

درود به همگی

بنده چندین ساله بصورت فشرده با نرم افزارهای مایا و زیراش به مدلسازی و طراحی در قالب‌های مختلف طراحی کاراکتر، اشیا و کمتر محیط در زمینه گیم، پرینت 3 بعدی، سی ان سی و... مشغولم و این مختصری از نمونه کارهای 3 و 2 بعدیه که امیدوارم مورد توجه قرار بگیره.

سپاس فراوان

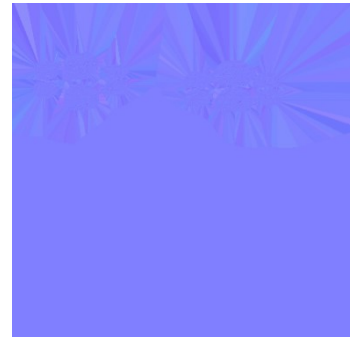
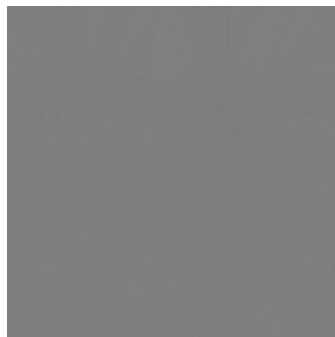
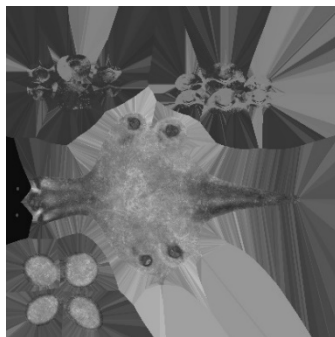
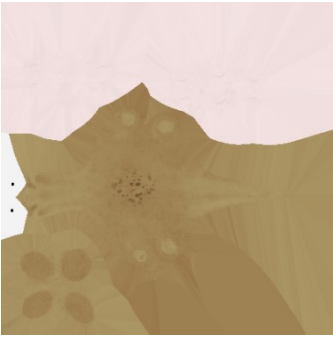
مسعود رشیدی نژاد

شماره تماس: 09182039992

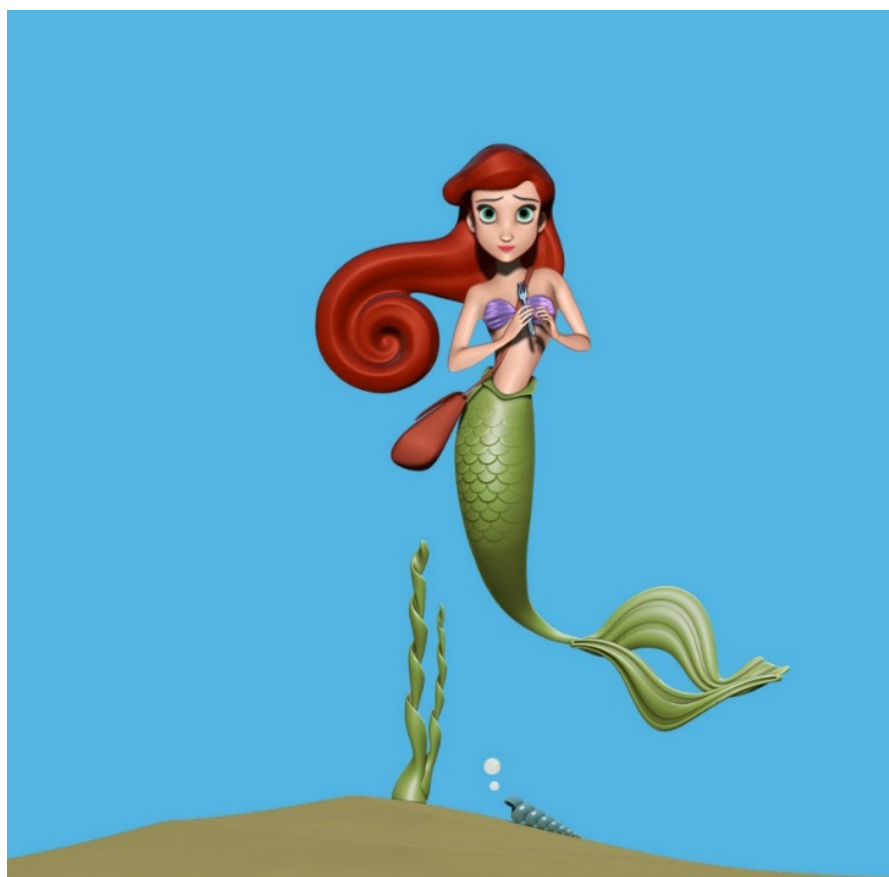
Instagram: http://www.Instagram.com/masoud_rashidi_nezhad7/



