

جزئیات آموزش تری دی مکس

- 2..... فصل اول (ابزارهای اولیه نرم افزار 3D MAX)
- 3..... فصل دوم (آشنایی با ابزارهای Toolbar اصلی)
- 4..... فصل سوم (مدل کردن اجسام در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 5..... فصل چهارم (تشریح ابزارهای نرم افزار 3D MAX)
- 6..... فصل پنجم (نمایش در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 7..... فصل ششم (ترسیم پلان با اندازه گذاری دقیق در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 8..... فصل هفتم (تشریح مدیریت modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 9..... فصل هشتم (مدل سازی نمای ساختمان با استفاده از ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 10..... فصل نهم (مدلسازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 11..... فصل دهم (اعمال کردن متریال به مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 12..... فصل یازدهم (اعمال متریال های مختلف به یک مدل در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 13..... فصل دوازدهم (بررسی ابزارهای نور omni در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 14..... فصل سیزدهم (تشریح اصطلاح دوربین گذاری در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 15..... فصل چهاردهم (انیمیشن سازی و متحرک سازی)
- 16..... فصل پانزدهم (بررسی تنظیمات irradiance map پنجره render setup در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 17..... فصل شانزدهم (تشریح متریال های v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX)
- 18..... فصل هفدهم (پروژه دکوراسیون داخلی)
- 19..... فصل هجدهم (پروژه نما خارجی)

فصل اول (ابزارهای اولیه نرم افزار 3D MAX)

- تشریح نرم افزار 3D MAX
- تشریح نرم افزار v ray
- معرفی نوار toolbar نرم افزار 3D MAX
- معرفی common panel در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم box در محیط نرم افزار 3D MAX
- select کردن در نرم افزار
- تشریح ایجاد کردن و پاک کردن در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار zoom در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار pan view در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار zoom extend در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح view cube در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح maximize view port در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح تغییر اندازه مدل ها پس از ترسیم در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح segment مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح text plus در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح modifier در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزارهای object type در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم door در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم window در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه ترسیم straight در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل دوم (آشنایی با ابزارهای Toolbar اصلی)

- Render چیست؟
- تشریح motor render
- تشریح جابجایی مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار rotate در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار scale در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار clone در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار snap در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار mirror در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار align در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار group در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار auto grid در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار array در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار pivot در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل سوم (مدل کردن اجسام در محیط نرم افزار 3D MAX)

- نحوه مدل کردن clock در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار compound abject در محیط نرم افزار 3D MAX
- جاگذاری window درون wall در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی نمای ساختمان در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار lattice در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی پنجره در نما با استفاده از ابزار lattice در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار bend در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار twist در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه کار با ابزار ffd در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل چهارم (تشریح ابزارهای نرم افزار 3D MAX)

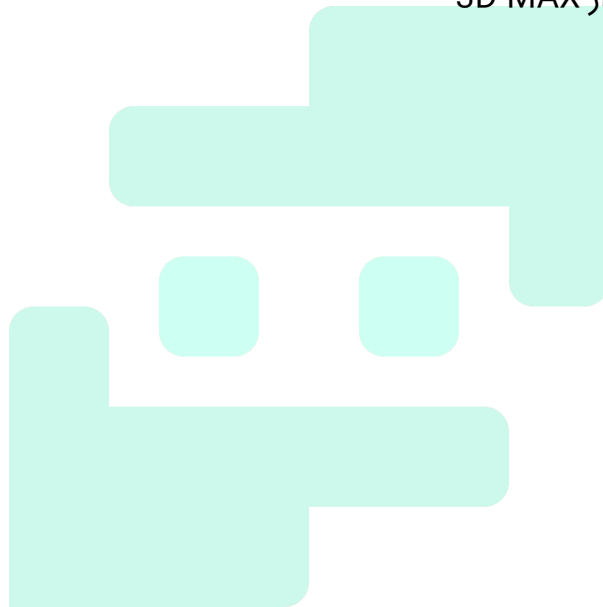
- نحوه کار با ابزار shell در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح رعایت ترتیب modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار shell در مدلسازی دیوارها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار slice در محیط نرم افزار 3D MAX
- تفسیر ابزار mesh smooth در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار melt و taper و wave در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار displace در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار noise در محیط نرم افزار 3D MAX
- تفسیر ابزار shape در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای اصلاحی روی line shape ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار weld در محیط نرم افزار 3D MAX

