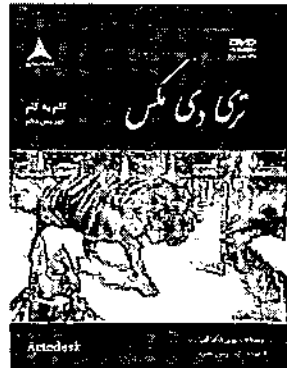


فرایند طراحی و تولید صحنه‌های معماری

# تری دی مکس

چنانچه با نرم‌افزار تری دی مکس آشنا نیستید، قبل از مطالعه مباحث این کتاب، کتاب‌های زیر که توسط همین نویسنده و مترجم، و همین انتشارات چاپ شده است را مطالعه کنید. در کتاب اول، پارامترهای تری دی مکس و نحوه استفاده از آنها توضیح داده شده است. در کتاب دوم، همه پارامترهای تری دی مکس به همراه تمرین‌های پیشرفته توضیح داده شده است. در کتاب سوم، استفاده از تری دی مکس برای ساختن صحنه‌های معماری توضیح داده شده است (در ضمن، برای یادگیری هر چه بیشتر امکانات تری دی مکس، می‌توانید از DVD های آموزشی تأیید شده شرکت Autodesk (اتودسک)، که تولید کننده نرم‌افزار تری دی مکس است، نیز استفاده کنید. این DVD ها شامل مدل سازی، بافت دهی، استخوان بندی، ... و رندر سازی می‌باشد که به زبان اصلی (انگلیسی) است. فهرست کامل این DVD ها را می‌توانید در داخل پوشه DVD's از DVD همراه کتاب ببینید).



نویسنده: رسول نصیری



انتشارات پویاکران

## بسم الله الرحمن الرحيم

نصیری، رسول، ۱۳۵۵-

فرایند طراحی و تولید صحنه‌های معماری در تری دی مکس / نویسنده: رسول نصیری.

-- تهران: پویاگران، ۱۳۹۱.

۱۳۰۶ ص.: مصور: ۹۸۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5460-38-4

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر). ۲. معماری -- طراحی به کمک کامپیوتر. ۳. گرافیک کامپیوتری -- نرم‌افزار

۱۳۹۱ ف ۴۶۵/۷۱/۴۸۷/۷۱

۰۰۶/۶۹۶

۲۹۹۲۷۳۳

شماره کتابشناسی ملی



انتشارات پویاگران

نام کتاب : فرایند طراحی و تولید صحنه‌های معماری در تری دی مکس

نویسنده : رسول نصیری

قیمت : ۹۸۰۰ تومان

نوبت چاپ : اول

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

تاریخ چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : پیرمان

ناشر : انتشارات پویاگران (۳۳۷۶۲۳۳۴)

مرکز پخش : انتشارات الیاس (۶۶۴۰۵۰۸۴)

ISBN: 978-600-5460-38-4

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۴۶۰-۳۸-۴

# فهرست مطالب

|    |                                                 |
|----|-------------------------------------------------|
| ۳  | فصل ۱: فرایند پیش تولید                         |
| ۴  | تحقیق و توسعه                                   |
| ۶  | دوربین و تنظیم مکان                             |
| ۸  | پیش نمایش تصاویر راهنما                         |
| ۹  | مدل سازی دقیق، تنظیم مکان اجسام هندسی و دوربین  |
| ۱۰ | قرار دادن مدل های 3D در صحنه با Merge یا Import |
| ۱۰ | وارد کردن ترسیمات 2D (دو بعدی) به داخل صحنه     |
| ۱۴ | تنظیم صحنه برای مدل سازی                        |
| ۱۸ | استفاده از Shader (سایه زن) و Texture (بافت) ها |
| ۲۲ | انتخاب بهترین روش                               |
| ۲۲ | انتخاب نرم افزار سه بعدی                        |
| ۲۲ | انتخاب موتور رندرسازی                           |
| ۲۴ | روندکاری رندرسازی                               |
| ۲۷ | طرح های رنگی مناسب                              |
| ۲۷ | سایم های Direct و Diffused                      |
| ۲۷ | طراحی خوب و مدل های دارای جزئیات                |
| ۲۸ | مکان های تصادفی                                 |
| ۲۸ | انسداد محیطی                                    |
| ۲۸ | تفاوت های جزئی                                  |
| ۲۹ | رندرسازی با Distributed Bucket                  |
| ۳۰ | مفهوم رندرسازی شبکه ای                          |
| ۳۱ | ابزار های مورد نیاز در شبکه                     |
| ۳۲ | پیکربندی یک سیستم شبکه ای                       |
| ۳۳ | تنظیم شبکه                                      |
| ۳۳ | تمرین ۱: یافتن TCP/IP و IP Address              |

