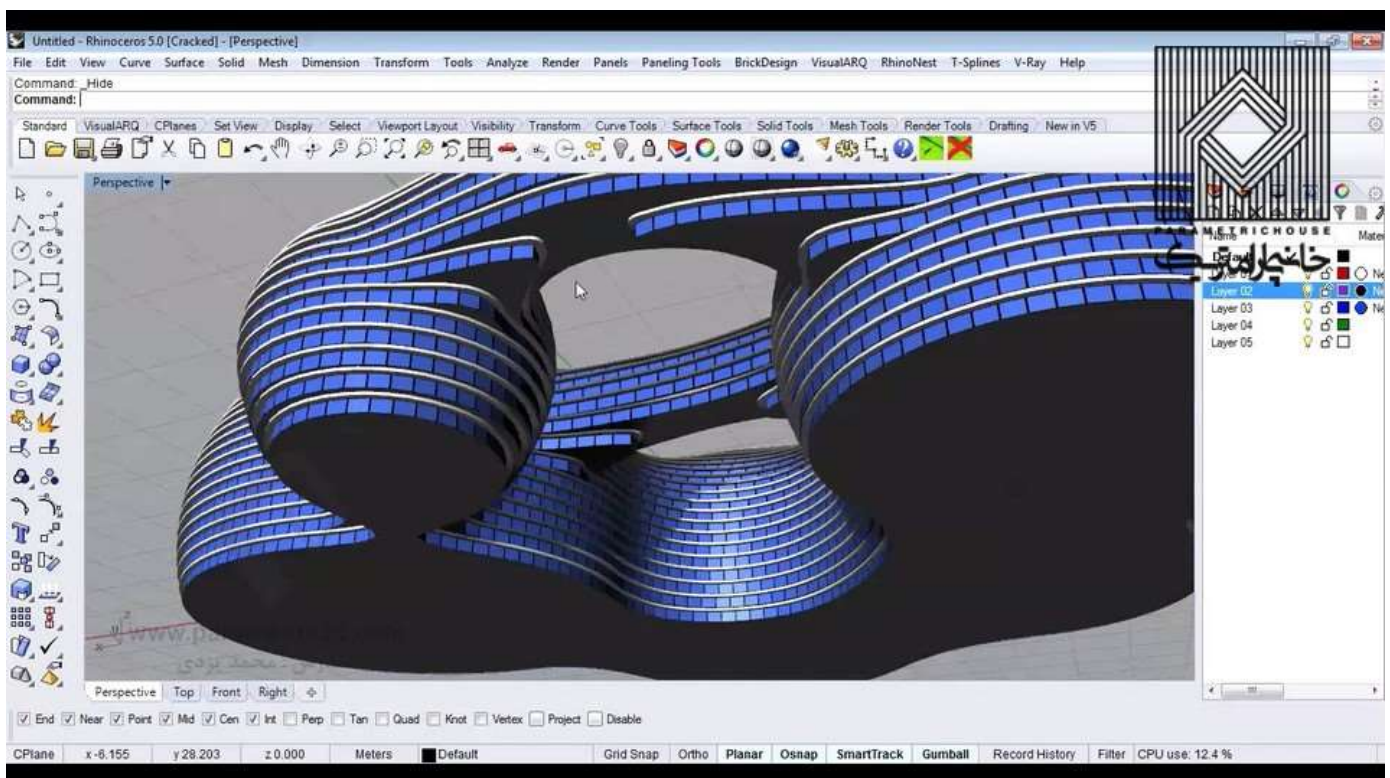
۴۸- مدلسازی Voxel با کمک پلاگین (31 Cocoon دقیقه)



۴۹- مدلسازی یک پروژه فرم آزاد با (37 Cocoon دقیقه)

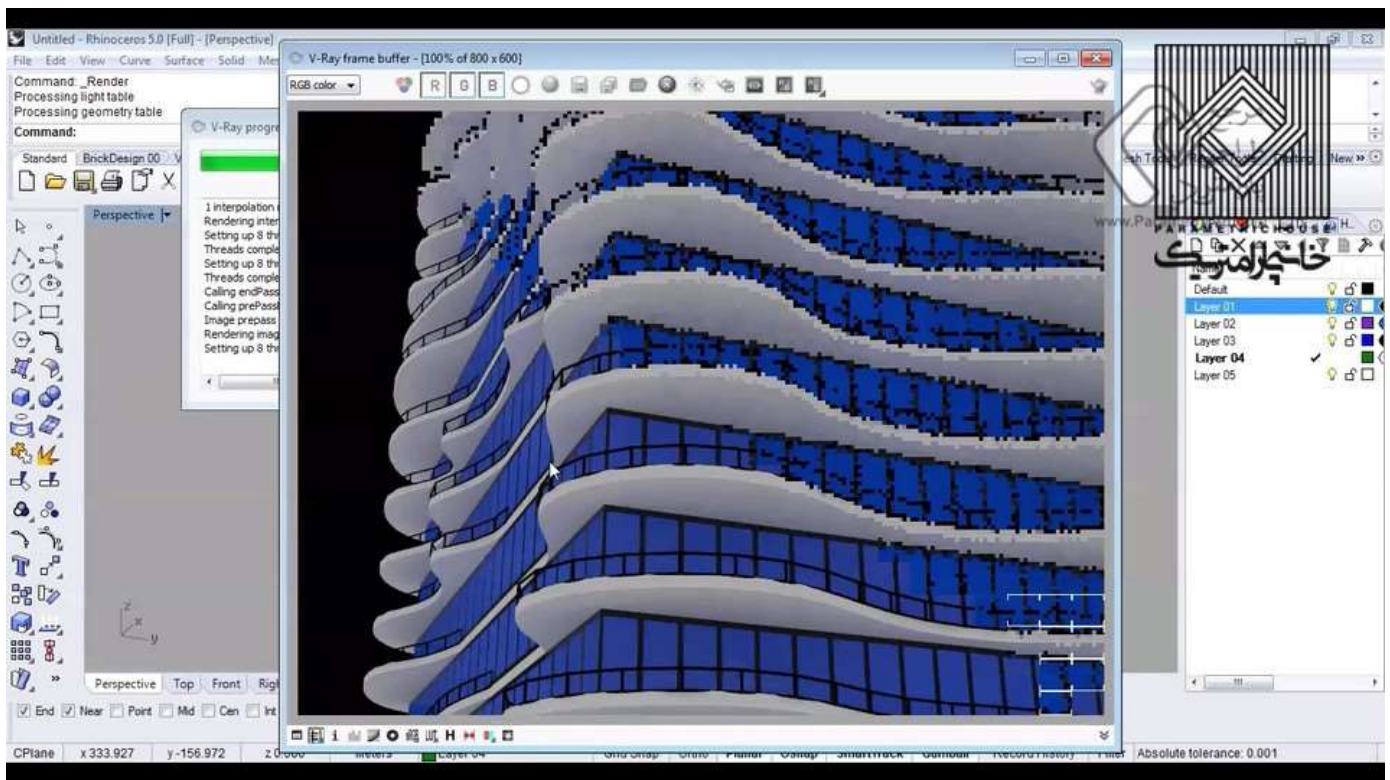


۵۰- مدلسازی پروژه مشابه (44 Galaxy Soho دقیقه)