فصل پنجم (نماسازی در محیط نرم افزار 3D MAX)

- نماسازی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نحوه انتقال object ها از یک فایل به فایل دیگر
- تشریح ابزار radius در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار arc در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار shape text در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار rectangle در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار helix در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار section در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار tee و angel در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای modifier line در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای modifier extrude در محیط نرم افزار 3D MAX

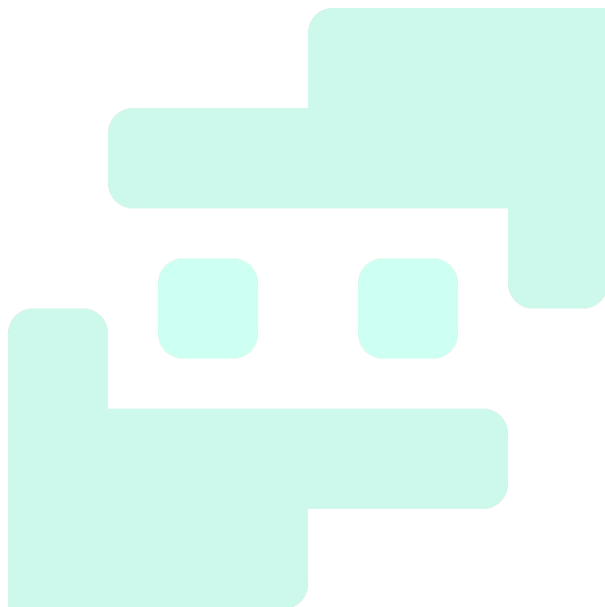
فصل ششم (ترسیم پلان با اندازه گذاری دقیق در محیط نرم افزار 3D MAX)

- ترسیم پلان با اندازه گذاری دقیق در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح تغییر اندازه گیری (unit) در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار preference در محیط نرم افزار 3D MAX
- نحوه افزایش تعداد undo ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح تغییر back ground صفحه در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل کردن پلان چند طبقه در محیط نرم افزار 3D MAX با کمک نرم افزار auto cad
- لایه بندی در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل هفتم (تشریح مدیریت modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX)

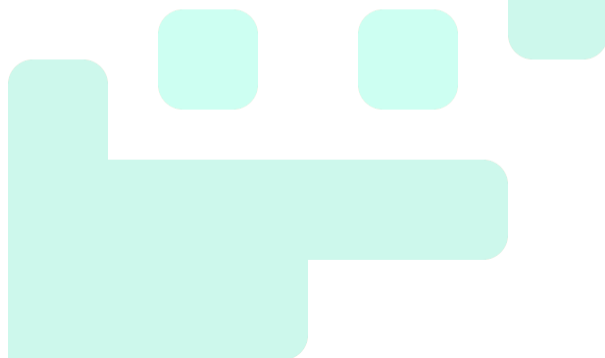
- تشریح مدیریت modifier ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی سایت پلان در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار lath در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار bevel در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار bevel profile در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل هشتم (مدل سازی نمای ساختمان با استفاده از ابزار sweep در محیط

نرم افزار 3D MAX)

