



وای چه خوب منم میتونم
3D MAX یاد بگیرم

آموزش قدم به قدم تری دی مکس
3D MAX را قورت بدیم



ماهم میتونیم یاد بگیریم حتما



box_8d@hotmail.com





به دنیای آرزوها خوش آمدید

تردی مکس جهانی است که رویاها یثان رابه واقعیت بدل می کند.

من دراین آموزش قصد دارم با ساده ترین مثالها شمارا بادوستی آشنا، آشنا کنم که تخیلات شما را به واقعیت تبدیل کند پس در هنگام خواندن این مطالب محیط مکس باز باشد وقدم به قدم بامن همراه بشید به شما این اطمینان را می دهم اگرحتی چیزی از سه بعدی نمی دانید با این آموزشها کاملاً آن را خلق خواهید کرد در این آموزش سعی کردم به طور مفصل مطلب را باز کرده و آموزش بدم پس خاطر جمع باشید با این آموزشها شما هیچ احتیاجی به کلاسهای بیرون نخواهید داشت.%



مقدمه :

باتوجه به اینکه اینجانب از سال ۸۸ مشغول به یادگیری و آموزش تردی مکس نموده ام خود را براین دانستم که باتمام وجودم همه یادگیری های خود را که دراین سالها فراگرفته ام رادراختیار کلیه دوستان بدون محدودیت سنی و شغلی ویا تحصیلی با زبان خیلی ساده از مبتدی تا پیشرفته را به نگارش در بیاورم .

بازهم ممنون که این کتاب را انتخاب ومطالعه می کنید خیلی خوشحال میشم که نظرات وپیشنهادهات سازنده خود را با من در میان بگذارید.

یکی از سوالات اکثر دوستان وعزیزان در طی این سالها در این بود که چطور شروع کنیم ؟

من در این کتاب مسائل وروند را به زبان خیلی ساده وروان مورد بحث قرار دادم وسعی کردم خودم را جای خواننده کتاب قرار دهم.اما این نکته توجه کنید که برای راه رفتن ،زمین خوردن ضروریست.اگر زمین نخورید هیچ وقت راه رفتن را یاد نمی گیرید.ترس زمین وردن را ازذهن خود بیرون کنید وشجاعانه بلند شوید وحرکت کنید بزرگترین کارها با اولین گام آغاز می شود.ازهمین حالا با تخیلات خود آینده خود را به تصویر بکشید وبا این نرم افزار به مرحله ظهور بگذارید وکم کم این تصورات را به واقعیتهای زندگی نزدیک کنید .

من مطمئنم شما می توانید مکس کار خوبی شوید.به شرطی که زود خسته نشوید وقتی به یه مشگل برمی خورید.باید مصمم باشید تا به هدف خود برسید.امیدوارم همیشه با این طرز تفکر به هدفهای عالی دست پیدا کنیدواین کتاب راهی نو برای شما باشد.

به امید خدا ودلگرمی شما دوستداران سه بعدی تصمیم براین گرفتم که مجموعه کتاب تردی مکس ر تحت عنوان تردی مکس را قورت بده

نوشته وانتشار دهم وبر این عمل خدا پسندانه سطح علمی شما عزیزان را ارتقا یابد.

هدف من از نوشتن این کتاب علاوه بر اشتراک گذاری تجربه های چند ساله ی خودم ،ایجاد یک تعامل دوطرفه بین من وشما دوستان عزیز خواننده می باشد .شما می توانید سوالات تردی مکس خود را از طریق ایمیل با من در میان بگذارید ومن سعی خواهم کرد تا حد توانم به تک تک سوالات شما پاسخ دهم،اگر شما این مجموعه را خواندید ومطالب آن برایتان مفید بود ،برای کمک به ادامه این مسیر مبلغی را به دلخواه خود،به شماره کارت زیر واریز نمایید.

شماره حساب: ۵۲۲۴۵۰۴۵۳۲

شماره کارت: ۶۱۰۴۳۳۷۹۲۴۳۵۳۷۲۳

مستطفی بیات قلی لاله

حساب بانک ملت

بعد از مطالعه کامل این مجموعه هرگونه ابهام یا سوال ویا پیشنهادی داشتید ،برای من ایمیل بفرستید



هدف های رفتاری:

بخش اول: نسخه برداری یا همان کپی

بخش دوم: تقارن

بخش سوم: دستور منطبق کردن جسمی با جسم دیگر در جای دقیق

بخش چهارم: انتخاب موضوعات

فصل دوم:

بخش اول: نسخه برداری یا همان کپی

شما برای نسخه برداری می توانید به روشهای زیر اقدام کنید

❖ وقتی جسمی را کشیدیم باانتخاب آن ورفتن به منوی **EDIT** وانتخاب گزینه **CLONE** جسمی شبیه به جسم قبلی روی جسم اولیه ایجاد می شود حال کافیسست باانتخاب جسم و حرکت دادن جسم به نقطه دیگر آن را به نقطه دلخواه خود انتقال داد.

❖ وقتی جسمی را کشیدیم باانتخاب آن وبااستفاده از هاتکی **CTRL+V** جسمی شبیه به جسم قبلی روی جسم اولیه ایجاد می شود حال کافیسست باانتخاب جسم و حرکت دادن یا دوران دادن ویا اسکیل کردن جسم آن رابه نقطه دلخواه خود انتقال داد.

❖ روی جسم کلیک رایت کرده وگزینه **CLONE** راانتخاب کرده ومراحل شبیه به بالا را در پیش می گیریم.

آبشنها ویا همان تنظیمات **CLONE**

با یکی از روشهای بالا **CLONE** را انتخاب کرده حال پنجره ای باز می شود که همان **CLONE OPTIONS** می باشد .که درزیر به توضیح آن می پردازیم:

۱. **COPY** < با انتخاب این گزینه وانجام مراحل بالا اقدام به کپی گرفتن جسم می شود اما اینجا یک نکته وجود دارد با افزایش ویا کاهش طول، عرض ویا ارتفاع جسم کپی گرفته شده یا جسم اصلی هیچ تغییری در دردیگری اتفاق نمی افتد.

نکته:

اگر جلد ۱ را مطالعه کرده باشید بایستی بدانید وبراى تغییرات جسم بعد از کشیدن به این صورت است که جسم را انتخاب وبعد درتب کامن پنل **MODIFY** می توانیم طول، عرض، ارتفاع وحتى سگمنتهای جسم انتخاب شده را تغییر دهیم.

