



Canada College
Iran C.T.C

3D MAX Advanced – Syllabus

For Run in Iran

۱) سایر اصلاح گرهای دو بعدی و سه بعدی

۱-۱: اصلاح گر Bevel

۱-۲: اصلاح گر Lathe

۱-۳: اصلاح گر Edit Mesh

۱-۴: اصلاح گر Stretch

۱-۵: اصلاح گر Ripple

۱-۶: اصلاح گر Wave

۱-۷: اصلاح گر Spheirfy

۱-۸: اصلاح گر Squeeze

۱-۹: اصلاح گر Noise

۱-۱۰: اصلاح گر Slice

۱-۱۱: اصلاح گر FFD

۱-۱۲: اصلاح گر Relax

۱-۱۳: اصلاح گر Melt

۱-۱۴: اصلاح گر Lattice

۱-۱۵: اصلاح گر Mesh smooth

۱-۱۶: اصلاح گر Turbo Smooth

۱-۱۷: اصلاح گر Caps Holes

۱-۱۸: اصلاح گر Optimize

۲) نسبت دادن موضوعات سه بعدی به مسیرهای دو بعدی

۱- ۲: معرفی ابزار Spacy tool

۳) مواد (Material)

۱- ۳: نسبت دادن یک طرح به یک شکل

۲- ۳: معرفی اجزاء پنجره Material

۳- ۳: معرفی سایه سازها

۴- ۳: معرفی منوی Map نقش ها

۵- ۳: ایجاد نقشهای مختلف و معرفی نقشهای منوی Map

۶- ۳: نسبت دادن حالت‌های مختلف شیشه به شکل

۷- ۳: معرفی کتابخانه موجود در پنجره Material

۸- ۳: پارامترهای ماده Standard

۴) نورها (Light)

۱- ۴: معرفی نورهای موجود در پانل Light

۲- ۴: سایر گزینه‌های موجود در سایر نورها

۳- ۴: معرفی (Atmosphere and Effects)

۴- ۴: ایجاد نورهای حجمی (Volume light)

۵- ۴: ایجاد جلوه‌های نوری به کمک Atmosphere and Effects

۵) موضوعات مرکب

۱- ۵: دستور Connect

۲- ۵: دستور Shape Merge

۳- ۵: دستور Scatter

۶) دوربین ها (Camera)

۱-۶ : دوربین ها

۲-۶ : قرار دادن دوربین بر روی یک مسیر

۷) انیمیشن Animation

۱-۷ : انیمیشن

۲-۷ : Animation Control

۳-۷ : Time Configuration

۴-۷ : کار با کلید ها (Keys)

۸) پرداخت صحنه (Render)

۱-۸ : تهیه خروجی به صورت Film (avi)

۲-۸ : فرمت های خروجی

۳-۸ : تغییر عکس زمینه در صفحه رندر

۹) جلوه های جوی Atmosphere Effect

۱-۹ : ایجاد عناصر جوی آتش و مه و ابر و دود و ...

۱۰) سیستم های ذره ای Particle System

۱-۱۰ : ساخت و ایجاد برف و باران و فواره و ...

۱۱) ابزارهای معماری در مکس

۱-۱۱ : ایجاد نرده - پلکان - دیوار و ...