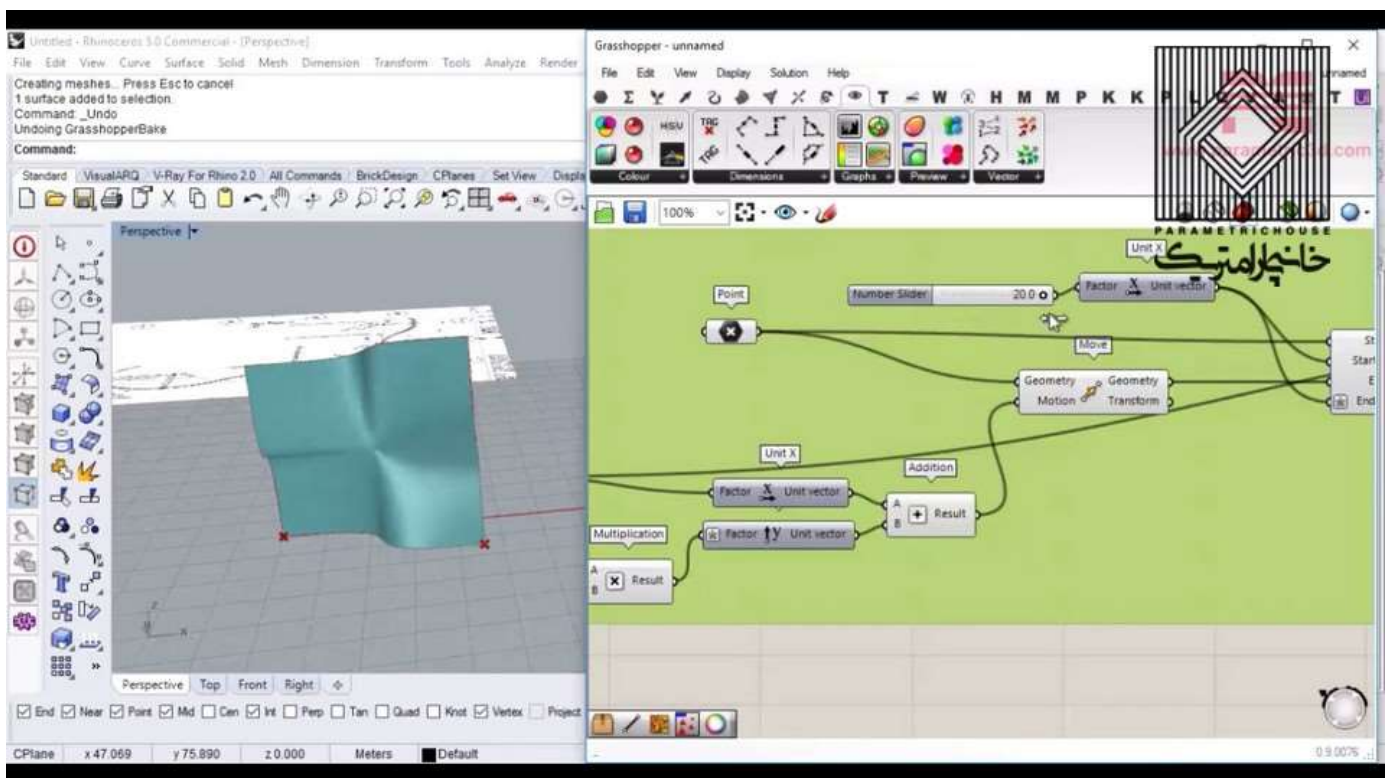


۵۱- مدلسازی پروژه مشابه (31 Aqua Tower دقیقه)