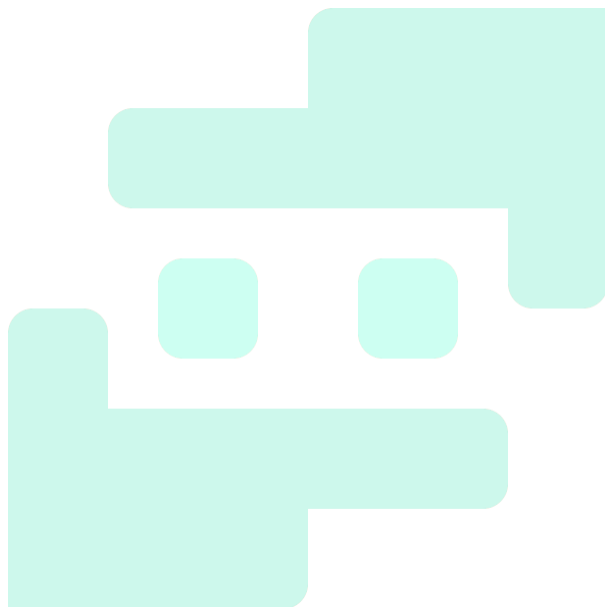
- تشریح ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی انواع snap ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی نمای ساختمان با استفاده از ابزار sweep در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار loft در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار terrain در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار shape merge در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار editable poly در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزارهای poly در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل نهم (مدلسازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D

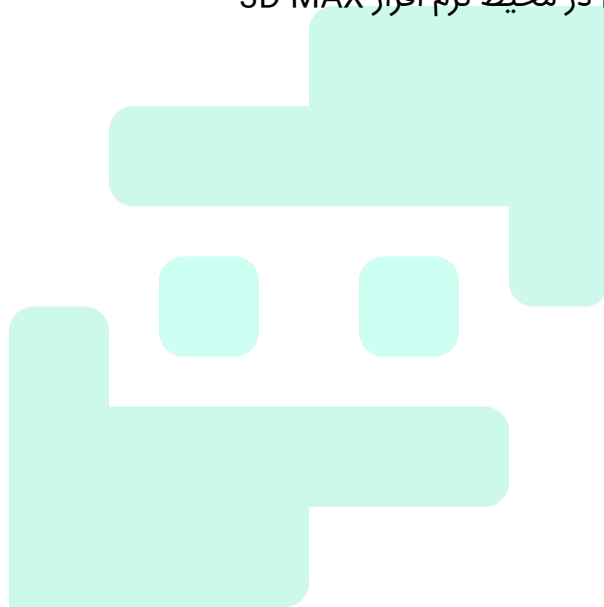
(MAX

- تشریح ابزارهای edit edge در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار border در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار element در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل دهم (اعمال کردن متریال به مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX)

- مدلسازی با استفاده از ابزار polygon در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال کردن متریال به مدل ها در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات coordinates در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تفاوت عکس ها در opacity و diffuse در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار متریال specular در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال bump در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال refraction در محیط نرم افزار 3D MAX



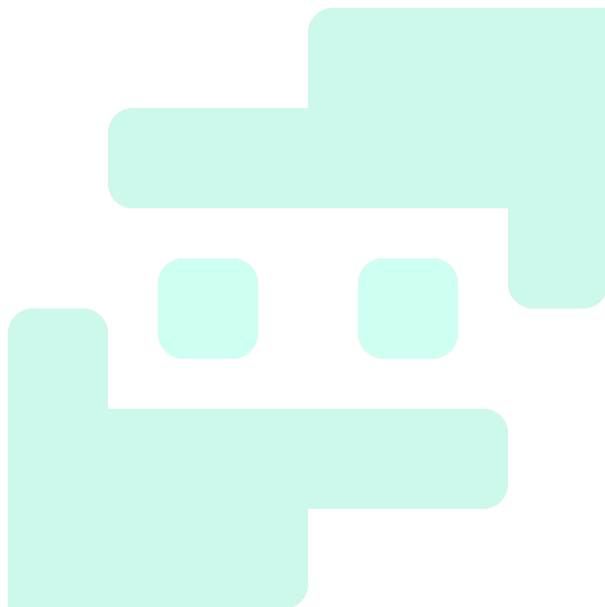
فصل یازدهم (اعمال متریال های مختلف به یک مدل در محیط نرم افزار 3D

