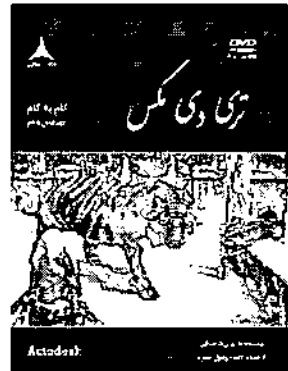
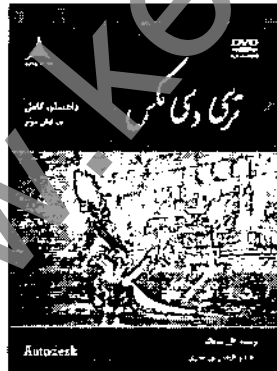


برنامه نویسی

تری دی مکس

چنانچه با نرم افزار تری دی مکس آشنا نیستید، قبل از مطالعه مباحث این کتاب، کتاب های 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 تمرین های پیشرفته توضیح داده شده است. در کتاب سوم، استفاده از تری دی مکس برای ساختن صحنه های معماری توضیح داده شده است (در ضمن، برای یادگیری هر چه بیشتر امکانات تری دی مکس، می توانید از DVD های آموزشی تأیید شده شرکت Autodesk (اتودسک)، که تولید کننده نرم افزار تری دی مکس است، نیز استفاده کنید. این DVD ها شامل مدل سازی، بافت دهی، استخوان بندی، ... و رندر سازی می باشد که به زبان اصلی (انگلیسی) است. فهرست کامل این DVD ها را می توانید در داخل پوشه DVD's از DVD همراه کتاب ببینید).



نویسنده: رسول نصیری



انتشارات پویاگران

بسم الله الرحمن الرحيم

نصیری، رسول، ۱۳۵۵ -

برنامه نویسی در تری دی مکس / نویسنده: رسول نصیری.

— تهران: پویاگران، ۱۳۹۱.

۸۴۶ ص.: مصور: ۷۹۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5460-41-4

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر). ۲. برنامه نویسی

۱۳۹۱ پ ۴ عن TRA۹۷/۷

۰۰۶/۶۹۶

۲۹۸۳۹۱۷

شماره کتابشناسی ملی



انتشارات پویاگران

نام کتاب : برنامه نویسی در تری دی مکس

نویسنده : رسول نصیری

قیمت : ۷۹۰۰ تومان

نوبت چاپ : اول

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

تاریخ چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : پیرمان

ناشر : انتشارات پویاگران (۳۳۷۶۲۳۳۴)

مرکز پخش : انتشارات الیاس (۶۶۴۰۵۰۸۴)

ISBN: 978-600-5460-41-4

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۴۶۰-۴۱-۴

فهرست مطالب

۳..... برنامه نویسی با MAXScript

۵.....	دسترسی سریع به دستورات پرکاربرد.....
۵.....	تنظیم نرم افزار متناسب با روند کاری شرکت.....
۵.....	مزایای استفاده از زبان برنامه نویسی MAXScript.....
۶.....	اجرای خودکار کارهای تکراری.....
۶.....	بهبود عملکرد و ساختن رابط کاربری جدید.....
۶.....	تعویض داده ها بین نرم افزار 3ds Max و سایر نرم افزارهای 3D.....
۶.....	نگاه عمیق تر به 3ds Max.....
۶.....	اجرای سریع و آسان کارها.....
۷.....	استفاده مجدد از ابزارها.....
۷.....	سازمان دهی بهتر و روند کاری مرتب.....
۷.....	انعطاف پذیری.....
۷.....	تایپ اسکریپت به صورت رنگی.....
۷.....	شروع به کار- نوشتن اولین اسکریپت.....
۷.....	تمرین ۱: ساختن یک جسم هندسی و تغییر دادن پارامترهای آن.....
۱۰.....	خلاصه.....
۱۰.....	خود آزمایی ۱.....
۱۱.....	پاسخ خود آزمایی ۱.....
۱۱.....	دستیابی به مشخصات جسم هندسی.....
۱۱.....	تمرین ۲: بررسی مشخصات یک جسم هندسی.....
۱۲.....	خلاصه.....
۱۳.....	خود آزمایی ۲.....
۱۳.....	پاسخ خود آزمایی ۲.....
۱۳.....	انتساب مواد به اجسام هندسی.....
۱۳.....	تمرین ۳: انتساب مواد به اجسام هندسی.....
۱۴.....	خلاصه.....
۱۵.....	خود آزمایی ۳.....