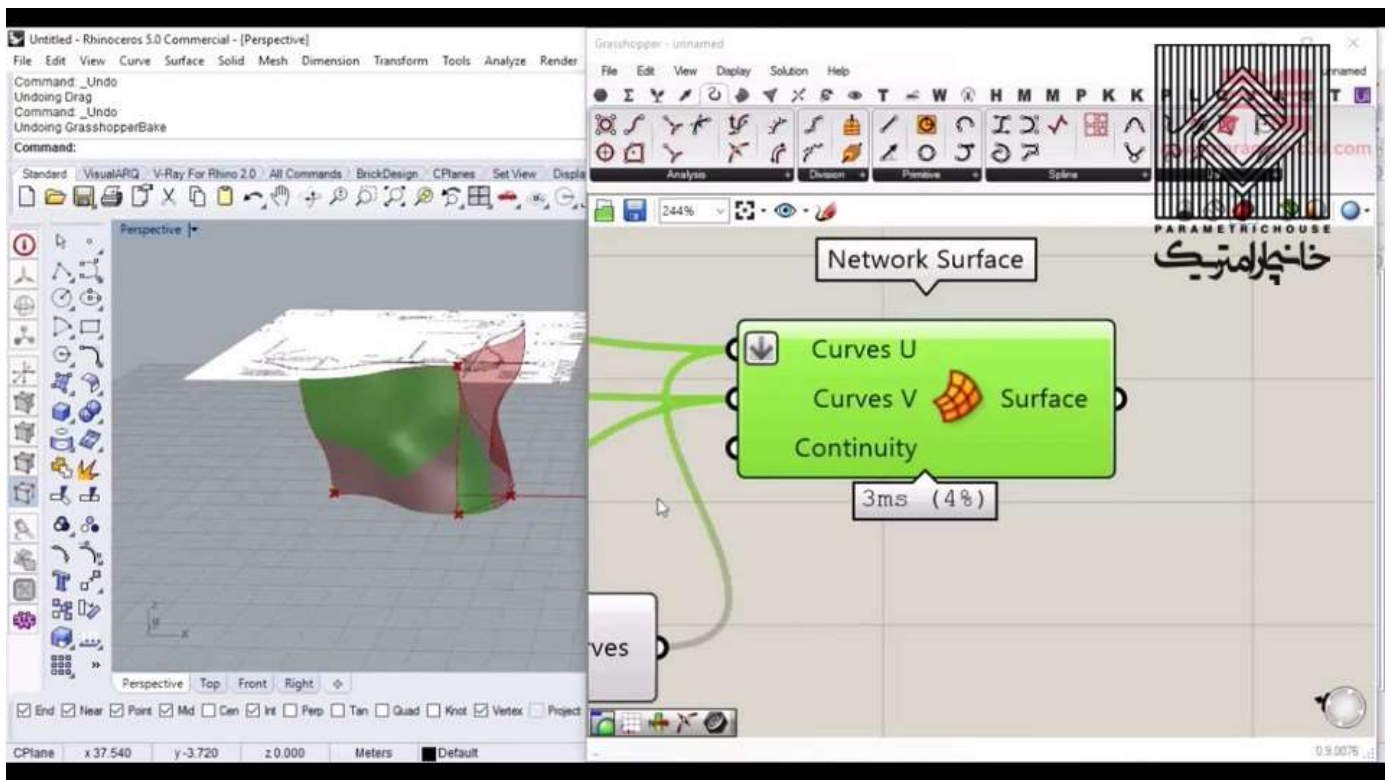




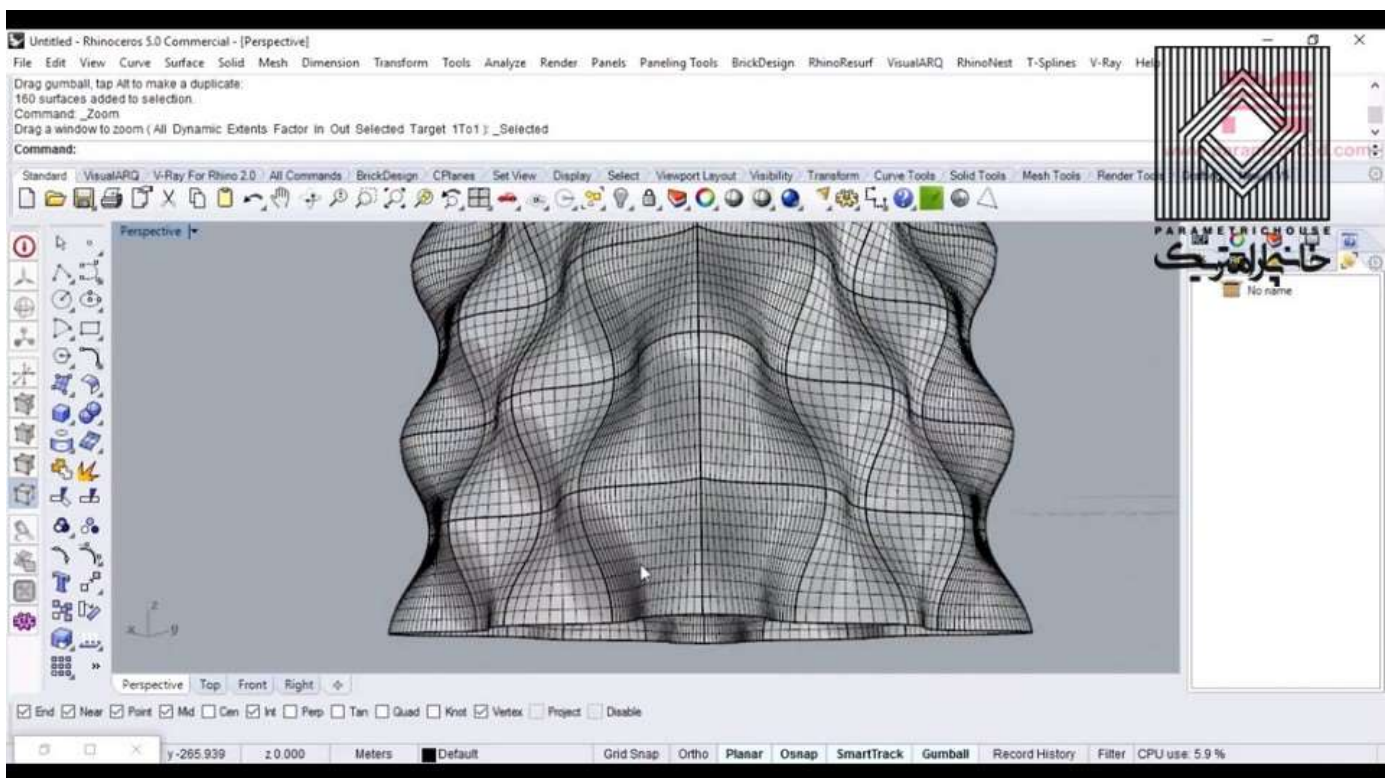
۵۲- مدلسازی با کمک منحنی های خاص نرئز بر پایه پروژه (16 Boiler Suit دقیقه)



۵۳- استفاده از خطوط مرزی و باز سازی سطح اتصالات پروژه (22 Boiler Suit دقیقه)

