

## 3D Max 2012

### Course Description:

This course is designed to develop participants' knowledge of the principles of three-dimensional drawing using 3D Max through developing basic skills to use the drawing tools to design, and modify models and add effects and materials to them. In addition, participants will acquire sufficient skills to draw models relevant to architecture, graphic design, and internal and external design with the possibility of adding dynamism to the effects of these graphics.

### Who should attend?

Engineers, Engineering major students with graphic design specialization, employees in the field of interior design and decoration, and those who are interested in graphic design. To attend this course the participants should have basic computer skills.

### Number of Hours : 30 hours

### Course Objectives:

1. Introduce students to 3D Max software and tools used in the drawing.
2. Mastering the principles of three-dimensional drawing.
3. Develop the student's ability to convert two-dimensional drawing to three-dimensional.
4. Apply effects and raw materials on the three-dimensional graphics to show a genuine prospective to reality.
5. Knowing the basic principles of moving objects in the program.

### وصف الدورة:

تهدف هذه الدورة إلى تطوير معرفة المتدرب بمبادئ الرسم الثلاثي الإبعاد باستخدام برنامج 3D Max من خلال تطوير المهارات الأساسية لاستخدام أدوات الرسم لتصميم النماذج وتعديلها وإضافة التأثيرات والخامات على هذه النماذج لإظهارها بشكل واقعي بالإضافة إلى اكتساب المتدرب للمهارات الكافية لرسم النماذج ذات العلاقة بالهندسة المعمارية ورسومات التصميم الداخلي والخارجي مع إمكانية إضافة تأثيرات حركية على هذه الرسومات.

### الفئات المستهدفة:

للمهندسين ولطلاب الكليات الهندسية والتصميم الجرافيكي الجامعية والمتوسطة وللعاملين في مجال التصميم الداخلي والديكور، وللمهتمين بالتصميم الجرافيكي. الراغبين بالالتحاق في هذه الدورة يجب أن يتوفر لديهم مهارات استخدام جهاز الحاسوب.

### عدد الساعات : 30 ساعة

### أهداف الدورة:

1. تعريف المتدرب ببرنامج 3D Max وأدوات البرنامج المستخدم في الرسم.
2. إتقان مبادئ الرسم الثلاثي الإبعاد.
3. تطوير قدرة المتدرب على تحويل الرسوم الثنائية الإبعاد إلى رسوم ثلاثية الإبعاد.
4. تطبيق التأثيرات والخامات على الرسومات ثلاثية الأبعاد لإظهارها بشكل حقيقي أقرب إلى الواقع.
5. معرفة المبادئ الأساسية لتحريك الأجسام في البرنامج.

## Course Outline:

### Part I: 3D's Max Interface

- ❖ Exploring the Max Interface
- ❖ Configuring the Viewports
- ❖ Navigation
- ❖ Customizing the Max Interface and Setting Preferences

### Part II: Working with Objects

- ❖ Creating and Editing Primitive Objects
- ❖ Selecting Objects, Setting Object Properties
- ❖ Transforming Objects — Translate, Rotate, and Scale
- ❖ Duplicating objects

### Part III: Modeling

- ❖ Modifiers and Using the Modifier Stack
- ❖ Modeling Basics
- ❖ Drawing and Editing 2D Splines and Shapes
- ❖ Using Editable Poly Objects
- ❖ Building Compound Objects

### Part V: Materials and Maps

- ❖ Exploring the Material Editor
- ❖ Creating Simple Materials
- ❖ Multi Sub-Object, Metal, Raytrace

### Part VI: Lighting and Cameras

- ❖ Standard Lighting Techniques
- ❖ Working with Cameras

### Part IV: Rendering

- ❖ Rendering Basic