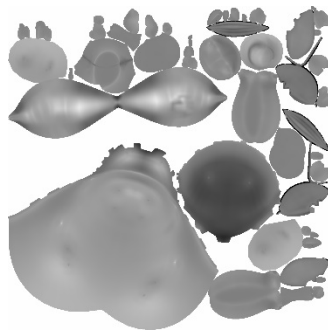
مدلینگ و رندرینگ در زیراش و کیشات (کار از روی چندین رفرنس).



مدلسازی این کار با زیراش و مایا و تکسچردهی در سابستنس پیتر و مایا و زندرگیری در کیشات انجام گرفت.



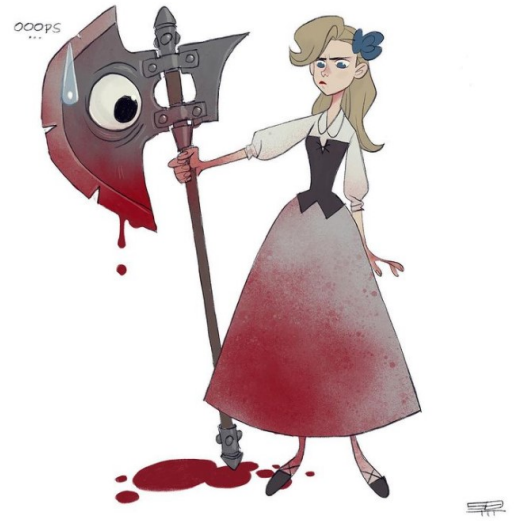
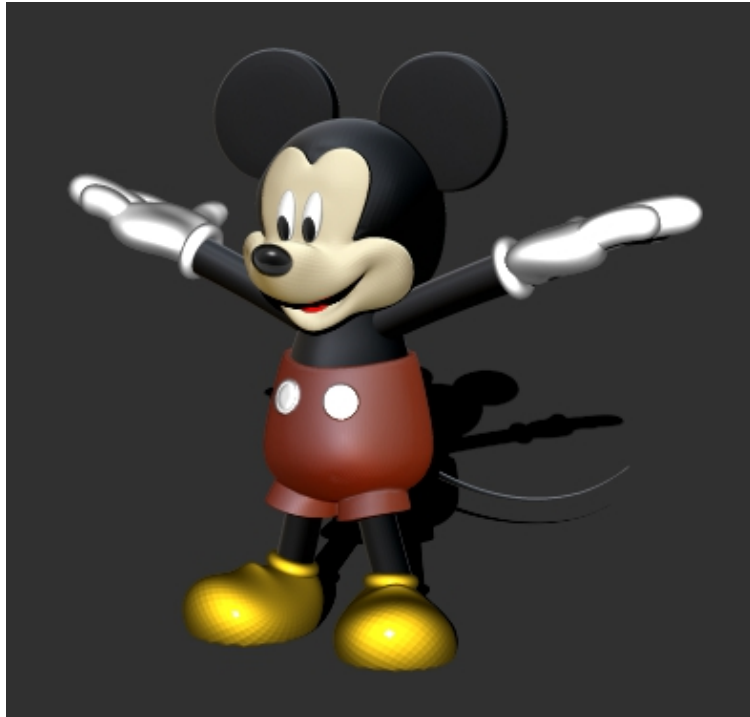
مدلسازی و رندر در زیبراش (از روی کار 2 بعدی اثر Steven Thompson).



