

مرجع کامل 3ds Max 2021

برای عمران و معماری

مؤلف: علی محمودی



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publication

سروش‌نامه:

عنوان و نام پدیدآور:

مشخصات نشر:

مشخصات ظاهری:

شابک:

وضعیت فهرست‌نویسی:

موضوع:

موضوع:

موضوع:

موضوع:

رده‌بندی کنگره:

رده‌بندی دیویی:

شماره کتابشناسی ملی:

محمودی، علی، ۱۳۵۴.

مرجع کامل 3ds Max 2021 برای عمران و معماری / مولف علی محمودی.

تهران: انتشارات دانشگاهی کیان، ۱۳۹۹.

۶۴۸ ص: مقصور.

۹۷۸-۶۰۰-۳۰۷-۲۵۹-۶

فبپا

تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر) - 3ds max (Computer file).

متحرک‌سازی کامپیوتری - نرم‌افزار - Software - Computer animation.

گرافیک کامپیوتری - نرم‌افزار - Software - Computer graphics.

معماری - طراحی به کمک کامپیوتر - Architecture - computer-aided design.

TR۸۹۷/۷

۰۰۶/۶۹۶

۶۱۹۶۷۰۹



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publication

انتشارات دانشگاهی کیان

مرجع کامل 3ds Max 2021 برای عمران و معماری

نام کتاب

مولف

ویراستار

ناظر تولید

صفحه‌آرا

طراح جلد

چاپ اول

تیراژ

قیمت

شابک

علی محمودی

لیلا غلامرضا

فاطمه علی‌اکبری

علی احمدشرفی

سپیده تقی‌خانی

۱۳۹۹

۵۰۰

۱۲۹۵۰۰ تومان (به همراه DVD9 هدیه)

۹۷۸-۶۰۰-۳۰۷-۲۵۹-۶



خرید اینترنتی آسان

www.kianpub.com

بر اساس قانون حقوق مولفان و مصنفان، کلیه حقوق چاپ و نشر این کتاب به طور انحصاری به نشر دانشگاهی کیان تعلق دارد و هرگونه استفاده و برداشت از محتوای این اثر به هر شکلی اعم از چاپ، کپی، اسکن، لوح فشرده، نشر الکترونیک و اینترنتی یا به صورت هرگونه فایل رایانه‌ای، بدون مجوز رسمی ناشر ممنوع و حرام شرعی است و پیگرد قانونی دارد.



kianpublication



برای دریافت اخبار و اطلاعات مفید و شرکت در قرعه‌کشی، ما را در این شبکه‌ها دنبال کنید.

حمد و سپاس بی‌پایان، خدایی را سزاست که عالم را در منتهای کمال آفرید و آدمی را بر بلندای قله‌ی هستی کماشت و او را جلوه‌گاه جمال، مخاطب کلام و وارث قلم گردانید و «کتاب» را به‌عنوان بزرگ‌ترین معجزه‌ی جاودان خویش در اختیار انسان قرار داد. آیین و فرهنگ کهن ما، انس و الفتی دیرین با کتاب داشته‌اند و همواره انسان‌های وارسته، سعادت و آرامش را در کتاب جست‌وجو کرده‌اند؛ چنان‌که به تعبیر امیر مومنان علی علیه‌السلام: «کسی که با کتاب آرامش یابد، هرگز آسایش از او سلب نمی‌شود».

کتاب حافظه‌ی بشریت است و در ساحت اندیشه، هیچ وسیله‌ای همچون کتاب، واجد ثرفا و کارایی لازم نیست؛ از این‌رو ترویج و نشر کتاب، نهادینه‌سازی فرهنگ کتاب‌خوانی، ارضای حس کنجکاری و پرسشگری دانشجویان و تربیت علمی و فرهنگی نسلی شایسته و درخور، رسالتی مسلم بر دوش ارباب فرهنگ و دانش است. این رسالت، ما را، نیز بر آن داشت که به عنوان عضو کوچکی از جامعه‌ی علمی و فرهنگی ایران، پای به میدان نهاد و در تحقق این هدف ارزنده و انسانی، نقشی هرچند اندک ایفا کنیم.