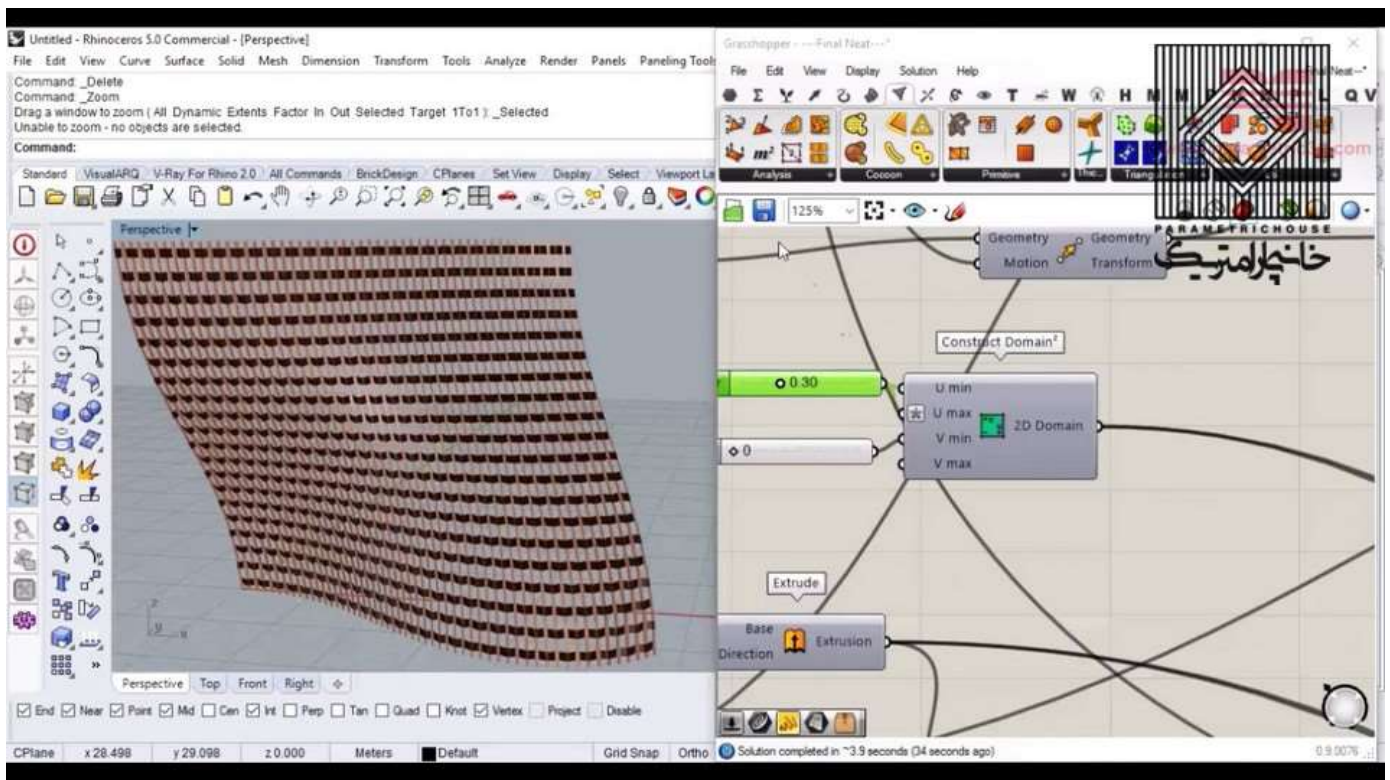


۵۴- استفاده از ابعاد پارامتریک هندسه برای تکثیر قطعات (۲۲ دقیقه)

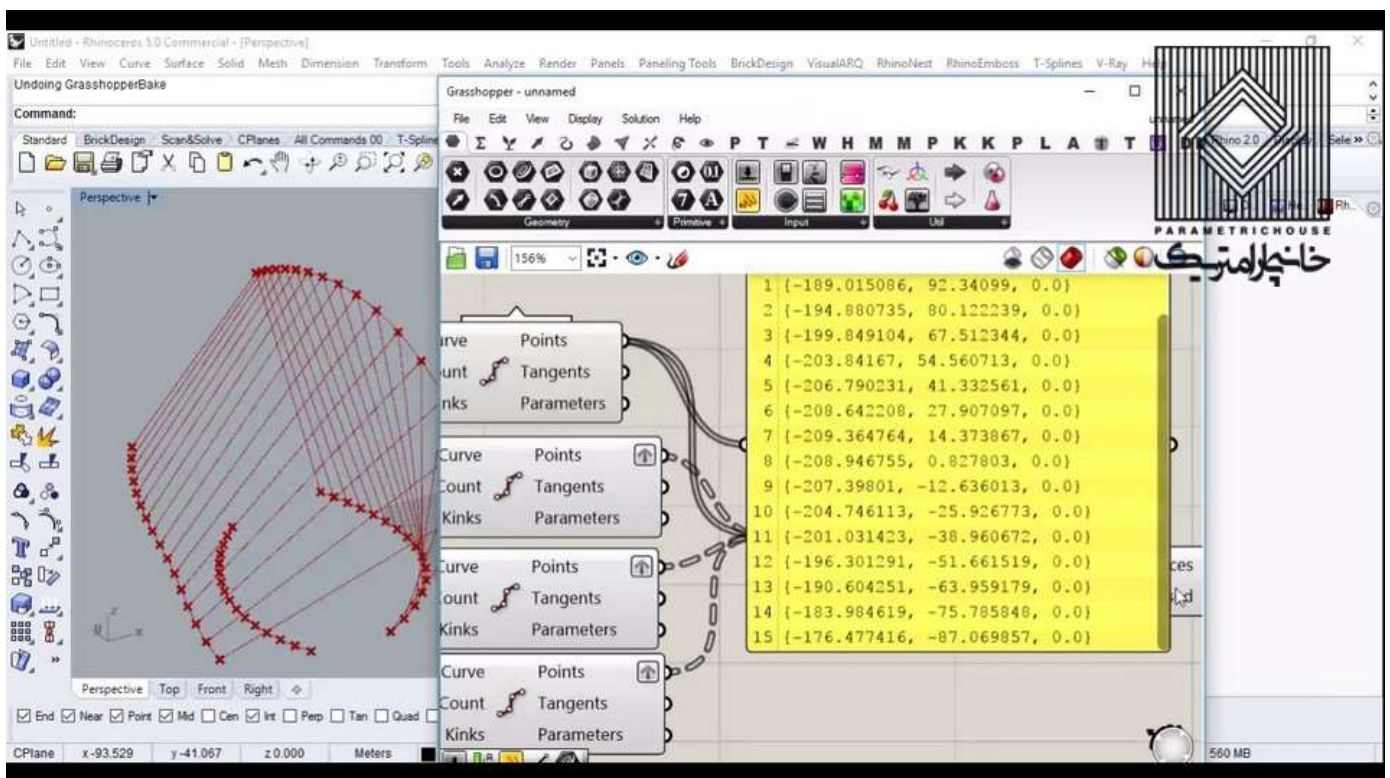


۵۵- استفاده از paneling tools برای ایجاد قطعات بافت روی سطح (۳۱ دقیقه)

