



Canada College
Iran C.T.C

3D MAX Fundamental – Syllabus

For Run in Iran

مباحث دوره مقدماتی

۱) پنجره 3D MAX و نماها

۱-۱: معرفی نماها و تغییر نماها

۱-۲: کنترل و دستکاری در نماها (View Port Navigation Control)

۱-۳: تنظیم آرایش نماها

۲) ایجاد الگوهای ابتدایی

۲-۱: اصول اولیه الگو سازی

۲-۲: روش خلق یک حجم (Standard Primitives) احجام ابتدایی

۲-۳: نحوه ذخیره و باز خوانی اسناد و صفحه مکس

۲-۴: ادغام موضوعات موجود در یک سند دیگر در سند جاری

۳) معرفی ابزارهای کار بردی

۳-۱: ابزارهای انتخاب

۳-۲: ابزارهای جابجایی، چرخش و تغییر مقیاس (Transformation)

۳-۳: دستور کپی (Clone)

۳-۴: دستور قرینه سازی موضوعات (Mirror)

۳-۵: دستور (Array)

۳-۶: دستور هم تراز کردن موضوعات (Align)

۴) احجام توسعه یافته

۱- ۴: آشنایی با احجام توسعه یافته (Extended Primitive) احجام ابتدایی توسعه یافته

۲- ۴: روشهای خلق احجام توسعه یافته

۳- ۴: بررسی کامل پارامترها

۵) اشکال دو بعدی

۱- ۵: روشهای خلق اشکال دو بعدی

۲- ۵: معرفی بخشهای مختلف یک Spline

۳- ۵: معرفی دستور Line و روشهای خلق آزادانه خطوط

۴- ۵: معرفی سایر اشکال دو بعدی موجود در لیست Splineها

۶) آشنایی با پانل Modify و Display

۱- ۶: معرفی پانل Modify و قسمتهای موجود در آن

۲- ۶: معرفی پانل Display

۷) ویرایش اشکال دو بعدی

۱- ۷: معرفی اعمال حالتی مختلف یک گروه (Corner , Smooth , Bezier , Bezier corner)

۲- ۷: معرفی پارامترهای موجود در Line

۳- ۷: نرم کردن و گرد کردن گره های تیز (Fillet)

۴- ۷: کم کردن مسیرهای دو بعدی توسط دستور (Create Line) و خلق مسیر دوم

در مسیر اول

۵- ۷: اضافه کردن چند موضوع یا مسیر به یکدیگر (Attach)

۶- ۷: ایجاد خط دابل (Out Line)

۷- ۷: جابجایی گره اول با گره انتخابی (Make First)

۸- ۷: اضافه کردن یک پاره خط به شکل (Insert)

۹- ۷: ایجاد گره های جدید (Refine)

۱۰- ۷: جوش دادن گره ها به یکدیگر و چند راس (Fuse) (Connect) (Weld)

- ۱۱- ۷: پخ کردن گره ها (Chamfer)
- ۱۲- ۷: به دو نیم کردن یک گره (Break)
- ۱۳- ۷: آینه وار کردن شکل Spline
- ۱۴- ۷: تکنیک Boolean برای تبدیل دو شکل مجزا به یک شکل واحد
- ۱۵- ۷: ویرایش سایر Spline ها توسط دستور Edit Spline

۸) اصلاح گرهای دو بعدی (Modifiers)

- ۱- ۸: حجم دادن به مسیره‌های دو بعدی Extrude
- ۲- ۸: اصلاح گر Bevel Profile

۹) اصلاح گرهای سه بعدی (Modifiers)

۱- ۹: دستور Bend

۲- ۹: دستور Taper

۳- ۹: دستور Twist

۴- ۹: دستور Skew

۱۰) موضوعات مرکب

۱- ۱۰: دستور Loft

۲- ۱۰: دستور Boolean سه بعدی

۱۱) نورها (Lights):

۱- ۱۱: آشنایی با دو نور Omni و Target spot به صورت مقدماتی

۲- ۱۱: تنظیمات مقدماتی در نور Omni و Target spot

۱۲) پرداخت صحنه (Render)

۱- ۱۲: تهیه خروجی با فرمتهای عکس