باعث تاسف است که به‌شرایط کنونی، معضلات اجتماعی و مشکلات روزمره‌ی زندگی، اشتیاق مطالعه را کاسته و با توسعه‌ی سریع برخی مجازی و شبکه‌های اجتماعی، مطالب کوتاه، سطحی و کم‌محتوا جایگزین کتاب‌های عمیق، مفید و ارزشمند گردیده و در این میان، مشکلات نشر، همچون هزینه‌های رو به افزایش کاغذ و چاپ و به تبع آن، عدم تعادل نسبی به کتاب، مزید بر علت شده است. اگرچه این تصور که با پدید آمدن وسایل نوظهور ارتباط جمعی، دست به‌آشوب خواهد رفت، تصویری خلاف واقع است، اما از این نکته نیز نباید غافل بود که امتیاز ابزارهای جدید دنیای مجازی، به‌هولت کاربری آنهاست؛ ولی به هر حال، این ابزارها هرگز از جهت عمق، تحلیل و سازندگی فکر و ذهن، جای کتاب را نخواهند گرفت.

انتشارات دانشگاهی کیان با بیش از یک دهه سابقه فعالیت در تولید و نشر کتاب‌های دانشگاهی و نیز فنی و مهندسی می‌کوشد رسالت‌های خود را در سایه لطف پروردگار و حمایت‌های مخاطبان خود، به بهترین نحو ممکن به انجام رساند. در این راستا، تلاش بر آن است تا آنچه در این نشر به چاپ می‌رسد، حایز معیارهای استاندارد کیفی کتاب باشد و بر همین اساس است که کتاب‌ها در سه سبک علمی، ادبی و تخصصی، با حوصله و دقت تحت نظارت همه‌جانبه محتوایی - معنایی شامل چندین مرحله ویراست علمی و نیز ادبی قرار می‌گیرند تا در نهایت متنی روان و ساده براساس اصول آموزشی تهیه و تدوین شود. همچنین برای همه آثار به لحاظ بصری و زیبایی‌شناختی از منظر صفحه‌آرایی و طراحی جلد، سطح کیفی مناسبی در نظر گرفته شده است.

همه تلاش انتشارات دانشگاهی کیان بر این بوده است تا همگام با خواست مخاطبان، بود حرکت و کتاب‌ها را با بالاترین کیفیت منتشر کند، اما به حتم، این اثر خالی از اشکال نیست و از تمامی مخاطبان فهیم آن و سایر آثار نشر خواهشمند است نقدها و نظرهای ارزشمند و سازنده خود را جهت بهبود در کتاب‌های آتی مطرح فرمایند.

انتشارات دانشگاهی کیان

www.kianpub.com

info@kianpub.com

فصل اول: شروع به کار در Autodesk 3ds Max

۲۱	۰-۱. تناقض‌های بین مطالب کتاب و برنامه!
۲۱	۱-۱. Autodesk 3ds Max چیست؟
۲۱	۲-۱. قابلیت‌های Max
۲۲	۳-۱. محتوای DVD همراه کتاب
۲۲	۴-۱. تنظیمات اولیه‌ی Max
۲۲	۱-۴-۱. تغییر رنگ کلی محیط
۲۵	۲-۴-۱. پیکربندی مسیرها
۲۷	۳-۴-۱. تنظیم اندازه‌ی طولی برنامه
۳۲	۵-۱. شناخت اجزای اصلی تشکیل‌دهنده‌ی محیط
۳۴	۱-۵-۱. نوار
۳۷	۲-۵-۱. منوی حساب کاربری
۳۸	۳-۵-۱. منوی انتخاب فضای کاری
۳۸	۴-۵-۱. نوار ابزار اصلی
۳۸	۵-۵-۱. سایر نوارهای ابزار شناور
۴۰	۶-۵-۱. مفهوم Tooltip و Flyout
۴۳	۷-۵-۱. رویان دستورات
۴۵	۸-۵-۱. سرب‌های چیدمان درچه‌های دید
۴۶	۹-۵-۱. پنجره‌ی مرورگر صحنه
۴۷	۱۰-۵-۱. درچه‌های دید
۴۸	۱۱-۵-۱. تابلوی فرمان
۵۶	۱۲-۵-۱. پنجره‌ی کوچک پیش‌نویسی
۵۶	۱۳-۵-۱. نوار وضعیت
۵۷	۱۴-۵-۱. خط پیام
۵۷	۱۵-۵-۱. دکمه‌های دوکاره‌ی Isolate Selection و Selection Lock
۵۷	۱۶-۵-۱. نمایشگر مختصات
۵۸	۱۷-۵-۱. کنترل‌کننده‌های انیمیشن و زمان
۵۹	۱۸-۵-۱. کنترل‌کننده‌های ناوبری درچه‌ی دید
۵۹	۶-۱. سایر عناصر تشکیل‌دهنده‌ی محیط
۵۹	۱-۶-۱. منوهای میانبر چهارگانه
۶۱	۲-۶-۱. کادرها و ویرایشگرها
۶۲	۳-۶-۱. شناخت کادرهای پایدار
۶۳	۴-۶-۱. کرکره‌ها
۶۵	۷-۱. سایر نکات مربوط به محیط
۶۵	۱-۷-۱. شناخت اشارات دکمه‌های رنگی
۶۶	۲-۷-۱. استفاده از ویژگی‌های کشیدن و انداختن
۶۷	۳-۷-۱. کنترل قرقره‌ها