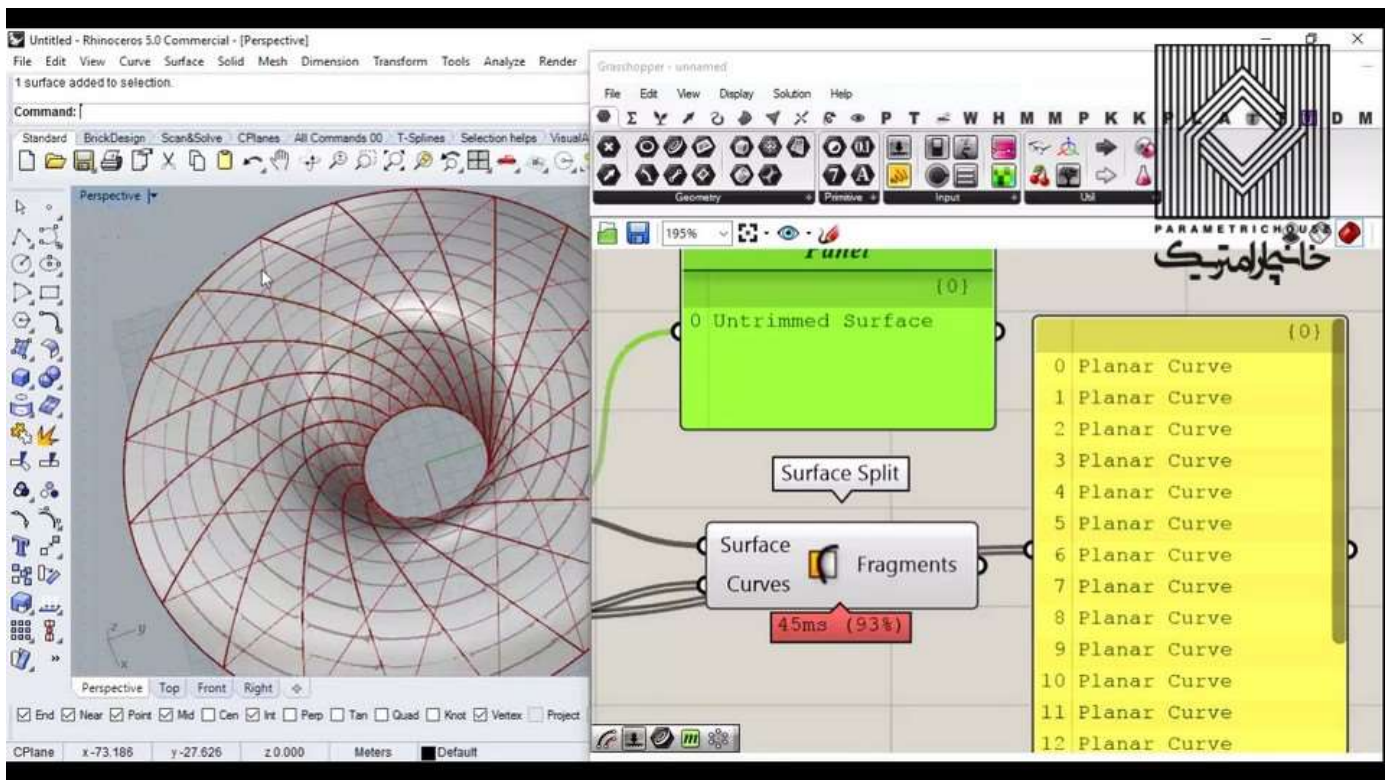




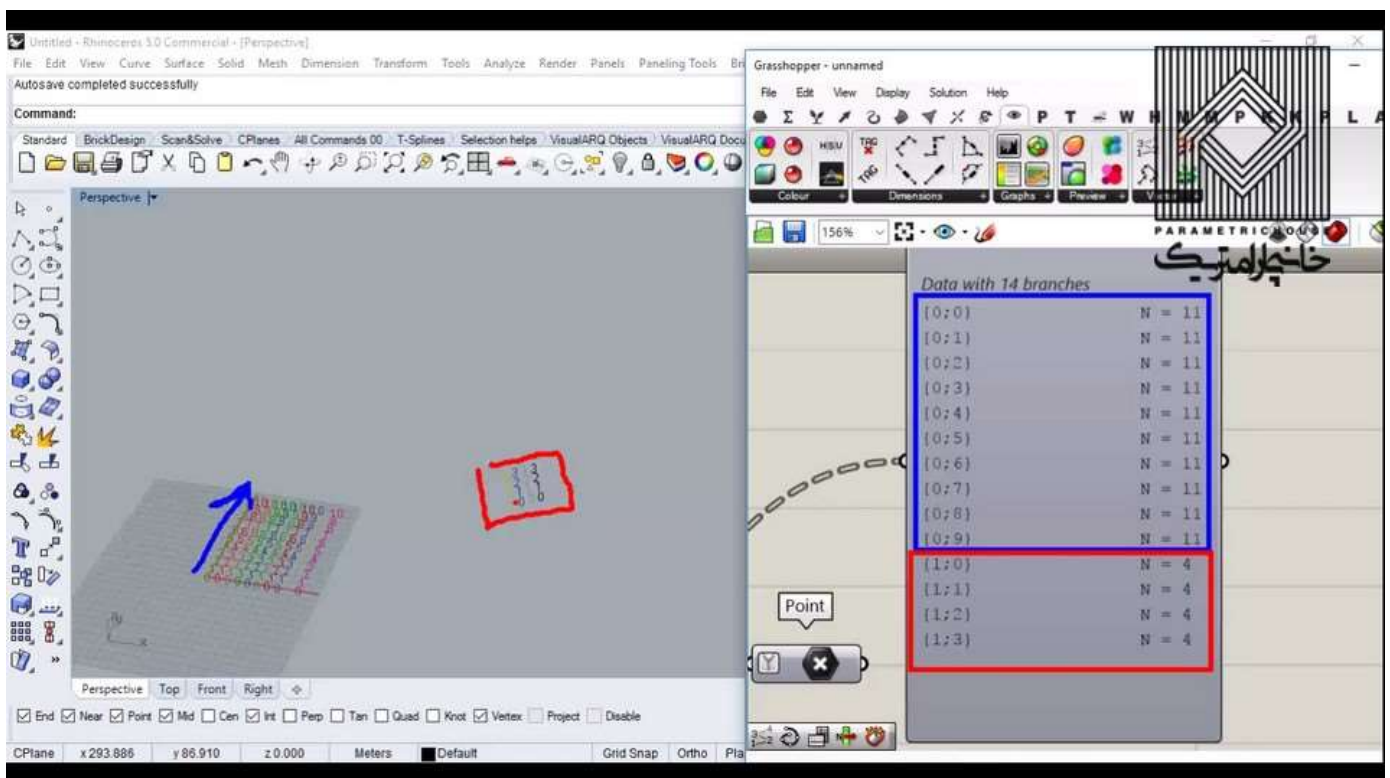
۵۶- مقدماتی بر گروه ها و داده ها در گرس هاپر (۴۱ دقیقه)



۵۷- ایجاد هندسه اسپیرال و معرفی دسته های و گروه ها (۲۷ دقیقه)

