

3DS MAX

به بیان ساده

آموزش گام به گام برای معماران و مهندسين

دانش چهارم

مؤلف

مهندس علی دهقانان نصیری

سرشناسه

دهقانان نصیری، علی

عنوان

3ds max به بیان ساده، آموزش گام به گام برای معماران و مهندسين

مشخصات نشر

تهران: عصر کنکاش؛ ۱۳۹۴

مشخصات ظاهري

ج: مصور، جدول: ۱۴/۵×۲۱/۵ س م

شابک

ج ۱: ۷۱-۶۹-۶۹۹-۶۰۰-۹۷۸-۰۲ ج ۲: ۷۵-۷۵-۶۹۴۹-۶۰۰-۹۷۸-۰۳ ج ۳:

۸۰-۸۰-۶۹۴۹-۶۰۰-۹۷۸-۰۲ ج ۴: ۸۷-۸۷-۶۹۴۹-۶۰۰-۹۷۸-۰۲

وضعیت فهرست نویسی

فیبای مختصر

شماره کتابشناسی ملی

۳۷۶۸۲۰۹



انتشارات علمی، فرهنگی و آموزشی

عصر کنکاش

عنوان کتاب:	3ds max به بیان ساده (درس چهارم)
مؤلف:	علی دهقانان نصیری
طرح جلد:	علی دهقانان نصیری
چاپخانه و صحافی:	اشراقی
نوبت چاپ:	اول
سال چاپ:	۱۳۹۴
شمارگان:	۵۰۰ نسخه
قیمت:	۷۵۰۰ تومان
نشانی:	تهران - میدان انقلاب - ابتدای کارگر شمالی - بعد از فرصت - کوچه مستعلی - پلاک ۳۶ - طبقه اول - واحد ۳
آدرس الکترونیکی:	www.asrekankash.ir
پست الکترونیکی:	asrekankash@gmail.com
تلفن:	۲۲۹۰۱۰۱۵ - ۶۶۹۰۷۳۹۴

کلیه حقوق این کتاب برای ناشر محفوظ است.

۷.....	سرآغاز
۸.....	درباره نویسنده
۹.....	فصل اول کپی کردن
۱۱.....	مقدمه
۱۲.....	۱-۱ فن Edit → Clone
۱۵.....	۲-۱ فن Shift + Move
۱۸.....	۳-۱ فن Shift + Rotate
۲۱.....	۴-۱ فن Mirror
۲۱.....	۴-۱ ابزار Mirror
۲۴.....	۲-۴-۱ ابزار Mirror
۲۶.....	۳-۴-۱ ابزار Symmetry
۳۲.....	۵-۱ فن Array
۳۹.....	۵-۱ فن Spacing Tool
۴۴.....	۶-۱ فن Clone and Align Tool
۴۹.....	۷-۱ روشهای انتخاب چندتایی
۵۸.....	۸-۱ فرمان گروهبندی کردن
۶۰.....	تمرین
۶۱.....	فصل دوم اشیای ترکیبی
۶۳.....	مقدمه
۶۴.....	۱-۲ معرفی اجزای اشیای ترکیبی
۶۵.....	۲-۲ Scatter (پراکندن)
۷۱.....	۳-۲ Conform (نشاندن)
۷۵.....	۴-۲ Connect (پیوستن)
۷۷.....	۵-۲ BlobMesh (قطره)
۱۱۱.....	۶-۲ ShapeMerge (ترکیب یا شکل)
۱۱۴.....	۷-۲ Boolean (عملگر بولی)
۱۱۹.....	۸-۲ Terrain (تپه)
۱۲۷.....	۹-۲ Loft
۱۱۷.....	۱۰-۲ ProBoolean (عملگر بولی)
۱۳۴.....	۱۱-۲ ProCutter (برش)
۱۲۷.....	تمرین

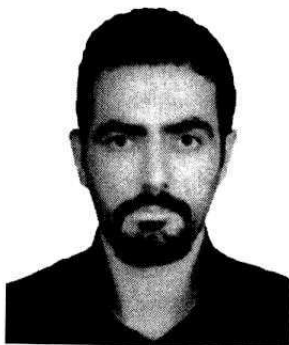
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

