

درس اول-مقدمات	اصلاح اشتباهات یا حذف موضوعات	درس هفتم-کار با توابع اصلاح‌گر
Autodesk 3ds Max چیست؟	Box	آشنایی با مفهوم شیء فرعی
قابلیت‌های Max	Cone	سطوح شیء فرعی
تنظیمات اولیه‌ی محیط Max	Sphere	دستور Affect Region
شناخت اجزای تشکیل دهنده‌ی محیط شامل:	GeoSphere	دستور Delete Mesh
Quick Access Toolbar	Cylinder	دستور Delete Patch
نوار منوی کرکره‌ای	Tube	دستور Disp Approx
Command panels	Torus	دستور Displace
Active viewport	Pyramid	دستور Bend
Viewport navigation controls	Teapot	دستور Edit Mesh
Animation playback controls	Plane	دستور Edit Mesh
Animation keying controls	ایجاد موضوعات پایه‌ای امتداد یافته شامل:	دستور Edit Normals
Absolute/Relative coordinate toggle and coordinate display	Hedra	دستور Normal
Prompt line and status bar	Torus Knot	دستور Edit Patch
MAXScript mini-listener	ChamferBox	دستور Edit Poly
Track bar	ChamferCyl	دستور Edit Poly
Time slider	OilTank	دستور Face Extrude
Main toolbar	Capsule	دستور FFD
منوهای میانبر	Spindle	دستور FFD (Box/Cyl)
Transform Gizmo	L-Ext	دستور Hair and Fur
Spinner	Gengon Extended	دستور Lattice
درس دوم-مدیریت اسناد	C-Ext	دستور Material
دستورات Application Menu شامل:	RingWave	دستور Melt
New	Hose	دستور Mesh Select
Reset	Prism	دستور MeshSmooth
XRRef Objects	ترسیم سطوح تکه‌ای	دستور Mirror
Merge	ترسیم سطوح NURBS	دستور Noise
Merge Animation	موضوعات معماری شامل:	دستور Push
Replace	ترسیم انواع در	دستور Ripple
Import	ترسیم انواع پنجره	دستور Shell
Export	ترسیم انواع درخت، ترده و دیوار	دستور Skew
دستور Configure System Paths	ترسیم انواع پلکان	دستور Slice
Auto Backup	درس پنجم-انتخاب، تغییر شکل و جهت‌دهی موضوعات	دستور Smooth
درس سوم-کنترل صفحه‌ی تصویر	روش‌های مختلف انتخاب موضوعات	دستور Spherify
دریچه‌ی دید چیست؟	طریقه تعیین نام موضوعات	دستور Squeeze
چیدمان دریچه‌های دید	طریقه تعیین رنگ موضوعات	دستور Stretch
سربرگ‌های چیدمان دریچه‌های دید	فیلتر کردن انتخاب‌ها	دستور Symmetry
ویژگی‌های دریچه‌ی دید	کرکره Selection Filter	دستور Taper
فعال و غیرفعال بودن یک دریچه‌ی دید	دستور Named Selection Sets	دستور TurboSmooth
محور جهانی	مدیریت لایه‌ها	دستور Twist
درک و شناخت نماها	حذف موضوعات	دستور UVW Map
نمای Orthographic	ایزوله کردن موضوعات	دستور Wave
نمای Perspective	تغییر شکل (یا تبدیل) موضوعات	دستور XForm
روش‌های تغییر نما	حرکت	آشنایی با Modifier Stack
به‌کارگیری کلیدهای ناوبری دریچه‌ی دید	چرخش	درس هشتم-کار با موضوعات دوبعدی
بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی دریچه‌ی دید	مقیاس‌گذاری	ترسیم منحنی‌های ساده‌ی دوبعدی
جابه‌جایی نما	کار با ابزارهای تبدیل موضوعات	دستور Line
بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی دوبعدی	دستور Select and Manipulate	دستور Rectangle
عبور از میان یک نما	تنظیم ابزار پرش مکان‌نما	دستور Circle
چرخش یک نما	تنظیم صفحات شطرنجی	دستور Ellipse
نمای قبلی و بعدی	تنظیم پرش مکان‌نما	دستور Arc
کنترل دریچه‌ی دید با استفاده از چرخ میانی ماوس	دستور Select and Place	دستور Donut
کنترل نماهای دوربین و نور	روش‌های مختلف هم‌ترازی (یا جهت‌دهی) موضوعات	دستور NGon
به حداکثر رساندن اندازه‌ی دریچه‌های دید	درس ششم-نسخه‌برداری، گروه‌بندی و پیوند موضوعات	دستور Star
دستور Views>Expert Mode	نسخه‌برداری از موضوعات	دستور Text
چگونگی نمایش موضوعات در Max	دستور Mirror	دستور Helix
درج پس‌زمینه برای دریچه‌های دید	دستور Array	دستور Egg
درس چهارم-ایجاد و ویرایش موضوعات پایه‌ای	دستور Spacing Tool	دستور Section