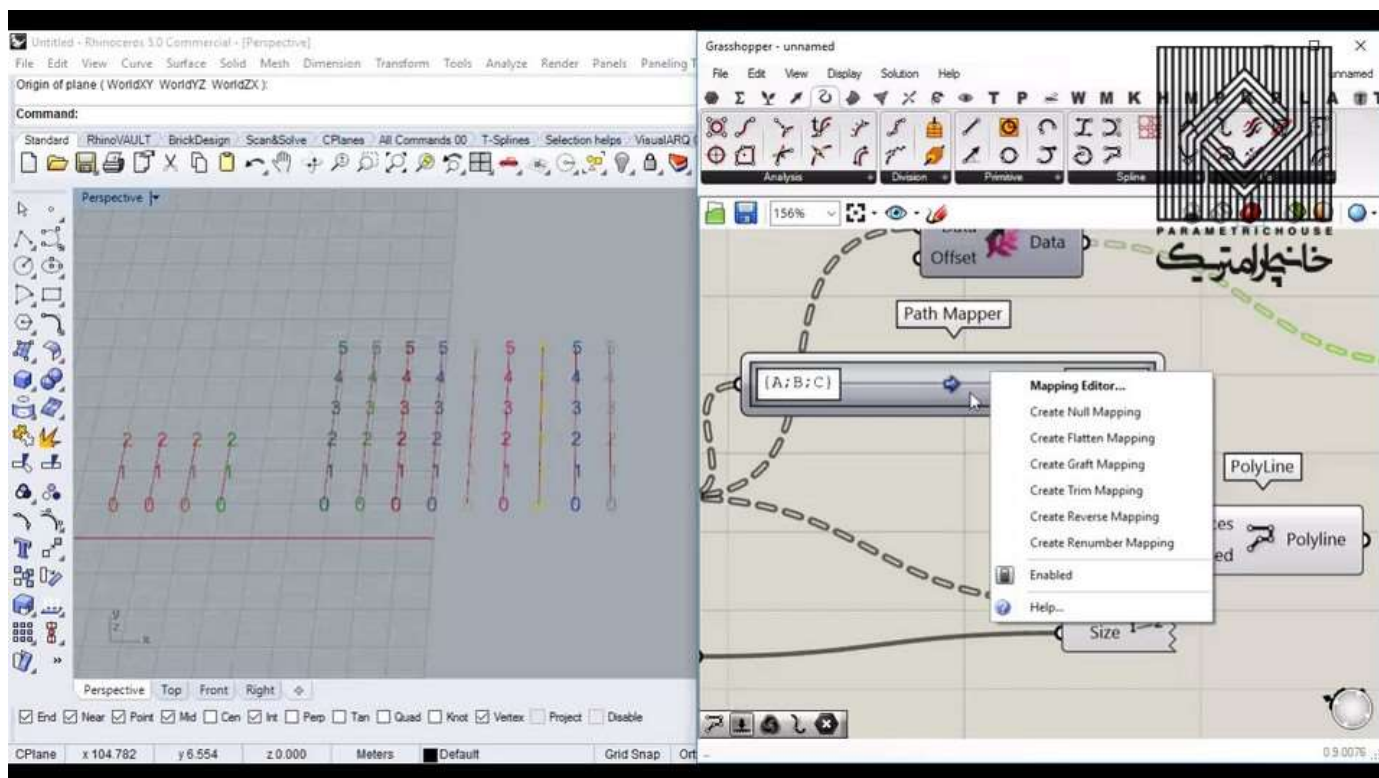


۵۸- نحوه ی منبریت و شکل گیری داده های پیچیده (۲۰ دقیقه)

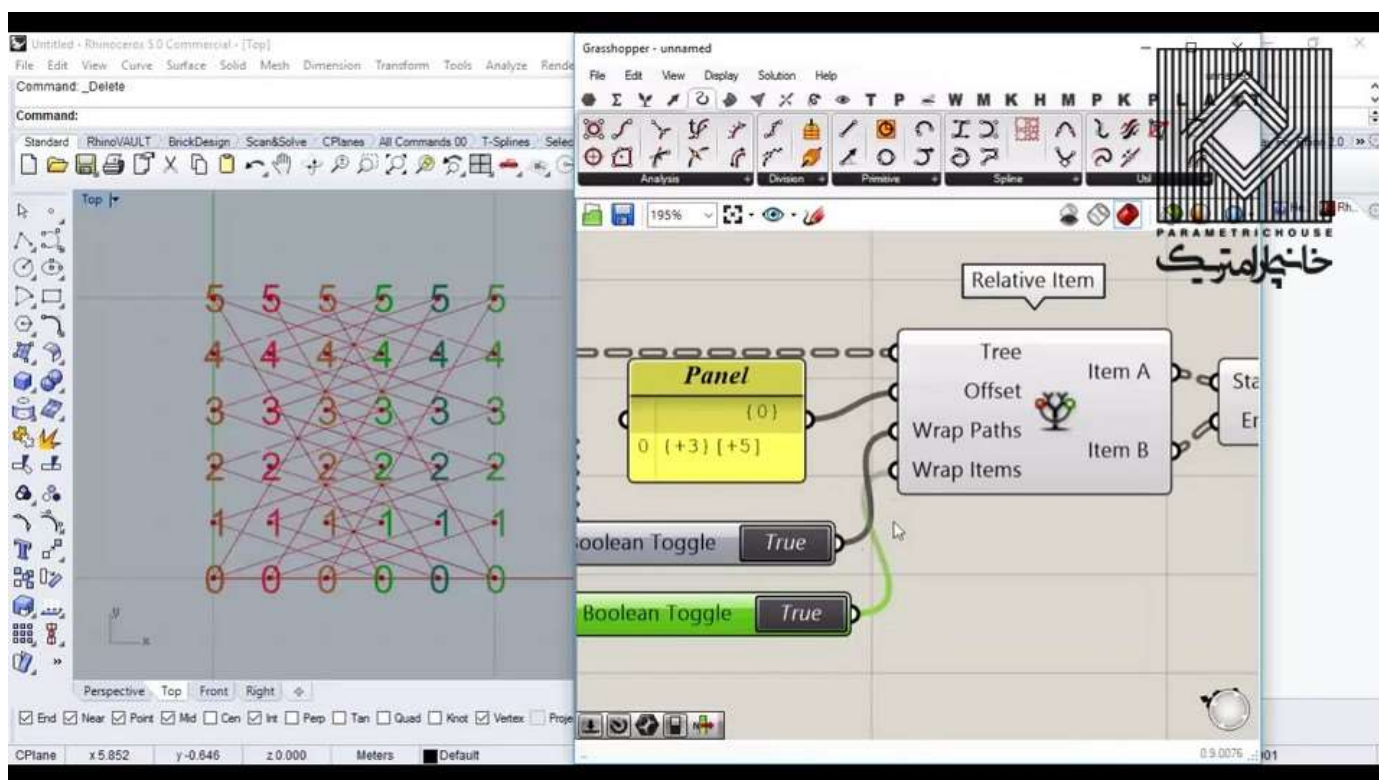


۵۹- استفاده از ابزار های Path Mapper و مدیریت داده (۳۱ دقیقه)