(MAX

- بررسی ابزار cellular در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار checker در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار gradient در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار tiles در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال متریال های مختلف به یک مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار uvw map و کاربرد آن در اعمال متریال به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال متریال به نما ساختمان
- بررسی ذخیره کردن متریال های ساخته شده با استفاده از ابزار put to library در محیط نرم افزار 3D MAX
- افزودن و حذف متریال های ساخته شده و ذخیره شده در محیط نرم افزار 3D MAX

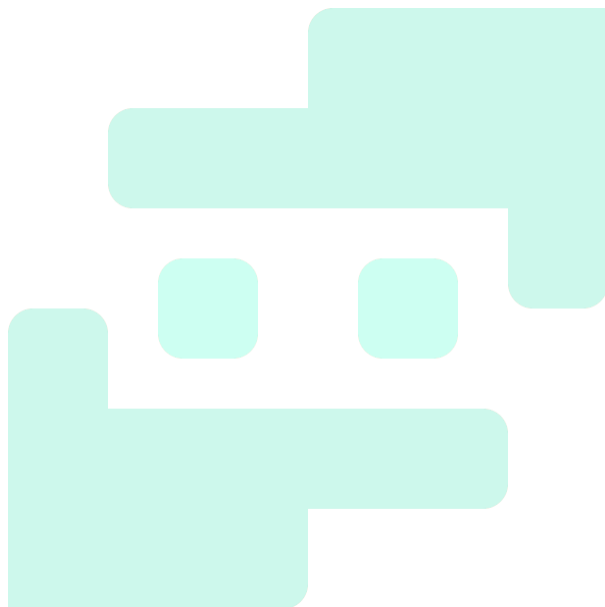
فصل دوازدهم (بررسی ابزارهای نور omni در محیط نرم افزار 3D MAX)

- اعمال متریال به مدل ساختمان چند طبقه در محیط نرم افزار 3D MAX
- ادامه اعمال متریال به مدل ساختمان چند طبقه
- بررسی ابزارهای نور omni در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزارهای نور spot در محیط نرم افزار 3D MAX



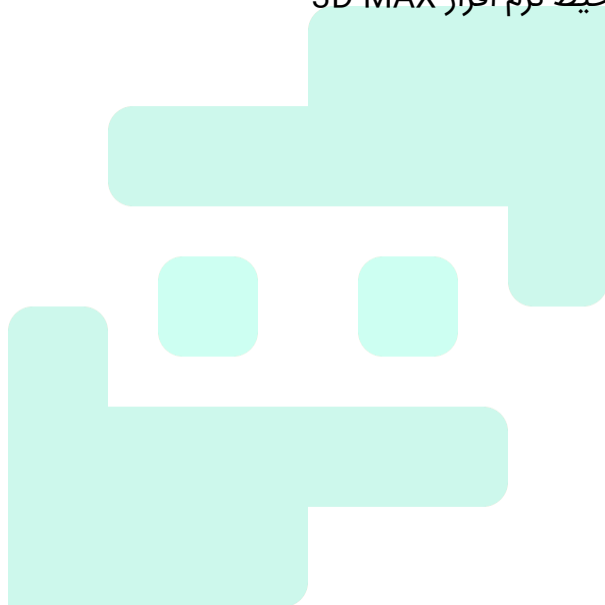
فصل سیزدهم (تشریح اصطلاح دوربین گذاری در محیط نرم افزار 3D MAX)

- بررسی نور پردازی به مدل با استفاده از ابزار sky light در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح اصطلاح دوربین گذاری در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار camera در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی اعمال افکت به نور در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار متحرک سازی و انیمیشن سازی در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل چهاردهم (انیمیشن سازی و متحرک سازی)