۶۸	۴-۷-۱. نماد Slash یا Period؟
۷۲	۸-۱. مفهوم فضای کاری
۷۴	۹-۱. ایجاد سند جدید
۷۵	۱۰-۱. بازیابی محیط Max
۷۵	۱۱-۱. صادرات و واردات
۷۶	۱۲-۱. ادغام مدل‌ها

فصل دوم: پیکربندی و کنترل دریچه‌های دید

۸۱	۱-۲. دریچه‌ی دید چیست؟
۸۲	۲-۲. چیدمان دریچه‌های دید
۸۴	۳-۲. برگ‌های چیدمان دریچه‌های دید
۸۷	۴-۲. ویژگی‌های دریچه‌ی دید
۸۷	۴-۲. برچسب عمومی دریچه‌ی دید
۸۹	۲-۴-۲. برچسب تعیین نقطه‌ی دید
۹۰	۳-۴-۲. برچسب تنظیمات اضافه برای دریچه‌ی دید
۹۱	۴-۴-۲. برچسب سایه‌اندازی دریچه‌ی دید
۹۱	۵-۲. نمایش آمار
۹۳	۶-۲. برش دریچه‌ی دید
۹۴	۷-۲. فعال و غیرفعال بودن یک دریچه‌ی دید
۹۵	۸-۲. محور جهانی
۹۶	۹-۲. درک و شناخت نماها
۹۷	۱-۹-۲. Orthographic نمای
۹۸	۲-۹-۲. Perspective نمای
۹۹	۱۰-۲. روش‌های تغییر نما
۹۹	۱-۱۰-۲. منوی میانبر کادر Viewport Configuration
۹۹	۲-۱۰-۲. منوی میانبر دریچه‌ی دید
۹۹	۳-۱۰-۲. منوی فرعی Set Active Viewport
۹۹	۴-۱۰-۲. کلیدهای میانبر
۱۰۰	۵-۱۰-۲. دستور Orbit
۱۰۰	۶-۱۰-۲. ابزار ViewCube
۱۰۰	۷-۱۰-۲. ابزار SteeringWheels
۱۰۱	۸-۱۰-۲. منوی میانبر Viewports
۱۰۲	۱۱-۲. به‌کارگیری کلیدهای ناوبری دریچه‌ی دید
۱۰۴	۱۲-۲. بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی دریچه‌ی دید
۱۰۵	۱۳-۲. جابه‌جایی نما
۱۰۶	۱۴-۲. بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی دوبعدی
۱۰۶	۱۵-۲. عبور از میان یک نما
۱۰۷	۱۶-۲. چرخش یک نما