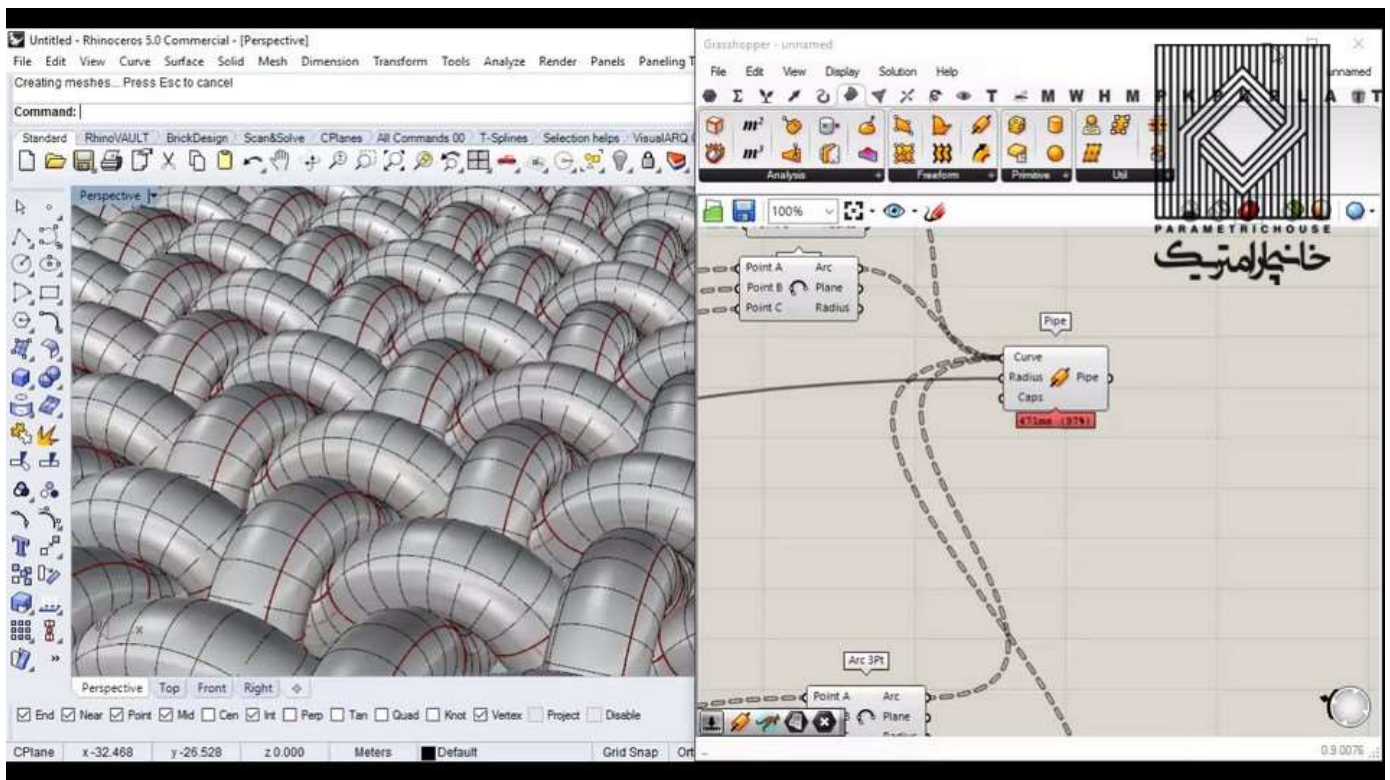




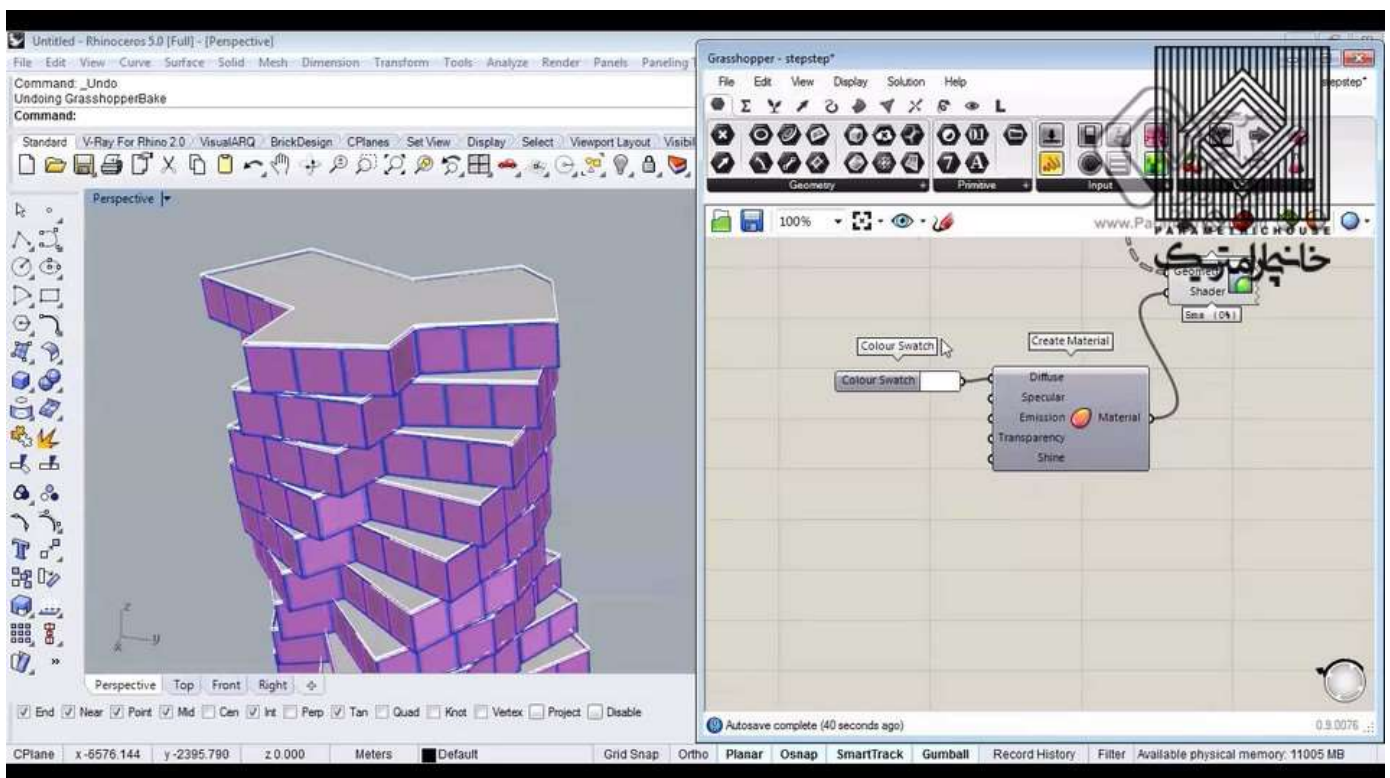
۶۰- ساختار داده های نسبی و امکان دسترسی به آن (۴۰ دقیقه)



۶۱- کارکردن با داده ها به صورت پایه ای برای تولید هندسه بدون استفاده از پلاگین (۵۲ دقیقه)