3ds Max به بیان ساده- آموزش گام به گام برای معماران و مهندسين- درس چهارم، چهارمین کتاب از سری هشت کتاب آموزشی نوشته‌شده برای افرادی است که می‌خواهند طرح‌ها و ایده‌های خود را با استفاده از نرم‌افزار 3ds Max به‌صورت تصاویر ارائه دهند. مطالب ارائه‌شده در این کتاب، دقیق، همراه با تصاویر، مفید و کاربردی هستند و فایل‌های لازم برای انجام پروژه‌ها را در CD همراه این کتاب خواهید یافت. درس چهارم به‌گونه‌ای طراحی‌شده است که پس از مطالعه و انجام تمرین‌های آن و رسیدن به مهارت لازم، خواننده را برای کتاب بعدی آماده نماید. برای نوشتن این کتاب از یک دهه تجربه کارکردن با 3ds Max و بیش از دو سال تجربه تدریس آن در مراکز معتبر آموزشی استفاده‌شده است. به‌منظور رسیدن به کیفیت و وقت‌بندی مناسب از راهنمای 3ds Max 2015 با نام 3DS MAX 2015 HELP از کمپانی Autodesk نیز در کنار دانش و تجربیات نویسنده استفاده شده است.

برای داشتن دید کلی، مصاب ارائه شده در این کتاب، خلاصه‌ای از محتویات هر فصل به شرح زیر آورده شده است.

فصل اول: کپی کردن شما در فصل ۱ با انواع فن‌های کپی‌کردن در 3ds Max آشنا می‌شوید. در این فصل به ترتیب فنی‌های Clone +Edit, Shift+Move, Shift+Rotate, Mirror و ابزار مربوط به آن، Array, Spring Tool و Clone and Align Tool شرح داده شده است. پایان فصل مربوط به ابزارهای انتخاب جداگانه و گروه‌بندی اشیاء است.

فصل دوم: اشیای ترکیبی شما در فصل ۲ با اشیای ترکیبی برخورد کردید. در ساخت مدل‌های معماری و عمرانی آشنا خواهید شد. در این فصل به ترتیب به شرح فیلترهای Scatter, Loft, Terrain, Boolean, Shape Merge, BlobMesh, Connect, Conform, ProCutter و ProBoolean پرداخته شده است. یادگیری دقیق این فیلترها و ترکیب آنها برای ساخت انواع صحنه‌های معماری برای شما نشاط آور خواهد بود.



علی دهقانیان نصیری دارای مدرک فوق لیسانس مهندسی متالورژی از دانشگاه صنعتی امیرکبیر (پلی تکنیک تهران) است. او در سال ۸۲ با نرم افزار 3ds Max آشنا شد و به مدت چهار سال تمرین مدل سازی و ساخت انیمیشن پرداخت. از سال ۸۶ تا ۹۰ به مطالعه چندین کتاب معتبر 3ds Max مناسب برای پروژه های معماری و عمران همراه انجام تمرین های لازم پرداخت و به سطح مهارت پیشرفته در نرم افزار 3ds Max

رسید. برای نخستین بار در ا دیبیهشت سال ۹۲ تدریس نرم افزار 3ds Max را در مرکز آموزش جهاد دانشگاهی دانشگاه صنعتی امیرکبیر آغاز نمود و شیوه تدریس خود را متناسب با نیاز مهندسی و معماران قرار داد. در اواسط سال ۹۲ تدریس در مرکز آموزش جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران را نیز آغاز نمود. در اواخر سال ۹۲ نخستین کتابش با نام خلق صحنه معماری محلی با 3ds Max و V-Ray چاپ شد و در فرهنگسرای فناوری اطلاعات نیز رونمایی شد. خبرگزاری کتاب ایران خبر این رونمایی را در وبسایت رسمی خود اعلام نمود. فعالیت وی در زمینه نویسندگی کتاب های مرتبط با 3ds Max از قبیل مجموعه است کتاب 3ds Max به بیان ساده - آموزش گام به گام برای معماران و مهندسی و کتاب 3ds Max برای معماران ادامه یافت. او نوشتن کتاب های مناسب برای شهرسازی و ساخت انیمیشن را نیز در برنامه خود دارد.

در صورت داشتن هر گونه پرسش، پیشنهاد و انتقاد در مورد مطالب کتاب می توانید با نویسنده از طریق ایمیل در تماس باشید: Dehqanian.ali@gmail.com