۱۰۸	۱۷-۲. نمای قبلی و بعدی
۱۰۸	۱۸-۲. کنترل درپچه‌ی دید با استفاده از چرخ میانی ماوس
۱۰۹	۱۹-۲. کنترل نماهای دوربین و نور
۱۱۲	۲۰-۲. به حداکثر رساندن اندازه‌ی درپچه‌های دید
۱۱۲	۲۰-۲. استفاده از تکنیک کلیک و کشیدن ماوس
۱۱۳	۲۰-۲. استفاده از دکمه‌ی Maximize Viewport Toggle
۱۱۳	۲۱-۲. دستور Expert Mode
۱۱۴	۲۲-۲. چگونگی نمایش موضوعات در Max
۱۳۱	۲۳-۲. درج پس زمینه برای درپچه‌های دید

فصل سوم: ایجاد و ویرایش موضوعات پایه‌ای

۱۲۵	۱-۳. ایجاد موضوعات پایه‌ای استاندارد
۱۲۸	۱-۱-۳. روش‌های متفاوت ایجاد موضوعات پایه‌ای
۱۲۹	۲-۱-۳. ترسیم به روش نردی از صفحه‌کلید
۱۲۹	۳-۱-۳. تغییر پارامترهای سوراخ ترسیم شده
۱۳۰	۴-۱-۳. مکعب
۱۳۰	۵-۱-۳. مخروط
۱۳۰	۶-۱-۳. گره‌ی متشکل از قطعات چهارگوش
۱۳۱	۷-۱-۳. گره‌ی متشکل از قطعات سه‌گوش
۱۳۱	۸-۱-۳. استوانه
۱۳۱	۹-۱-۳. لوله
۱۳۱	۱۰-۱-۳. هلالی
۱۳۲	۱۱-۱-۳. هرم
۱۳۲	۱۲-۱-۳. قوری
۱۳۲	۱۳-۱-۳. صفحه
۱۳۲	۱۴-۱-۳. متن با قابلیت‌های اضافه
۱۳۴	۲-۳. ایجاد موضوعات پایه‌ای امتدادیافته
۱۳۸	۳-۳. ایجاد مدل‌های معماری
۱۳۸	۱-۳-۳. انواع در
۱۳۹	۲-۳-۳. انواع پنجره
۱۴۱	۳-۳-۳. انواع پله
۱۴۳	۴-۳. موضوعات معماری امتدادیافته
۱۴۳	۱-۴-۳. انواع شاخ‌وبرگ درختان
۱۴۴	۲-۴-۳. نرده
۱۴۴	۳-۴-۳. دیوار

فصل چهارم: انتخاب، تغییر شکل و جهت‌دهی موضوعات

۱۵۹	۱-۴. انتخاب موضوعات
-----	---------------------

۱۵۹	۱-۱-۴. دستور Select Object.....
۱۵۹	۲-۱-۴. انتخاب یک به یک موضوعات.....
۱۶۱	۳-۱-۴. پیش‌نمایش موضوعات انتخابی.....
۱۶۲	۴-۱-۴. انتخاب موضوعات با استفاده از ابزارهای موجود در منوی کرکره‌ای Edit.....
۱۶۲	۵-۱-۴. انتخاب با استفاده از کادر Select From Scene.....
۱۶۴	۶-۱-۴. انتخاب با استفاده از پنجره‌ی مرورگر صحنه.....
۱۶۵	۷-۱-۴. انتخاب موضوعات با استفاده از کلیک و کشیدن ماوس.....
۱۶۵	۸-۱-۴. دستورات آمیخته به وضعیت انتخاب.....
۱۶۶	۲-۴. قفل انتخاب.....
۱۶۸	۳-۴. حذف موضوعات.....
۱۶۸	۴-۴. ایزوله کردن موضوعات.....
۱۷۰	۵-۴. پییرش (یا تبدیل) موضوعات.....
۱۷۰	۱-۵-۴. حرکت.....
۱۷۱	۲-۵-۴. چرخش.....
۱۷۲	۳-۵-۴. مقیاس‌گذاری.....
۱۷۳	۶-۴. کار با ابزارهای تبدیل موضوعات.....
۱۷۳	۱-۶-۴. محورهای سه‌پایه‌ی تبدیل.....
۱۷۴	۲-۶-۴. کادر Transform Type-In.....
۱۷۴	۳-۶-۴. کلیدهای میانبر.....
۱۷۶	۷-۴. انتخاب و جایگذاری موضوعات.....
۱۸۱	۸-۴. همترازی (یا جهت‌دهی) موضوعات.....