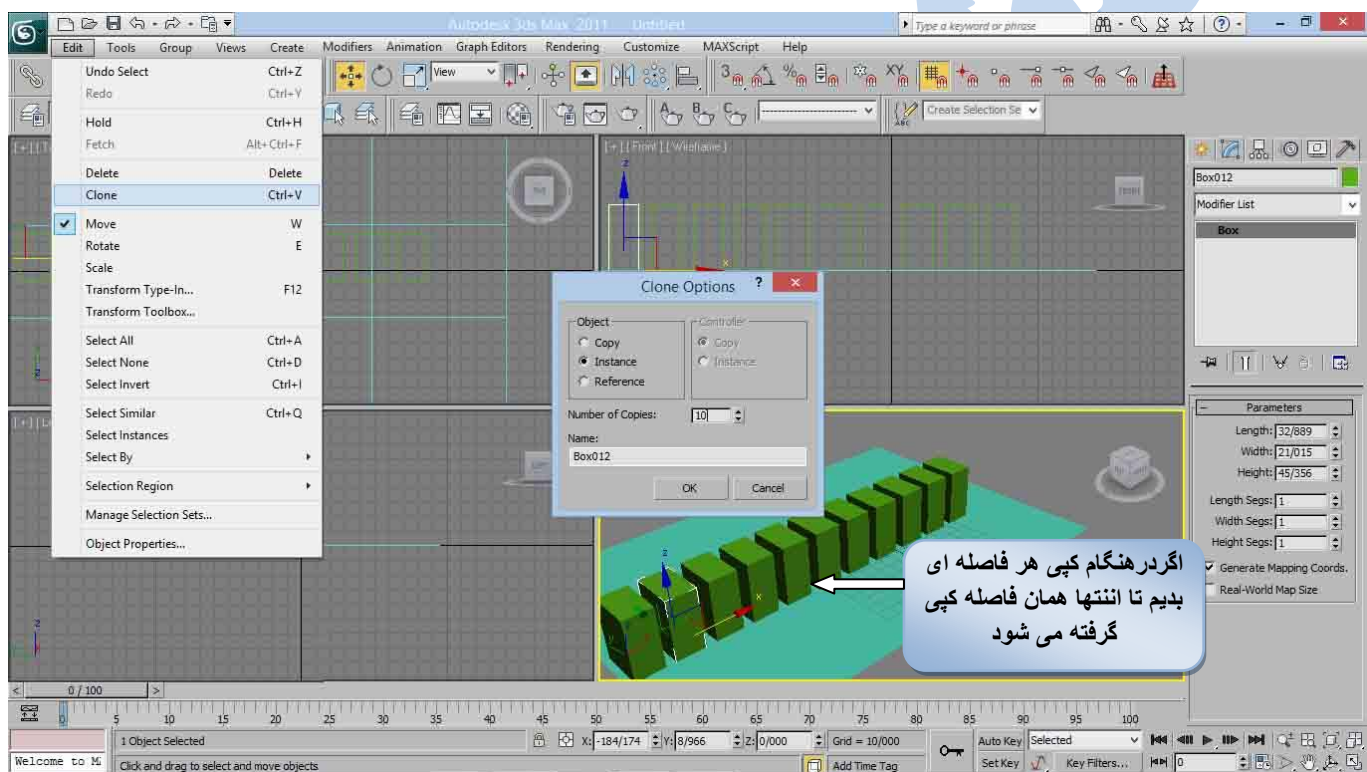
۲. **INSTANCE** < با انتخاب این گزینه وانجام مراحل کپی این اتفاق می افتد با افزایش ویا کاهش طول، عرض ویا ارتفاع جسم اول ویا دوم دردیگری تغییر در دومی نیز اتفاق می افتد.

نکته:

شما بایستی ترنس فرمها را فاکتور بگیرد آگه ساده تر بگم اینه که باانجام حرکت دادن یا چرخوندن ویا تغییر مقایس دادن چه ایجاد نمی کندجسم اولی چه جسم دومی هیچ تغییری در جسم بعدی ایجاد نمی کند.

۳. **REFERENCE** > با انتخاب جسم اول **MODIFY** آن فعال میشه وهرگونه تغییر در عرض وارتفاع ویا طول در جسم اول جسم بعدی نیز تغییر می کنداما جسم کپی شد یا همان جسم دوم را اگر انتخاب کنیم **MODIFY** آن فعال نمیشه که بخواهیم تغییری ایجاد کنیم که ما آن را با چاید وپرند یا همان پدر وپسری می شناسیم که ما میگیرم پرند می تواند چایلد را تغییر دهد اما چایلد نمی تواند پرنه را تغییر دهد.

❖ با انتخاب جسم وگرفتن **SHIFT** وحرکت دادن جسم پنجره ای باز می شود که همان **CLONE** **OPTIONS** می باشداما تنها تفاوتی که دارد گزینه ای دیگری اضافه شده که تعداد کپی رانیزازما می پرسدبا دادن تعداد کپی تعدادخواسته شده با فاصله مشخص کپی می شود.



بخش دوم: تقارن

شما برای قرینه کردن می توانید به روشهای زیر اقدام کنید:

❖ زدن شکلک **MIRROR** درمین تولبار

❖ وقتی جسمی را کشیدیم باانتخاب آن ورفتن به منوی **TOOLS** وانتخاب گزینه **MIRROR** پنجره ای باز می شودکه تقارن جسم را درویوپرت نشان می دهدکه ما آن را در زیر توضیح می دهیم:

این پنجره از دو قسمت تشکیل شده...

MIRROR AXIS ➤ این قسمت از دو قسمت تشکیل شده که در سمت چپ محور تقارن را نشان میدهد در سمت راست محور تقارن را نسبت به صفحات در نظر میگیرد.

OFFSET ➤ ایجاد فاصله بین جسم اول با جسم دوم

CLONE SELECTION ➤ این قسمت دارای چهار قسمت می باشد قسمت اول **NO CLONE** که هیچ کپی از جسم اول نمی کند بلکه جسم اول را معکوس می کند سه قسمت بعد از آن را نیز در قسمت کپی نشان داده شده است.

