

سرفصل دوره 3D MAX-Vray

فصل ۱: اصول طراحی و شروع به کار در ds Max ۳ Autodesk

فصل ۲: کنکاشی در محیط ۲۰۱۳ Max

فصل ۳: مدیریت محیط Max

فصل ۴: پیکربندی و کنترل دریچه های دید

فصل ۵: ایجاد و ویرایش موضوع های پایه ای

فصل ۶: انتخاب و تنظیم خصوصیت های موضوع ها

فصل ۷: تبدیل موضوع ها (حرکت، چرخش و مقیاس گذاری)

فصل ۸: نسخه برداری از موضوع ها

فصل ۹: گروه بندی و پیوند موضوع ها

فصل ۱۰: کار با توابع اصلاح گرا و معرفی پشته ی اصلاح گر

فصل ۱۱: ترسیم و ویرایش موضوع های دوبعدی

فصل ۱۲: کار با موضوع های مرکب

فصل ۱۳: آشنایی با مواد و نقوش

فصل ۱۴: نورپردازی

فصل ۱۵: دوربین

فصل ۱۶: انیمیشن

فصل ۱۷: پرداخت کاری