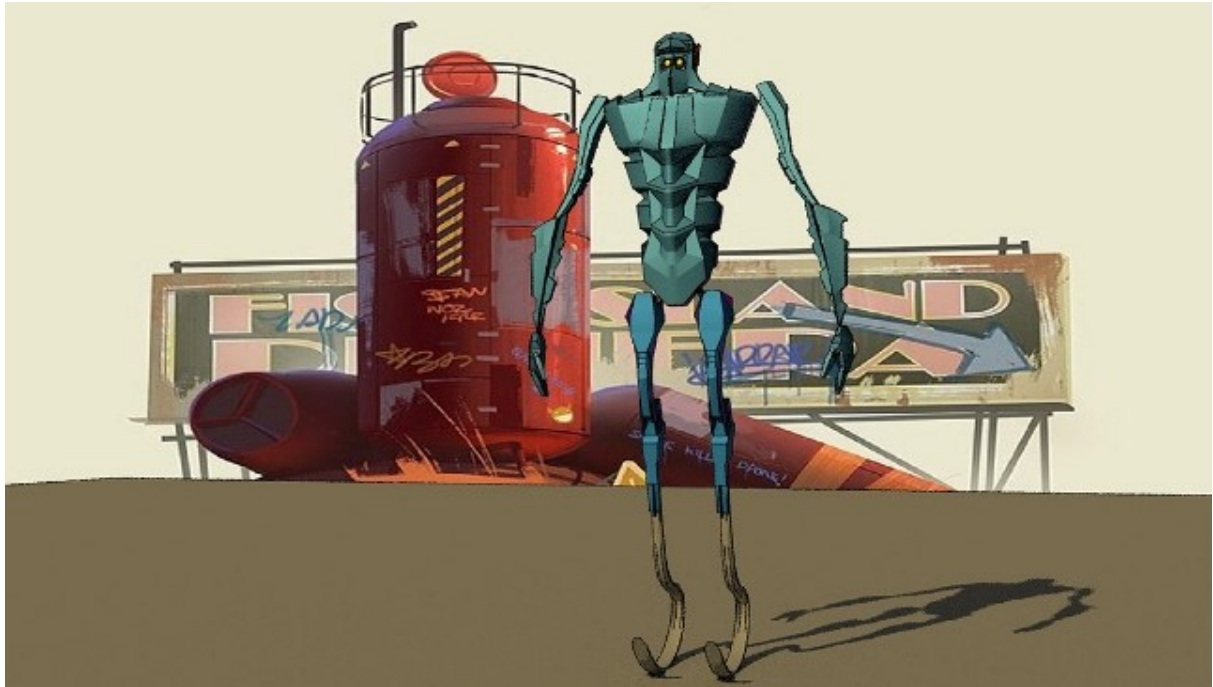
مدلسازی و تکسچردهی کاراکتر گیم با زیراش و رندر با کیشات، کار 2 بعدی برگرفته از (myloview.com).



مدلسازی برای پرینت 3 بعدی با زیراش (مدل سردیس خوک فانتزی از روی رفرنس های واقعی) (از روی رفرنس 2 بعدی با تغییراتی دلخواه).



مدلسازی کاراکتر با زیراش (برگرفته از تصاویر 2 بعدی، از روی رفرنس های 2 بعدی، (Serge Birault, راست-پایین).



مدلسازی با مایا و رندر با موتور آرنولد مایا (بالا کاراکتر big daddy، بالا و کاراکتر رباط بصورت ذهنی، پایین).