نکته:

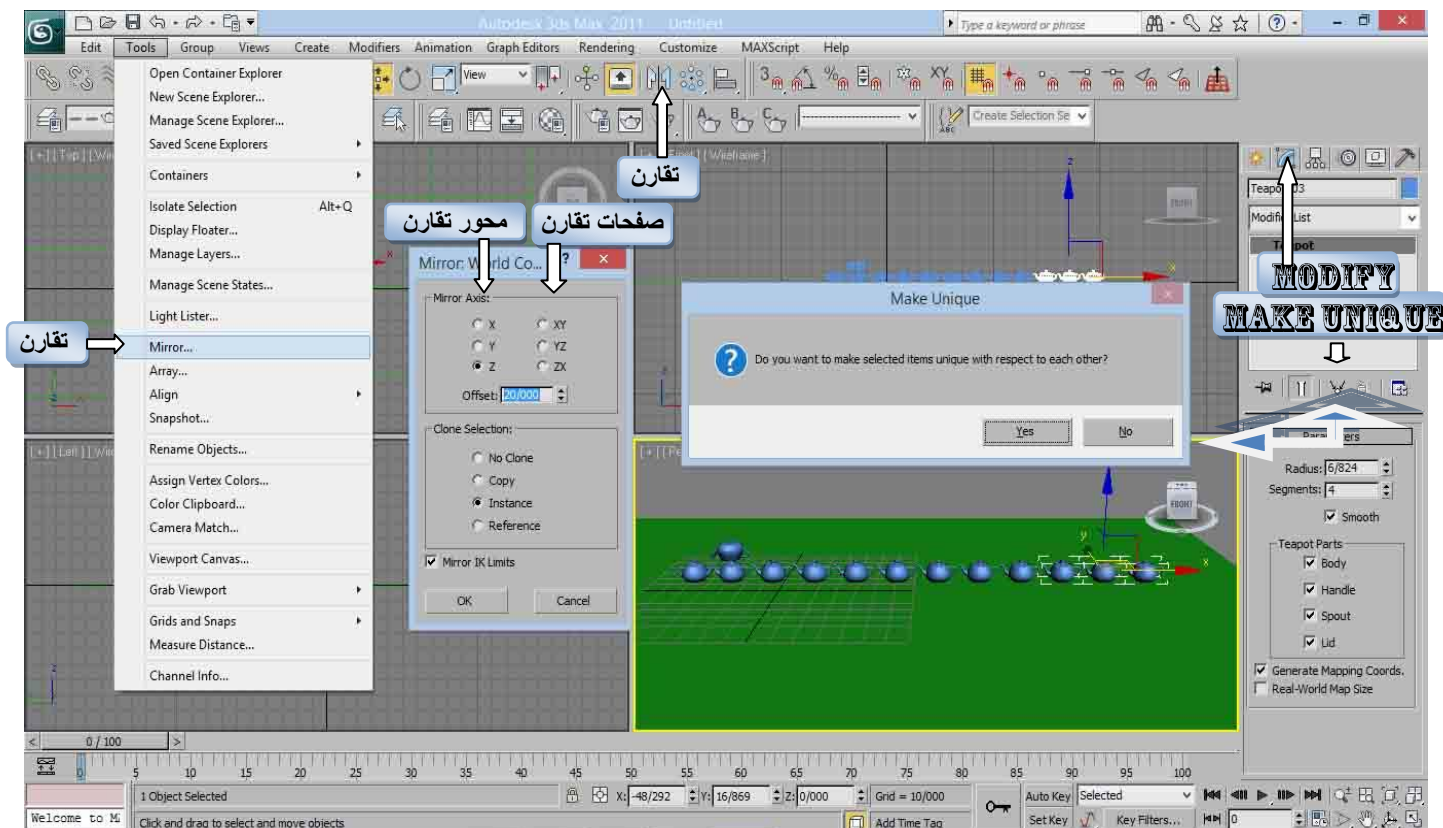
شاید براتون این سوال پیش بیاد که اگر ما از گزینه **REFERENCE-INSTANCE** استفاده کردیم ونمی خواستیم با تغییر اولی یا دومی دیگری تغییر نکند چه کار کنیم؟

برای اینکار شما ابتدا جسمی که مثلا **INSTANCE** کپی گرفته شده انتخاب کرده بعددر کامن پنل **MODIFY** رفته و **MAKE UNIQUE** را می زنیم دیگه از این به بعد دیگه تغییر در هر جسمی باعث تغییر در جسم دیگری نمیشه.

نکته دوم:

شاید براتون این سوال نیز پیش بیاد که اگر ما یک گروه از گزینه ها را با **INSTANCE** یا **REFERENCE** استفاده کردیم ونمی خواستیم با تغییر اولی دیگر گروهانیز تغییر کند یا از میان یه گره بزرگ گروهای کوچکتر با هم تغییر کند چه کار کنیم؟

برای اینکار شما ابتدا تعدادی از اجسامی که مثلا **INSTANCE** کپی گرفته شده انتخاب کرده بعددر کامن پنل **MODIFY** رفته و **MAKE UNIQUE** را می زنیم بعدی پنجره ای باز می شود که اگر **NO** بزنید آن گروه انتخاب شده برای خودش کار می کند و دیگر اجسام انتخاب نشده کار خودشان را انجام می دهند اگر در جواب سوال **YES** را بزنیم تک تک آن گروه انتخاب شده برای خودشان بصورت مستقل کار می کنند.



بخش سوم: دستور منطبق کردن جسمی با جسم دیگر در جای دقیق

برای حرکت دادن جسمی بر روی جسم دیگر به طوری که جسم دقیقاً "درجایی که ما می خواهیم قرار بگیرد" بایستی از دستور **ALIGN** استفاده کرد که در زیر به توضیح آن می پردازیم.

راههای فعال کردن ALIGN:

ALIGN<TOOLS->

۲۔ ہاتھی ALT+A



۳- بازدن شکلی آن

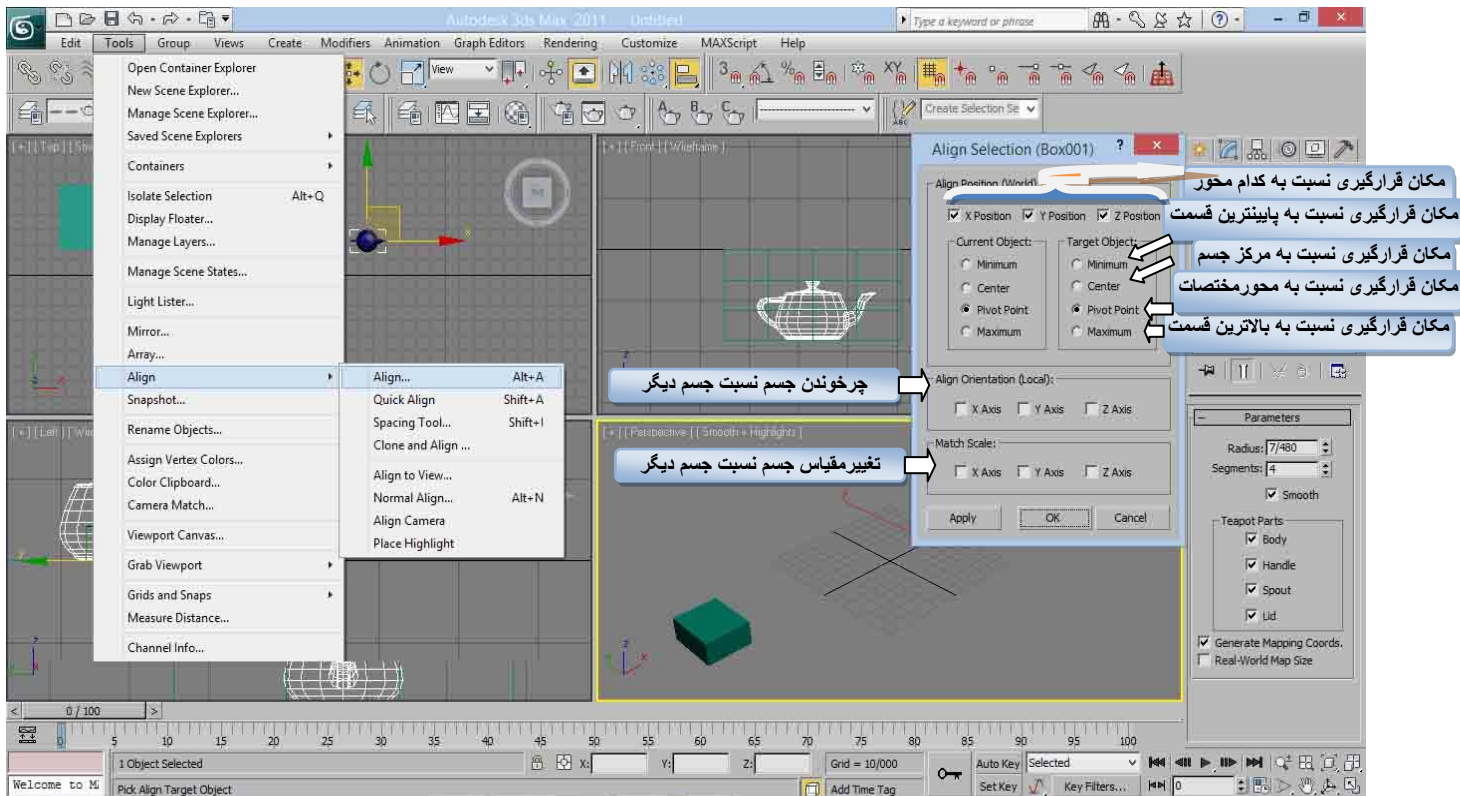
نحوه کار کردن با دستور **ALIGN**:

ما برای قرار دادن جسمی مماس بر جسم دیگر نمی توانیم به صورت دستی دقیقاً "درجایی که می خواهیم قرار دهیم برای اینکار بایستی یکی از موضوعات انتخاب بشه این موضوعی که انتخاب میشه همان جسمی که بایستی حرکت کنه بعد با یکی از روشهای بالا الاین را فعال می کنیم حالا مکس منتظر اینه که جسم مقصود بهش بدید حالا شما با انتخاب جسم مقصد پنجره ای باز می شود

ALIGN POSITION < مکان قرار گیری

CURRENT OBJECT <قرارگیری جسم اولیه

TARGET OBJECT < قرارگیری جسم مقصد



نکته: در قسمت مکان قرارگیری نسبت به محور شما می توانید با زدن هر کدام از محورها جسم اولیه را در آن محور در جای خواسته شده قرار دهید.

مثال: شما می خواهید قسمت پایین قوری در قسمت بالای مکعب قرار گیر برای اینکار شما قوری را انتخاب و بعد اولین را می زنیم در پنجره باز شده در قسمت مکان قرارگیری نسبت به کدام محور {به تصویر بالا نگاه کنید} شما بایستی ابتدا محور X و محور Y را تیک بزنید و در قسمت CURRENT OBJECT شما CENTER را می زنید و در قسمت TARGET OBJECT شما بایستی CENTER را بزنید و بعد APPLY می کنید در مرحله بعد در قسمت مکان قرارگیری نسبت به کدام محور شما بایستی ابتدا محور X و محور Y را تیکش را بردارید و در قسمت CURRENT OBJECT شما MINIMUM را می زنیم و در قسمت TARGET OBJECT شما MAXIMUM را می زنید. و بعد OK می کنید.

یکی از کارهای اولین هم راستا کردن یاروی هم قرار دادن است اما دستورالاین به اینجا ختم نمیشه اگه شما خواستید دو جسم را از نظر زاویه قرار گرفتن هم با هم یکی کنید میتونید از اولین استفاده کنید.

مثال: اگه من یه آبجکت را به یه مقدار نامشخصی چرخونده باشم و بخوام آبجکت دوم یا مکان تغییر بکنه یا نکته یا همون قدر بچرخه باز هم از اولین استفاده می کنم برای این منظور آبجکت اول رو انتخاب می کنم و بعد اولین را می زنم و آبجکت دوم را انتخاب می کنم حالا اگه خواستم آبجکت در جای خودش به اندازه جسم اول بچرخه کلیه تیکهای محورهای بالا را بر می داریم در قسمت ALIGN ORIENTATION در هر محوری خواستیم بچرخه تیک اون محور را می زنیم و بعد APPLY می کنیم حالا باز خواستیم روی جسم نیز باشد مثل مراحل بالا ادامه می دیم و در نهایت OK می کنیم.

بازم الاین میتونه دوجسم را از نظر مقیاس نیز یکی کنه برای این کار در قسمت **MATCH SCALE** در هر محوری خواستیم تغییر مقیاس دهیم تیک اون محور را می زنیم وبعد **APPLY** می کنیم حالا باز خواستیم روی جسم نیز باشد مثل مراحل بالا ادامه می دیم و در نهایت **OK** می کنیم.

دستور **NORMAL ALIGN**

حالا شاید بپرسید اگر ما جسمی داشتیم خواستیم در نقطه دلخواه ای در روی جسم دیگر قرار بگیره چکار کنیم آیا راه حلی هست یا نه؟

در جواب به شما باید بگویم بلی با دستور **NORMAL ALIGN** اینکار شدنی است که در پایین به آن می پردازیم