- بررسی تنظیمات انیمیشن سازی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح ابزار motion path در محیط نرم افزار 3D MAX
- انیمیشن دادن به دوربین در محیط نرم افزار 3D MAX
- معرفی انواع motor render ها
- معرفی v-ray render
- بررسی ابزار v-ray render در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی نورهای v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل پانزدهم (بررسی تنظیمات irradiance map پنجره render setup در

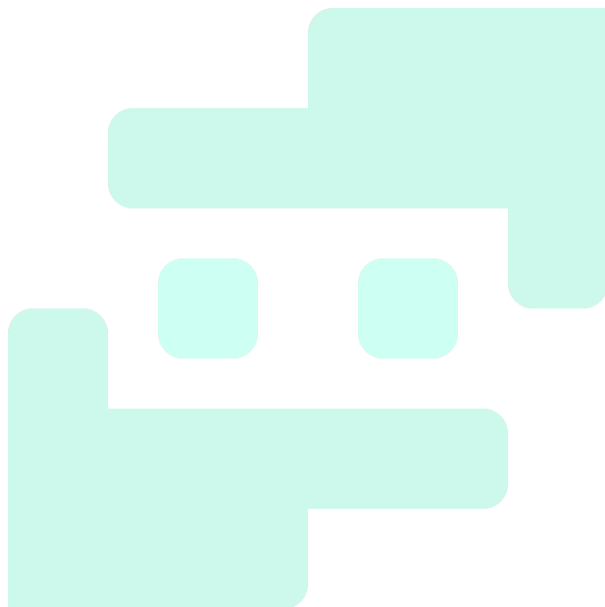
محیط نرم افزار 3D MAX)

- بررسی ابزار v-ray light در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات irradiance map پنجره render setup در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی تنظیمات light cache پنجره render set up در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار v-ray sun در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نور v-ray ambient light در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح نور v-ray ies در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل شانزدهم (تشریح متریال های v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX)

- اعمال نور v-ray ies به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح متریال های v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX
- تشریح v-ray material displace در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال v-ray material displace به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- استفاده از متریال های آماده v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX



فصل هفدهم (پروژه دکوراسیون داخلی)

- اعمال متریال آماده v-ray در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی v-ray camera در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی جزییات render set up در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object آماده به مدل در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی پنجره در نما دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی کف و سقف دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی پله در دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدلسازی دیوار های داخلی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- بررسی ابزار symmetry در محیط نرم افزار 3D MAX
- مدل سازی دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object به مدل دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object های نور در دکوراسیون داخلی
- اعمال object مبلمان و گیاه به دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- اعمال object مبلمان به دکوراسیون داخلی در محیط نرم افزار 3D MAX
- تنظیمات رندر فضای داخلی و تعیین تنظیمات رندر برای بالا بردن کیفیت رندر
- اعمال object های تزیینات در دکوراسیون داخلی
- بررسی render نهایی دکوراسیون داخلی
- تنظیمات نور با hdri برای دکوراسیون داخلی
- بررسی تنظیمات رندر نهایی در روز
- بررسی ابزار effect v-ray toon
- نور پردازی برای رندر شب

فصل هجدهم (پروژه نما خارجی)

- مدل سازی نمای خارجی
- مدلسازی نمای خارجی
- مدلسازی بازشو در نمای خارجی
- اعمال نور به مدل نمای خارجی
- مدل سازی کف مدل نما خارجی
- مدل سازی پله در نمای خارجی
- اعمال background به مدل نمای خارجی
- اعمال متریال به نمای خارجی
- معرفی ابزار v-ray displacement mod
- اعمال object به مدل نما خارجی
- رفع ایرادات مدل
- اعمال object به مدل نما خارجی
- اعمال تنظیمات رندر نهایی
- رندر خطی
- گرفتن رندر شب برای مدل نمای خارجی
- نحوه ساخت فایل ies