|    |                                                   |
|----|---------------------------------------------------|
| ۳۵ | تمرین ۲: نصب و پیکربندی TCP/IP                    |
| ۳۶ | تمرین ۳: تنظیم نرم افزار 3ds Max برای کار در شبکه |
| ۳۷ | پیکربندی پوشه های به اشتراک گذاشته شده            |
| ۳۷ | تمرین ۴: به اشتراک گذاشتن پوشه ها                 |
| ۳۹ | تمرین ۵: انتخاب پوشه های به اشتراک گذاشته شده     |
| ۳۹ | شروع رندر سازی شبکه ای                            |
| ۳۹ | تمرین ۶: اجرای برنامه های Server و Manager        |
| ۴۱ | تمرین ۷: اجرای اولین رندر سازی شبکه               |
| ۴۳ | گزینه های پنجره Network Job Assignment            |
| ۴۴ | پیکربندی مدیر شبکه و سرورها                       |
| ۴۴ | تنظیم پارامترهای Manager                          |
| ۴۵ | تنظیم پارامترهای Server                           |
| ۴۶ | خطاهای ثبت شده                                    |
| ۴۶ | پنجره Monitor                                     |
| ۴۷ | سرورها                                            |
| ۴۸ | شبیه سازی شبکه بر روی یک کامپیوتر                 |
| ۴۸ | تمرین ۸: شبیه سازی کارت شبکه در ویندوز Seven      |
| ۵۱ | تنظیم پارامترهای سراسری و ابعاد رندر نهایی        |
| ۵۴ | اندازه رندر نهایی                                 |
| ۵۴ | کار پایانی                                        |
| ۵۴ | عناصر رندر یا گذرها                               |
| ۵۴ | افزودن افراد به داخل صحنه                         |

## فصل ۲: فرایند تولید

|    |                                                          |
|----|----------------------------------------------------------|
| ۵۷ | تنظیم واحدها                                             |
| ۵۸ | افزودن منوی File به فهرست منوهای بالای نرم افزار 3ds Max |
| ۵۹ | تنظیم صحنه                                               |
| ۶۱ | تمرین ۱: ساختن ماده شیشه ای                              |
| ۶۲ | تمرین ۲: ساختن مواد دیوارها و ستون ها                    |
| ۶۹ | تمرین ۳: ساختن ماده همکف                                 |

|     |                                                         |
|-----|---------------------------------------------------------|
| ۷۷  | تمرین ۴: ساختن مادهٔ چوب‌بست‌های فلزی                   |
| ۷۸  | تمرین ۵: ساختن مادهٔ پانل سقف                           |
| ۸۱  | تمرین ۶: ساختن مادهٔ نورهای سقف                         |
| ۸۵  | تمرین ۷: ساختن مادهٔ Fire Detector                      |
| ۸۶  | تمرین ۸: ساختن مادهٔ Material Override                  |
| ۸۹  | تمرین ۹: ساختن سیستم نورپردازی Daylight (روشنایی روز)   |
| ۹۴  | تمرین ۱۰: تنظیمات بیشتر Final Gather                    |
| ۹۴  | تمرین ۱۱: افزودن نورها به صحنه                          |
| ۹۷  | تمرین ۱۲: تنظیم بیشتر مواد و پارامترها                  |
| ۱۰۲ | تمرین ۱۳: ذخیره کردن فایل FG                            |
| ۱۰۳ | تمرین ۱۴: تنظیمات بیشتر پارامترهای رندر سازی            |
| ۱۰۴ | تمرین ۱۵: رندهای ناحیه‌ای و ذخیره کردن فایل خروجی نهایی |
| ۱۰۶ | تمرین ۱۶: عناصر رندر سازی                               |

## فصل ۳: فرایند پس تولید

|     |                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------|
| ۱۱۵ | تمرین ۱: افزودن جلوهٔ Vignette (وینیت)                 |
| ۱۲۰ | تمرین ۲: استفاده از Curves (منحنی‌ها)                  |
| ۱۲۲ | تمرین ۳: استفاده از Hue/Saturation (فامی/اشباعیت)      |
| ۱۲۲ | تمرین ۴: افزودن جلوهٔ Glow (تابش)                      |
| ۱۲۳ | تمرین ۵: ذخیره کردن نواحی انتخابی با Save Selection    |
| ۱۲۵ | تمرین ۶: افزودن تاری از نوع Gaussian Blur (تاری گاوسی) |
| ۱۲۵ | تمرین ۷: افزودن Mask Layer (لایهٔ ماسک)                |
| ۱۲۸ | تمرین ۸: افزودن Chromatic Aberration (عیب رنگی)        |