راههای فعال کردن دستور **NORMAL ALIGN**

۱- **NORMAL ALIGN < ALIGN < TOOLS**

۲- هاتکی **ALT+N**



وزدن



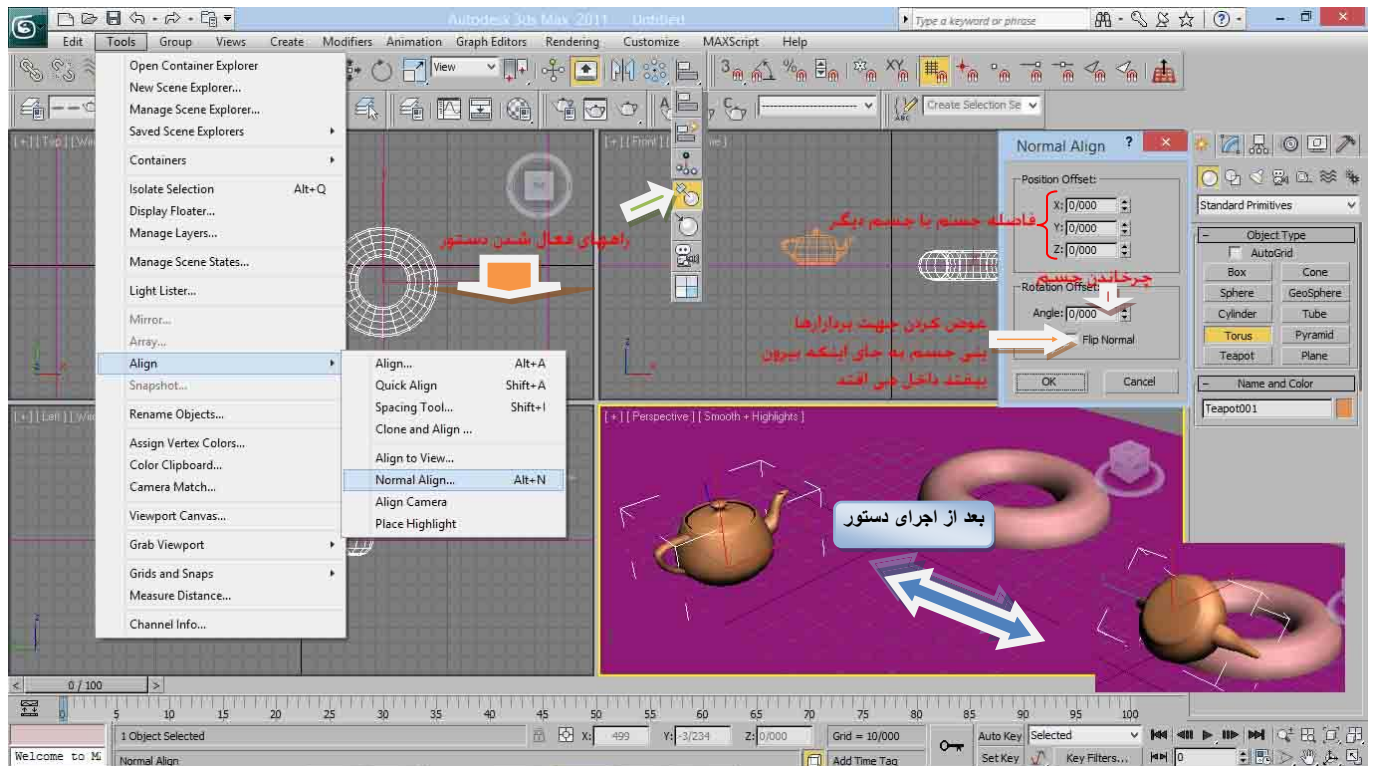
۳- بانگه داشتن روی شکل

نحوه کار کردن:

با انتخاب موضوع مورد نظر وبعد با یکی از روشهای بالا دستور را اجرا وبا نگه داشتن کلیک چپ روی جسم یه بردار یکه ای به ما نشان می دهد که عمود بر جسم می باشد وبعد درگ کردن روی هر ناحیه جسم و در نهایت رها کردن کلیک چپ و در مرحله بعد با کلیک کردن روی جسم بعدی جسم اول روی جسم دومی در همان نقطه قرار می گیرد.

نکته:

بعد از اینکه ما دستور رو اجرا کردیم پنجره ای باز می شود که به ما این امکان را می دهد جسم الاین شده را در راستای هر کدام از محورهای جابه جا و یا بچرخونیم.



بخش چهارم: انتخاب موضوعات

برای انتخاب موضوعات شما می توانید **SELECT OBJECT** را بزنید و یا بازدن دکمه **روی صفحه** کیبورد موضوعات را انتخاب کنید اما اینو بدونید با این کار شما فقط یک موضوع رو انتخاب می کنید شاید پیش خودتون بگید اگر بخوام چند موضوع را انتخاب کنم چی کنم برای جواب به این سوال بایستی بگم با انتخاب اولین موضوع و گرفتن دکمه **CTRL** روی کیبورد حالا می تونید با انتخاب موضوعات دیگه تعداد بیشتری موضوع انتخاب کنید اگه توجه داشته باشید می بینید با نگه داشتن کنترل یه به اضافه زیر اشاره گر ماوستو اضافه شده که نشانه اینه که شما از این به بعد میتونید تعداد بیشتری موضوع انتخاب کنید.

حالا بازم براتون این سوال پیش بیاد که اگه تعدادی موضوع رو انتخاب کردم ولی یکی یا چند مورد رو اشتباه انتخاب کردم چکار کنم در جوابتون بایستی بگم برای اینکار تردی مکس به شما این امکان رو می ده که با انتخاب دکمه **ALT** روی کیبورد یه علامت منفی زیر اشاره گر ماوستون می آید که نشونگر اینه که شما از این به بعد میتونید اشیا انتخاب شده رو از انتخاب خارج کنید.

خلاصه دستور:

انتخاب موضوعات = زدن **روی صفحه**

اضافه کردن اشیا = گرفتن دکمه **CTRL**

کم کردن موضوعات انتخاب شده = گرفتن دکمه **ALT**

انتخاب موضوعات براساس اسمشون:

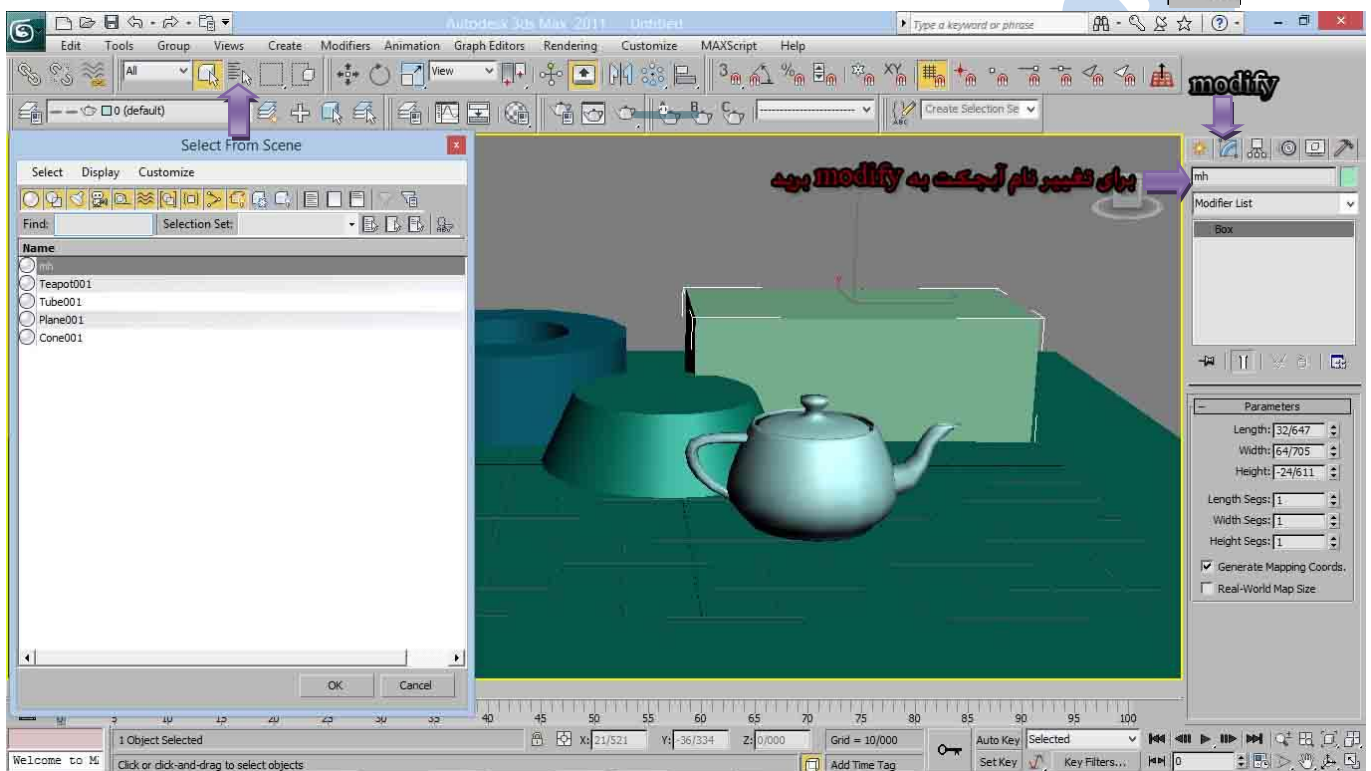
نکته:

این چیزی که دارم براتون میگم یادتون باشه برای هر موضوعی که در تردی مکس می کشید یه اسم مشخص کنید تا در مواقعی که می خواهید سریع اونو پیدا کنید و کارتونو سریع انجام بدید.

شما برای انتخاب موضوعات می تونید به یکی از روشهای زیر اقدام کنید:

۱. زدن دکمه  از کیبورد وبعد از باز شدن پنجره آن انتخاب یکی اشیا مورد نظر و زدن دکمه  OK

۲. انتخاب  وبعد از باز شدن پنجره آن انتخاب یکی اشیا مورد نظر و زدن دکمه  OK



انتخاب موضوعات براساس winow/crossing:

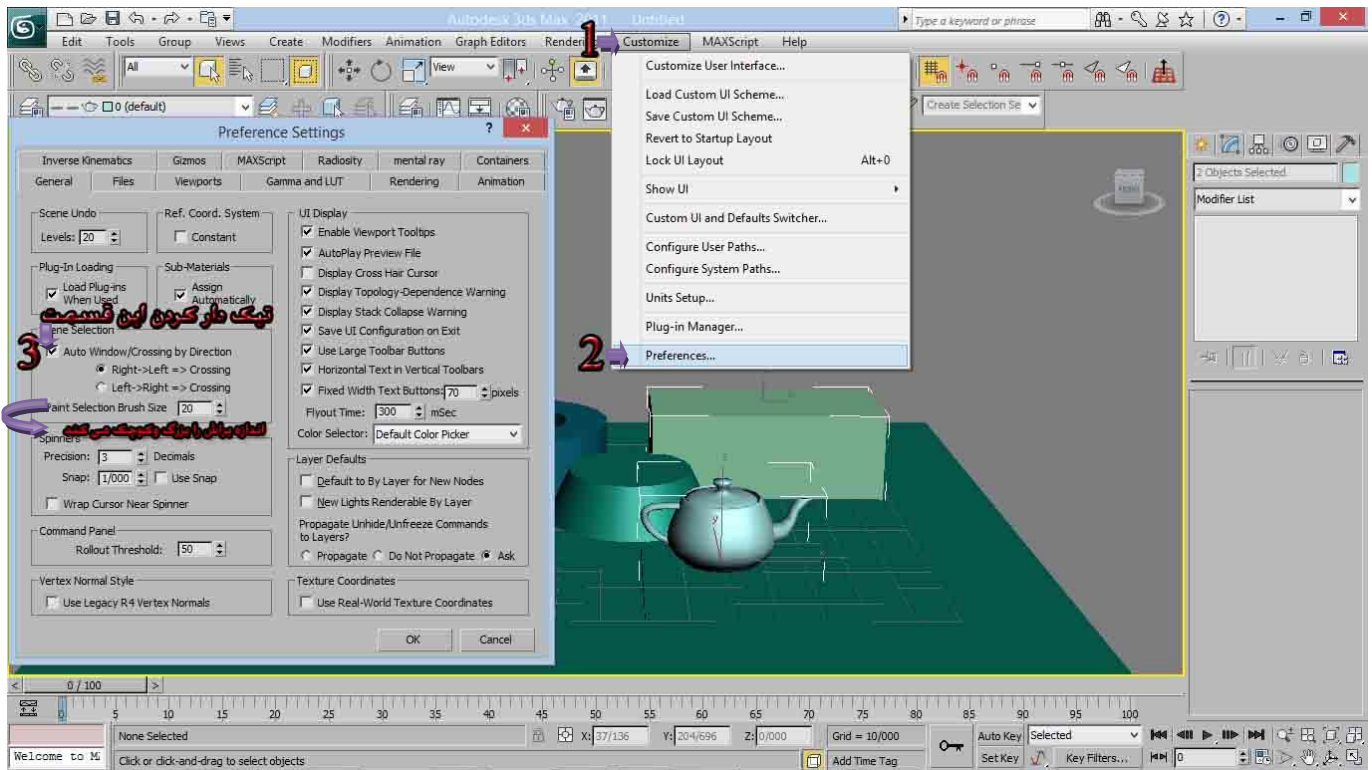
اگه شما با نرم افزار کد آشنا باشید می دونید که در این نرم افزار نحوه انتخاب که اگه **WINDOW** باشد { اینکه انتخاب از سمت راست به سمت چپ باشد } تمامی آبجکتهایی که در ناحیه انتخاب باشند انتخاب می شوند ولی اگه انتخاب از سمت چپ به راست باشد که ما اونو **CROSSING** می نامیم اگه حتی ابسیلونی از آبجکت داخل ادر انتخاب نباشد انتخاب نمی شود اما در نرم افزار مکس اینچنین نیست بایستی ما بصورت دستی این کار را انجام بدیم اگه به این شکل بود  یعنی اینکه چه از راست به چپ چه از چپ به راست انتخاب کنید موضوعات انتخاب میشه اما اگه به این شکل باشد  چه از راست به چپ چه از چپ به راست انتخاب کنید تنها موضوعاتی که تماما" در داخل کادر باشند انتخاب میشوند .