مدلسازی و رندر با زیبراش برای پرینت 3 بعدی (از روی نمونه 3 بعدی آن).



مدلسازی با زیبراش برای پرینت 3 بعدی (از روی نمونه 3 بعدی آن).



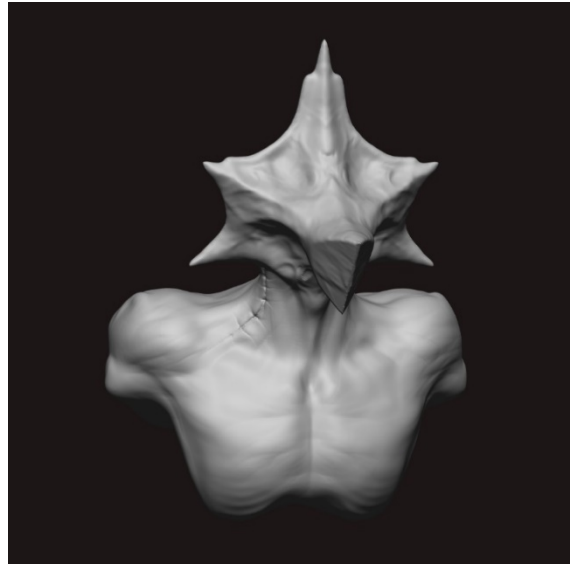
مدلسازی کاراکتر با زیرپاش (ذهنی).



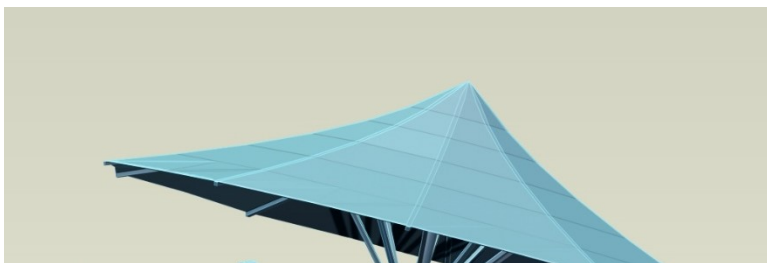
مدلسازی نیم تنه تندیس نگهبان نیایگاه های ژاپنی با زیراش (از روی رفرنس هایی از زوایا مختلف).



مدلسازی تندیس شاهنشاه ساسانی (شاپور بزرگ) از روی ورقه فلزی چکش کاری شده آراسته به چهره این پادشاه ایرانی، با زیبراش.

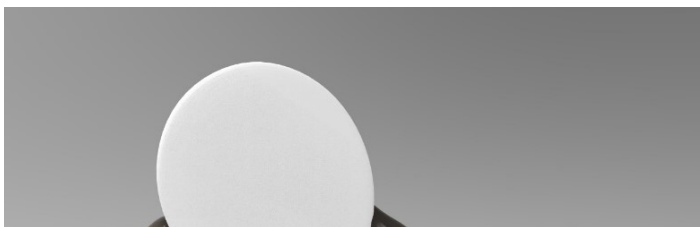


مدلسازی جانوران (از روی چندین رفرنس) و چند کاسپت (ذهنی، پایین).



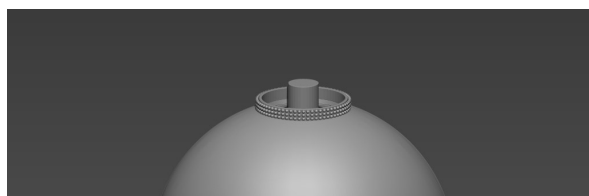


مدلسازی و تکسچردهی محیط و پراپ در زیبراش (ذهنی و در موادی با کمک رفرنس).





چند نمونه اشیا مدل شده از روی رفرنس با زیرباش و مایا.





نمونه هایی از کارهای 2 بعدیم