فصل پنجم: نسخه‌برداری، گروه‌بندی و پیوند موضوعات

۱۹۳	۱-۵. نسخه‌برداری از موضوعات.....
۱۹۴	۱-۱-۵. دستور Clone.....
۱۹۵	۲-۱-۵. فشردن کلید Shift و اجرای یکی از دستورات تغییرشکل.....
۱۹۵	۲-۵. قرینه‌سازی موضوعات.....
۲۰۰	۳-۵. ایجاد کپی منظم.....
۲۰۶	۴-۵. ابزار فاصله‌گذاری.....
۲۱۱	۵-۵. گروه‌بندی موضوعات.....
۲۱۷	۶-۵. ایجاد پیوند بین موضوعات.....
۲۱۹	۱-۶-۵. کنترل موضوعات Link شده.....
۲۲۰	۲-۶-۵. آشنایی با IK.....

فصل ششم: کار با توابع اصلاح‌گر

۲۲۹	۱-۶. آشنایی با مفهوم شیء فرعی.....
۲۳۲	۱-۱-۶. سطوح شیء فرعی.....
۲۳۴	۲-۶. خمش موضوعات.....

۲۳۸	۳-۶. ویرایش توری موضوعات.....
۲۳۹	۱-۳-۶. عنصر اصلی.....
۲۳۹	۲-۳-۶. چندضلعی.....
۲۴۰	۳-۳-۶. وجه.....
۲۴۱	۴-۳-۶. لبه.....
۲۴۱	۵-۳-۶. راس.....
۲۵۳	۴-۶. انتخاب توری موضوعات.....
۲۵۳	۵-۶. حذف توری‌های منتخب.....
۲۵۴	۶-۶. ویرایش چندضلعی‌های تشکیل‌دهنده‌ی مدل.....
۲۸۵	۷-۶. مشبک کردن موضوعات.....
۲۸۷	۸-۶. هموارسازی توری‌ها (MeshSmooth).....
۲۹۲	۹-۶. تابع قرینه‌سازی.....
۲۹۴	۱۰-۶. ایجاد ناهماهنگی روی موضوعات.....
۲۹۶	۱۱-۶. فشرده‌سازی موضوعات.....
۲۹۷	۱۲-۶. ایجاد موج روی موضوعات (Ripple).....
۲۹۸	۱۳-۶. توخالی کردن موضوعات.....
۳۰۳	۱۴-۶. کج‌سازی موضوعات.....
۳۰۴	۱۵-۶. گروی کردن موضوعات.....
۳۰۴	۱۶-۶. باریک‌سازی موضوعات.....
۳۰۷	۱۷-۶. هموارسازی توری‌ها (TurboSmooth).....
۳۰۸	۱۸-۶. پیچش موضوعات.....
۳۰۹	۱۹-۶. ویرایش نگاشت روی موضوعات.....
۳۱۴	۲۰-۶. ایجاد موج روی موضوعات (Wave).....
۳۱۶	۲۱-۶. آشنایی با Modifier Stack.....

فصل هفتم: کار با موضوعات دو بُعدی

۳۲۶	۱-۷. ترسیم منحنی‌های ساده.....
۳۲۷	۱-۱-۷. ترسیم پاره‌خط.....
۳۲۸	۲-۱-۷. ترسیم چهارضلعی.....
۳۲۹	۳-۱-۷. ترسیم دایره.....
۳۲۹	۴-۱-۷. ترسیم بیضی.....
۳۳۰	۵-۱-۷. ترسیم کمان.....
۳۳۱	۶-۱-۷. ترسیم حلقه.....
۳۳۲	۷-۱-۷. ترسیم چندضلعی منتظم.....
۳۳۳	۸-۱-۷. ترسیم ستاره.....
۳۳۴	۹-۱-۷. تایپ متن.....
۳۳۵	۱۰-۱-۷. ترسیم فنر.....
۳۳۶	۱۱-۱-۷. ترسیم منحنی تخم‌مرغی‌شکل.....