سوال:

اگه ما نخوایم بصورت دستی اینکار را بکنیم آیا مکس قادره که از این به بعد مثل کد از راست به چپ ویندو واز چپ به راست بشه کراسینگ ویا بلعکس؟

در جوابتون باید بگم بله مکس این قابلیتو داره که ما بهش بگیم از این به بعد دیگه جهت براش مهم باشه برای انجام آن به تصویر زیر دقت کنید.

انتخاب موضوعات با نگه داشتن ماوس روی فلش گوشه تصویر زیر لیست زیر باز می شود که هر کدام نحوه انتخاب را روشن می کند



انتخاب بصورت مستطیلی

انتخاب به شکل دایره

انتخاب به شکل شکسته ینی با هر کلیک کردن قسمتی را انتخاب و در نهایت ابتدا و انتهای انتخاب را بهم وصل کنید

انتخاب به شکل شکسته نرم کار کردن آن هم مثل بالاست

انتخاب بصورت براش هست ینی با انتخاب اولین شی، زیر اشاره گر ماوس بصورت یه دایره میشه که با گذشتن از روی هر شی اون شی انتخاب میشه اگه بخواید اندازه براش هم بزرگ و کوچک بشه به تصویر بالا نگاه کنید و عددشو تغییر بدید .

حالا می خوام بخشی از ابزارات انتخاب آجکتها که در منوی **EDIT** است رو براتون شرح بدم پس با من همراه باشید

CTRL + A = SELECT ALL < با انتخاب این گزینه همه اشیا در محیط انتخاب میشن

CTRL + A = SELECT ALL < با انتخاب این گزینه همه اشیا در محیط انتخاب میشن

CTRL + D = SELECT NONE < با انتخاب این گزینه همه اشیا انتخاب شده از حالت انتخاب خارج میشن

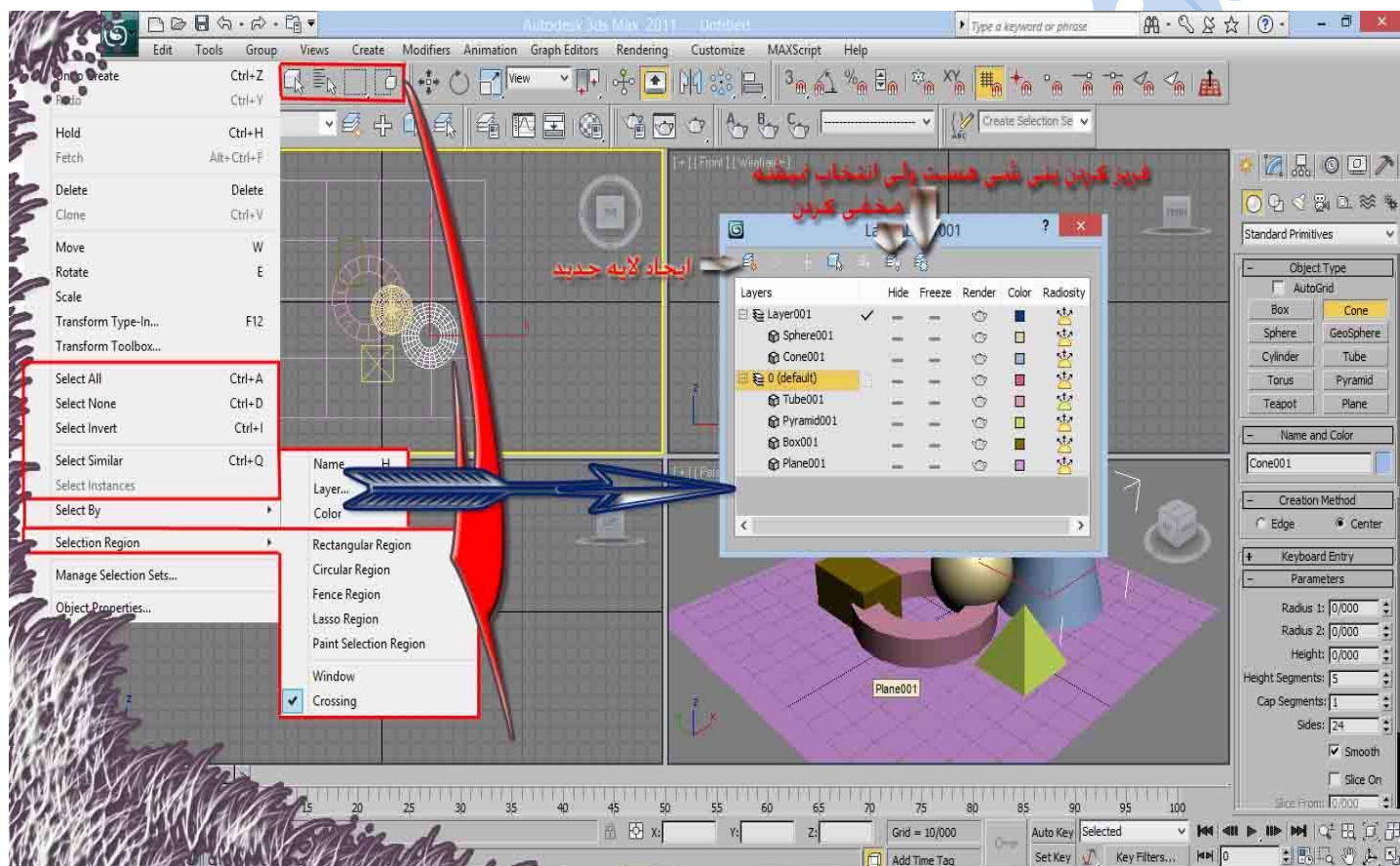
CTRL + I < SELECT INVERT > با انتخاب این گزینه اشیاء انتخاب نشده انتخاب میشن یا به عبارت دیگه معکوس کردن انتخاب است

CTRL + Q < SELECT SIMILAR > با انتخاب این گزینه همه اشیاء شبیه به هم در محیط انتخاب میشن مثلاً "اگه باکسی درحال انتخاب باشه همه باکسها انتخاب میشن"

SELECT INSTANCES > با انتخاب این گزینه همه اشیاء کپی شده **INSTANCES** در محیط انتخاب میشن

SELECT BY > با انتخاب این گزینه اشیاء براساس نام یا لایه (اگه لایه بندی کرده باشید) یا رنگ انتخاب میشه

SELECT REGION > این گزینه شمال مواردی است که در بالا بهتون یاد دادم است (در تصویر زیر نشون دادم)



مخفی کردن موضوعات:

➤ انتخاب شی و راست کلیک کردن

HIDE SELECTION > مخفی کردن شی انتخابی

HIDE UN SELECTION > مخفی کردن همه موضوعات بجز شی انتخابی

➤ برای برگردون دشی مخفی شده

UN HIDE ALL > بازگردانی تمامی اشیای انتخابی

UN HIDE BY NAME > بازگردانی اشیاء براساس اسمشون

➤ برای فریز کرد اشیا

فریز کردن همان منجمد کردی شی می باشد که شی وجود دارد ولی هیچ ویرایش ویا پاک نمی شود.