۱۵	پاسخ خود آزمایی ۳
۱۵	جابجا کردن، چرخاندن و بزرگ و کوچک کردن اجسام هندسی
۱۵	تمرین ۴: تبدیل اجسام هندسی
۱۹	خلاصه
۱۹	خود آزمایی ۴
۲۰	پاسخ خود آزمایی ۴
۲۲	اهمیت کردن اجسام هندسی
۲۲	تمرین ۵: اهمیت کردن اجسام هندسی با کمک Marco Recorder
۲۴	خلاصه
۲۵	خود آزمایی ۵
۲۵	پاسخ خود آزمایی ۵
۲۶	مبانی زبان برنامه نویسی MAXScript
۲۶	افزودن توضیحات به اسکریپت
۲۷	تمرین ۶: اجرای اسکریپت در MAXScript Editor
۲۷	متغیرها، انواع داده‌ها و اپراتورها
۲۸	متغیر عددی
۲۸	متغیرهای بولی
۲۹	متغیرهای رشته‌ای
۲۹	آرایه‌ها
۳۰	مقادیر زمانی
۳۰	داده‌های برداری/ماتریسی
۳۱	نمایش داده‌ها در پنجره MAXScript Listener
۳۱	تمرین ۷: نمایش داده‌ها
۳۲	ساختارهای کلی
۳۲	حلقه‌ها
۳۳	تمرین ۸: تکرار داخل صحنه با حلقه for
۳۴	تمرین ۹: استفاده از حلقه for in
۳۵	تمرین ۱۰: تنظیم صحنه با Object Sets
۳۶	جملات شرطی
۳۷	تمرین ۱۱: استفاده از جملات شرطی

۳۷	تمرین ۱۲: استفاده از جملات شرطی if ... then ... else در یک صحنه واقعی
۳۸	توابع
۳۸	تمرین ۱۳: تعریف کردن یک تابع و استفاده از آن
۳۹	خود آزمایی ۶
۴۰	پاسخ خود آزمایی ۶
۴۳	نحوه نصب، اجرا و استفاده از اسکریپت‌های آماده
۴۴	انواع اسکریپت‌های 3ds Max
۴۴	اسکریپت‌های استاندارد
۴۵	ماکرو اسکریپت‌ها
۴۵	تمرین ۱۴: ساختن یک دکمه نوار ابزار برای اجرای یک اسکریپت
۴۷	اسکریپت‌های نوع یوتیلیتی
۴۸	اسکریپت‌های زیپ شده
۴۹	انواع دیگر اسکریپت‌ها
۴۹	پوشه‌های مختص MAXScript
۵۰	نصب و راه اجرای اسکریپت‌ها
۵۱	ساختن یک ابزار رندر سازی
۵۲	تمرین ۱۵: ساختن رابط کاربری
۵۵	تمرین ۱۶: ساختن ابزار AO Render Pass
۵۹	خود آزمایی ۷ و پاسخ خود آزمایی
۶۳	تمرین ۱۷: ساختن ابزار Object Matte Render Pass
۶۶	تمرین ۱۸: ساختن ابزار Material Manager
۶۸	خود آزمایی ۸ و پاسخ خود آزمایی
۷۵	مکس اسکریپت‌های مفید
۷۵	اسکریپت‌های مجلی
۸۱	اسکریپت‌ها یا پلاگین‌های تجاری
۸۲	لینک‌های بیشتر
۸۲	سایت‌های تبادل MAXScript
۸۳	مجموعه اسکریپت‌ها
۸۴	خلاصه