ایجاد موضوعات پایه‌ای استاندارد	دستور Snapshot	ترسیم منحنی‌های NURBS
به‌کارگیری منوی کرکره‌ای Create	گروه‌بندی موضوعات	ترسیم منحنی‌های توسعه‌یافته
به‌کارگیری تابلوی Create	ایجاد پیوند زنجیره‌ای بین موضوعات	ویرایش موضوعات دوبعدی
روش‌های متفاوت ترسیم موضوعات پایه‌ای	کنترل موضوعات Link شده	دستور Shape Check
تغییر پارامترهای موضوع ترسیم شده	مفهوم IK	دستور Extrude

دستور Bevel	آشنایی با کادر Time Configuration
دستور Bevel Profile	ایجاد، ویرایش و مدیریت انیمیشن
دستور Lathe	قاب‌های کلیدی
دستور PathDeform	ویرایش پارامتری کلیدها
دستور CrossSection	خطوط سیر فضایی
دستور Surface	انیمیشن به روش Parameter Wiring
دستور Delete Spline	آشنایی سطحی با پنجره Track View
دستور Fillet/Chamfer	موضوعات دینامیکی
دستور Renderable Spline	برخی دستورات ویرایشی
دستور Trim/Extend	پیوند بین موضوعات
دستور Normalize Spline	آشنایی سطحی با برخی کنترل‌گرهای انیمیشن
دستور Terrain	پیوند زنجیره‌ای بین موضوعات
دستور Loft	کنترل موضوعات Link شده
دستور Sweep	آشنایی با تارهای فضایی
درس نهم-کار با مدل‌های مرکب	آشنایی با سیستم‌های ذره‌ای
دستور Morph	آشنایی با امکانات Biped
دستور Scatter	درس چهاردهم-آشنایی با جلوه‌ها
دستور Conform	جلوه‌های پرداخت‌کاری شامل:
دستور Connect	Hair and Fur
دستور ShapeMerge	Lens Effects
دستور Boolean	Blur
دستور ProBoolean	Brightness and Contrast
دستور ProCutter	Color Balance
درس دهم-ایجاد انواع مدل‌های پارچه‌ای (Cloth)	Depth of Field
ایجاد پرده	File Output
ایجاد پتو	Film Grain
ایجاد کوسن	Motion Blur
ایجاد متکا	جلوه‌های محیطی شامل:
درس یازدهم-آشنایی با مواد و نقوش	Fire
آشنایی با پنجره‌های ویرایش‌گر ماده	Fog
طراحی مواد در لوح ویرایش‌گر ماده	Volume Fog
آشنایی با نور ابزار لوح ویرایش‌گر ماده	Volume Light
ابزارهای ویرایش مواد	عامل صوتی
آشنایی با کادر Material/Map Browser	درس پانزدهم-پرداخت‌کاری
انواع مواد	دستور Render Production
نگاشت‌های دو بُعدی	دستور Render Interactive
نگاشت‌های سه بُعدی	دستور Render ActiveShade
ساخت جنس آینه ساده	دستور Rendered Frame Window
شبیه‌سازی آب استخر	دستور Render Setup
ایجاد سطح شیشه‌ای از طریق کنترل تابش نور	پرداخت صحنه با استفاده از سبک‌های سایه‌پردازی
دستور Asset Browser	دستور Create Preview Animation
حذف ماده یا نگاشت از روی موضوعات	دستور Play Preview Animation
دستور UVW Map	دستور Save Preview Animation As
آشنایی با کتابخانه‌های مواد	دستور Open Preview Animation folder
کار با کتابخانه‌ی مواد Autodesk	دستور View Image File
پارامترهای قابل تنظیم برای ایجاد انواع مواد	دستور RAM Player
آشنایی با پنجره‌ی جستجوگر ماده	درس شانزدهم-آموزش V-Ray برای Max
حذف ماده یا نگاشت از روی موضوعات	کار با انواع نورهای V-Ray (شامل Sphere ,Rectangle ,Dome و...)
درس دوازدهم-نورپردازی و کار با دوربین	کار با SunLight
نورپردازی در Max	استفاده از جلوه‌های تصاویر HDRI
آشنایی با انواع نورها در Max شامل:	جلوه‌های ویژه شامل Environment Fog و Volume Fog
نورهای استاندارد	ایجاد مواد با استفاده از امکانات V-Ray Material
نورهای فوتومتریک	ایجاد مواد ویژه (شامل شیشه‌های شفاف و رنگی، آینه و...)
دستورات کنترل صفحه نمایش از درون Light	کار با کتابخانه‌ی مواد V-Ray
دستور Light Lister	پرداخت‌کاری توسط موتور پرداخت V-Ray
آشنایی سطحی با انواع دوربین‌ها در Max	آشنایی با امکانات پنجره‌ی پرداخت V-Ray
دستورات کنترل صفحه نمایش از درون Camera	انجام چند پروژه کاربردی و تکنیک عملی در Max
کار با دوربین	
پارامترهای عمومی دوربین	
درس سیزدهم-انیمیشن	
آشنایی با مفاهیم اولیه‌ی انیمیشن	
کار با کلیدهای کنترل انیمیشن	