FREEZE SELECTION <فریز کردن

NN FREEZE SELECTION <بازگردانی شی فریز شده

➤ برای اعمال تغییرات روی شی انتخاب شده

ISOLATE SELECTION <این امکان رو برای من پیش میاره که یک لحظه که من می خوام همه آبجکتهایی که روی صفحه بود رو بجز اونهایی که انتخاب کردم هاید بکنه من هرچقدر که می خوام روی صفحه کار بکنم روی آبجکت انجام بدم هر تغییری که می خوام روش انجام بدم وقتی به اون هدف مورد نظر برسم وبعد **EXIT ISOLATION MODE** رو بزnm حالا زاویه دید به همان زاویه دید اول بر می گردد.

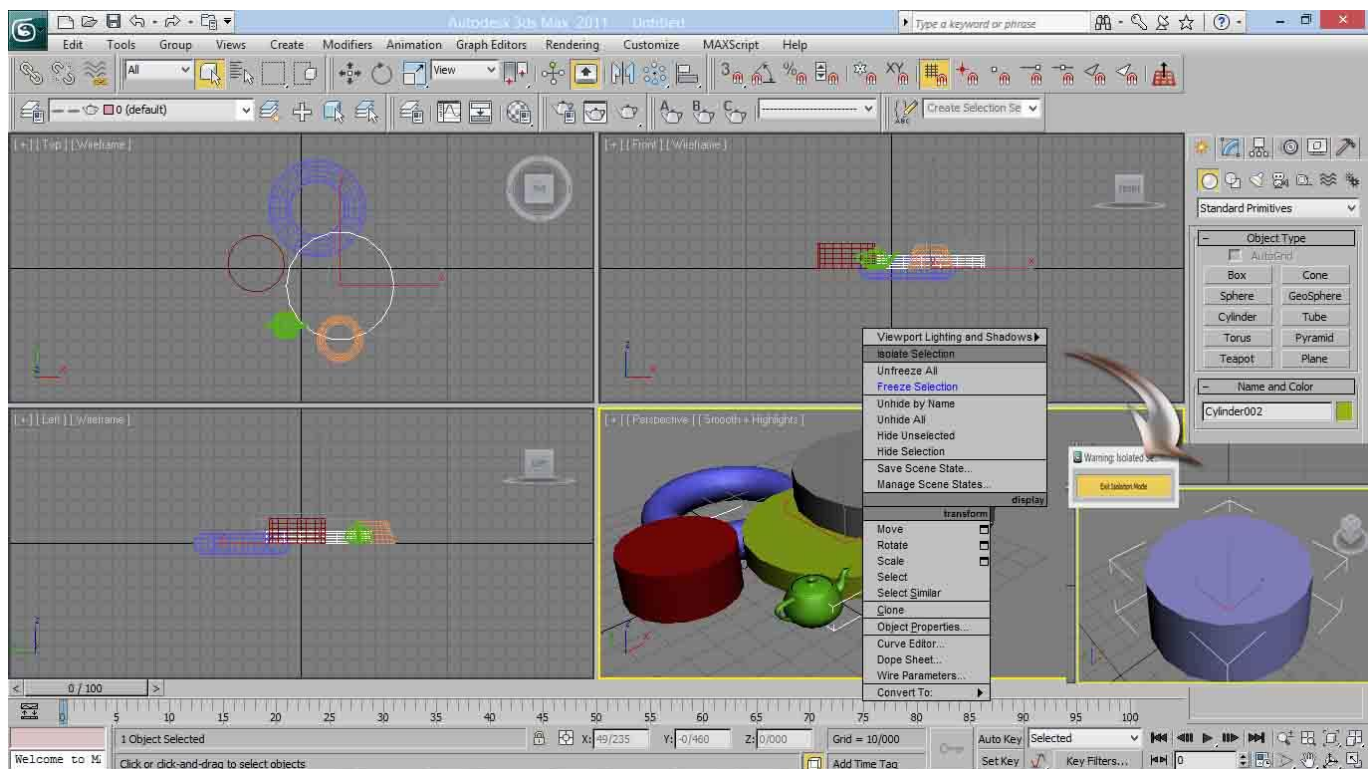
سوال:

شاید شما بپرسیدمن برای مخفی کردن از همون هاید سلکشن استفاده می کنم چه لزومی دارد از ایزولید سلکشن استفاده کنم.

در جواب باید بگم هاید آن سلکشن دوتا ایراد یا ضعف نسبت به ایزولید دارد یکی ممکنه درحالی که من دارم کار می کنم یک آبجکت از قبل هاید باشه اگه پیام ایزولید سلکشن استفاده کنم جسم هاید شده قبلی همچنان هاید باقی می ماند اما در هاید آن سلکشن اون جسم هاید شده هم برمی گرده دوم اینکه درمرحله قبل با تغییر زاویه دید کار رو انجام می دادیم وبعد از بازگشت دوباره به همان زاویه قبل از هاید بر می گردیم ولی شی در حالت هاید سلکشن چنین اتفاقی نمی افتد .

خلاصه: ایزولید سلکشن یک حالت صفحه را نگه میدارد دوم زاویه دید قبل وبعدش یکی است .

تب **DISPLAY**درس برگ **HIDE BY CATEGORY**



این بحث ادامه دارد منتظر فصل های آینده باشید...

آموزش تردی مکس برای کلیه سنین

باتشکر از تمامی دوستانی که این مجموعه را برای خواندن انتخاب کردند. من مصطفی بیات قلی لاله مدرس تردی مکس {درزنجان} هستم.

هرکس در زندگی هدفی دارد، اما بهترین هدف ها، متعالی ترین آنهاست. هدف من از آموزش این مجموعه به دلایل زیر می باشد:

۱. کمک به تمامی دوستانی بدون توجه به محدودیت سنی و مالی که نمی توانند در کلاس های آموزشگاه ها شرکت کنند.

۲. افزایش سطح آگاهی دوستان در زمینه سه بعدی

تخصص من در انواع زمینه های کامپیوتری و معماری از جمله:

تردی مکس، آرشکيد، اتوکد، اسکيس شهرى ومعمارى و...

دوستان عزيز ، هرگونه سوال پيشنهاد داريدمى توانيد به ايميل يا با شماره هاى زير ارتباط برقرار كنيد.

Email:mostafabayat100@yahoo.com

Tel:09217895049-09354633949

مصطفى پيچان فاضلى
ملايه