

## 3DS MAX EĞİTİM İÇERİĞİ - 1

### 3DS MAX ARAYÜZ TANITIMI

- PAPYON MENÜ
- YENİ DOSYA AÇMA
- İMPORT EXPORT ARCHİVE İLE KAYDETME
- MERGE İLE SAHNE ÇAĞIRMA

### CUSTOMİZE MENÜSÜ

- SAHNE DÜZENLEME
- UNİTS (ÖLÇÜ BİRİMİ DÜZENLEME)
- USER INTERFACE UI (SAHNE ARAYÜZÜ TANIMLANMASI)
- VIEWPORT AYARLARI
- PREFERENCES AYARLARI
- LİNK ARACI
- TAŞIMA
- ROTATE
- SCALE ARAÇLARI
- 2D VE 3D SNAP ARAÇLARI
- SEÇİM SETİ OLUŞTURMA
- MİRROR
- ALİGN
- VIEWPORT ARAÇLARI
- TIME LİNE

### STANDART PRİMİTİVES

### EXTENDED PRİMİTİVES

### COMPOUND OBJECT

- BOOLEAN
- PROBOOLEAN
- LOFT MODELLEME
- TERRAIN (ARAZI MODELLEME)
- MODİFİER LİST
- EDIT POLY (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- EDITABLE POLY (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- EDITABLE MESH (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- AFFECT REGION (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- BEND (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- CAP HOLES (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- NOISE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- DISPLACE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)

- DISPLACEMENT (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- DEFORMASYON İLE KOLTUK MODELLEME
- NOISE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- STRECH (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- TAPER (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- BEND (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SKEW (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- LATTICE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- MESHSMOOTH (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- PUSH (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- PUSH SOFT SELECTION (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- RIPPLE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SHELL (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SKEW (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SLICE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SHPERIFY (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- SQUEEZE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- TWIST (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- WAVE (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- XFORM (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- CLOTH (ÖRNEKLEME İLE ANLATIM)
- FACE EXTRUDE
- TURBOSMOOTH
- UWW MAP
- HAZIR OBJE KULLANIMI
- SHAPES (ÇİZİM ARAÇLARI)
- LATHE KOMUTU (LINE İLE HERHANGİ BİR ÇİZİM ÜZERİNDEN OLUŞTURULAN KESİTİ MODELLEME...KORKULUK, ŞİŞE, BARDAK VB...)
- ATTACH-DETACH KOMUTU
- BEVEL
- BEVEL PROFILE
- EXTRUDE
- SWEEP (HERHANGİ BİR KARTONPIYER RESMİ ÜZERİNDEN ÇİZİM OLUŞTURUP MODELLEME)
- DOORS, WINDOWS, STAIRS (L TIPI, U TIPI, SPIRAL MERDİVEN), FOLLIAGE (BITKİ), RAILLING
- LOFT
- UYGULAMA KOMODİN ÇALIŞMASI (SEÇİLEN MODEL ÜZERİNDEN MODELLEME)
- UYGULAMA MUTFAK ÜNİTESİ ÇALIŞMASI (SEÇİLEN MODEL ÜZERİNDEN MODELLEME)



- YATAK ODASI MODELLEME (SEÇİLEN MODEL ÜZERİNDEN MODELLEME)
- KOLTUK MODELLEME
- ARRAY
- ALİGN
- SPACİNG TOLL
- QİCK ALİGN
- CLONE AND ALİGN
- NORMAL ALİGN

#### GROUP MENÜSÜ VE GROUP KOMUTLARI

- MATERIAL EDITOR
- ID ATAMA
- MULTISUBOBJECT
- REFLECTION KANALI VE PROSEDÜREL KAPLAMA OLUŞTURMA
- FLATMIRROR İLE AYNA MATERYALI OLUŞTURMA
- FLATMIRROR İLE CILALI YÜZEY YAPIMI
- RAYTRACE İLE CAM MALZEME HAZIRLAMA
- REFLECT/REFRACT KANALI İLE YANSIMA
- RAYTRACE İLE AYNA MALZEME HAZIRLAMA
- VRAY MALZEME
- ARCHITECTURAL MALZEME
- ARCH&DESIGN MALZEME
- COMPOSIT MALZEME HAZIRLAMA
- BUMP KANALI
- OPACITY KANALI İLE RESİM KROPLAMA
- NOISE HAIR AND FUR
- VRAYBLENDMTRL ÖZELLİKLERİ
- VRAYLIGHTMTRL ÖZELLİKLERİ
- VRAY2SIDEMTRL ÖZELLİKLERİ
- VRAYMTLWRAPPER ÖZELLİKLERİ
- VRAYOVERRIDE MTL ÖZELLİKLERİ
- MULTI/SUB OBJECT ÖZELLİKLERİ
- VRASKY ÖZELLİKLERİ VRAYDIRT
- ÖZELLİKLERİ VRAYHDRI ÖZELLİKLERİ