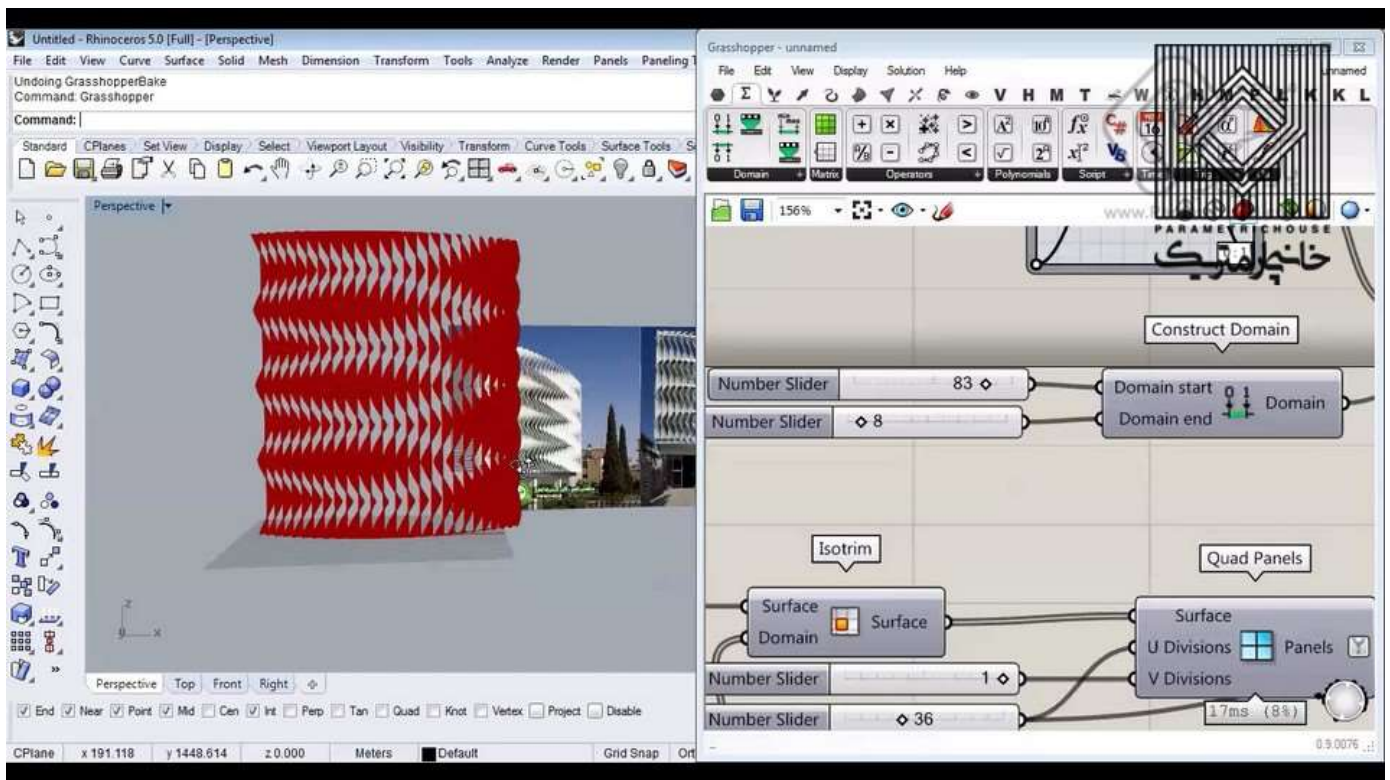


۶۲- مدلسازی پروژه Absolute Towers و امکان بازسازی آن با پلان دلخواه (۱۰۵ دقیقه)

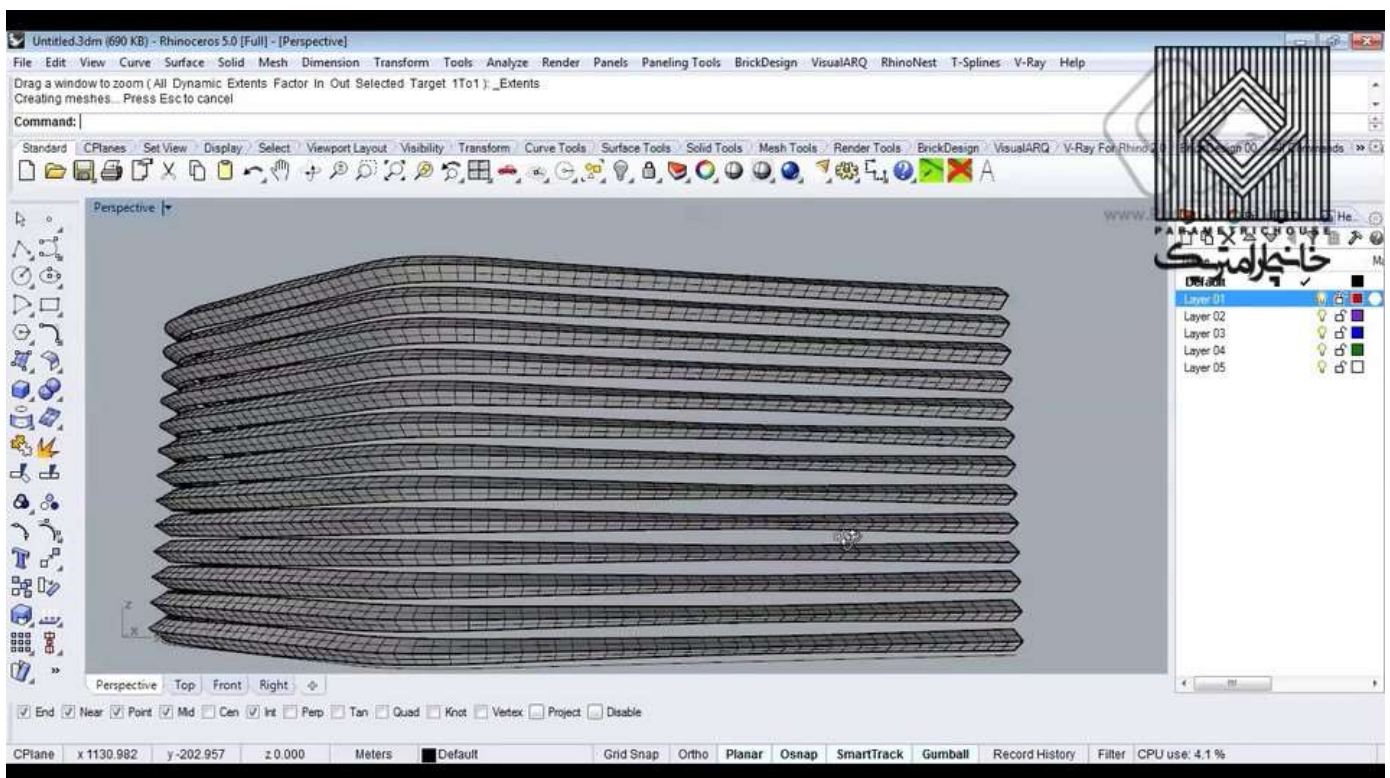


۶۳- مدلسازی پروژه ژنوم علیرضا امتیاز (۵۰ دقیقه)





۶۴- مدلسازی پروژه پایلوت مجد آبادی (۶۰ دقیقه)



۶۵- مدلسازی پروژه البحار و تاثیر تابش خورشید بر نما (۱۲۰ دقیقه)

شناسه موضوع: grasspack

دسته: پک های آموزشی

برچسب: آموزش, گرس هاپر