#### AUTOCAD PROJESİ OKUMA VE 3DS MAX İÇERİSİNE AUTOCAD PROJESİNİ AKTARMA

- UYGULAMA VILLA
- ÇATI YERLEŞİMİ VE ÇATI MODELLEME

- UYGULAMA FUAR STANDI

#### ARKA PLAN ATAMA VE AYARLARI

- LIGHTS (IŞIKLAR)
- DAYLIGHT
- OMNI LIGHT
- TARGET SPOT
- SKYLIGHT
- SUNLIGHT (HARITA ÜZERİNDEN TARİH, SAAT VE ÜLKE ÜZERİNDEN GÖSTERİMİ)
- DAYLIGHT (HARITA ÜZERİNDEN TARİH, SAAT VE ÜLKE ÜZERİNDEN GÖSTERİMİ)
- CAMERAS (KAMERALAR)
- STANDART KAMERALAR
- TARGET KAMERA ÖZELLİKLERİ
- FREE KAMERA ÖZELLİKLERİ
- STANDARD KAMERA LENS BİLGİSİ
- DEPTH OFFIELD PARAMETRE BİLGİLERİ
- VRAY KAMERALAR
- KAMERA TYPE ÖZELLİKLERİ
- VRAYDOMEKAMERA ÖZELLİKLERİ
- VRAYPHYSICALCAMERA ÖZELLİKLERİ - F-NUMBER AYARLARI
- WHITE BALANCE SEÇENEKLERİ
- DEPTH OFFIELD PARAMETRE BİLGİLERİ
- SHUTTER SPEED AYARLARI VE ORANLARI
- FILM SPEED (ISO) AYARLARI VE ORANLARI
- KAMERA ANIMASYON MANTIĞI (KAMERA YOLU OLUŞTURMA)
- ANIMASYON RENDER ALMA
- VRAY PHOTOMETRIC IŞIK AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ
- ÖZEL IŞIKLAR TANIMLAMALARI VE ÖZELLİKLERİ

#### VRAY IŞIK AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ

- VRAYAMBIENTLIGHT AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ
- VRAYLIGHT AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ
- VRAYSUN AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ
- VRAY IŞIKLAR VE VRAYIES AYARLARI VE ÖZELLİKLERİ
- VRAY RENDER MOTORU KULLANIMI VE AYARLARI



- VRAY RENDER AYARLARI VE UYGULAMA MANTIĞI
- FRAME BUFFER AYARLARIVE UYGULAMA MANTIĞI
- GLOBAL SWITCHES AYARLARI VE UYGULAMA MANTIĞI
- IMAGE SAMPLER (ANTALISING) FILTRE AYARLAR VE UYGULAMA MANTIĞI
- (DOLAYLI AYDINLATMA)INDRECT ILLUMINATION
- GI IRRADIANCE MAP VE ALT AYARLAR
- LIGHT CACHE İKİNCİ SIÇRAMA ANLATIMI
- VRAY ENVIRONMENT AYARLAR VE UYGULAMA MANTIĞI
- REFLECTION (YANSIMA), REFRACTION (KIRILMA)
- COLOR MAPPING VE DETAYLI ANLATIMI AYARLAR VE UYGULAMA MANTIĞI
- OBJECTS SETTINGS AYARLARI
- LIGHTS SETTINGS AYARLARI
- ENVIRONMENT ÇEVRE ETKİLERİ
- ATMOSPHERIC EFFECT
- VRAYTOON EFEKTI
- VRAY RENDER AYARLARININ TEST VE KALİTELİ RENDER SETUP OLUŞTURULMASI
- VRAY RENDER DIŞ MEKAN İÇİN AYARLANMASI SETUP HAZIRLANMASI

- VRAY AYARLARI KAPSAMINDA DIŞ MEKANLARDA FINAL RENDER SETUP AYARLARININ OLUŞTURULMASI
- KENDİ MATERYAL KÜTÜPHANEMİZİ OLUŞTURMA

#### MİMARİ PHOTOSHOP - 3D MAX'DE KULLANILACAK PHOTOSHOP ARAÇLARININ ÖĞRETİLMESİ

- PHOTOSHOPTA TAŞIMA VE MONTAJ YÖNTEMLERİ
- SEÇİM VE RÖTUŞ ARAÇLARININ KULLANIMI
- KIRPMA VE KESİM YÖNTEMLERİ
- YAZI YAZMA VE YAZI EFEKTLERİ OLUŞTURMA
- RENK KANALLARI VE FİLTRELER
- DOKU VE MALZEME OLUŞTURMA
- NESNE YOK ETME
- FOTOĞRAFLARIN, RENGİNİ, IŞIĞINI, KONTRASTINI AYARLAMA YÖNTEMLERİ
- PHOTOSHOPTAN ÇIKTI ALMA

#### BİTİRME PROJESİ

#### TRİPLEKS VİLLA TASARIMI

#### FUAR STAND TASARIMI



## Eğitim Günleri

Grup Bilgisi	Eğitim günleri	Eğitim saatleri
1. Grup	HER CUMARTESİ TEK GÜN	09:00 – 14:00
2. Grup	HER SALI TEK GÜN-ONLİNE	19:00 – 21:30
3. Grup	ÖZEL DERS	Karşılıklı belirlenecek

## Örnek Çalışmalar

