

اعلام
وصول
۱۵۳۴۱۵
۹۷، ۸، ۱۴



ترجمه کامل

Autodesk 3ds Max 2018

مؤلف

علی محمودی



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publication

محمودی، علی، ۱۳۵۲.
مرجع کامل Autodesk 3ds Max 2018 / مولف علی محمودی.
تهران: انتشارات دانشگاهی کیان، ۱۳۹۶.
۵۹۲ ص: مصور، جدول.
۹۷۸-۶۰۰-۳۰۷-۱۸۳-۴

فیپا.
تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر).
3ds max (Computer file).
گرافیک کامپیوتری.
Computer graphics.
متحرک سازی.
Animation (Cinematography).

TR ۸۹۷/۷/م۳م۲ ۱۳۹۶

۰۰۶/۶۹۶

۲۸۲۳۵۸

سرشناسه
عنوان و نام پدیدآور
مشخصات نشر
مشخصات ظاهری
شابک
وضعیت فهرست نویسی
موضوع
موضوع
موضوع
موضوع
موضوع
رده بندی کنگره
رده بندی دیوبی
شماره کتابشناسی ملی



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publications

انتشارات دانشگاهی کیان

نام کتاب : مرجع کامل 3ds Max 2018

مولف : علی محمودی

ویراستار : لیلا غلامرضایی

صفحه آرا : مرضیه امانت

طراح جلد : شعیب مکتب داری

چاپ اول : ۱۳۹۶

تیراژ : ۱۰۰۰

چاپ : ستاره سبز

صحافی : نمونه

قیمت : ۴۵۰۰۰ تومان (به همراه DVD هدیه)

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۳۰۷-۱۸۳-۴



خرید اینترنتی آسان از:

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 قرعه کشی، ما
را در این شبکه ها دنبال کنید.

سخنی با خوانندگان

«سپس، به کاتبان و نویسندگان بنگر و بهترین آن‌ها را بر کارهای خود بگمار... کاتبان و نویسندگانی برگزین که قدر خود را بشناسند، چون کسی که به قدر خود شناخت ندارد، دیگران را هم نمی‌شناسد.»
«برگرفته از نامه‌ی ۵۳ نهج البلاغه به مالک‌اشتر»

اگرچه نوشتن و پرداختن زکات علم از توصیه‌های اکید بزرگان و گواه بر کرامت اهل دانش است، اما امروزه پرداختن به انگیزه‌ها و اهداف نوشتن بیشتر جلوه می‌کند. بی‌شک این‌که چه کسی می‌نویسد مهم نیست، اما این‌که چرا و به چه پشتوانه‌ای می‌نویسد، درخور تأمل است. ما معتقدیم که چاپ روزافزون کتاب‌های به اصطلاح «زرد» که خالی از هرگونه نوآوری و بی‌توجه به استانداردهای چاپ کتاب و نیازهای مخاطبان است، حاصل تفکر بازاری مستولی بر جامعه‌ی نشر است. بی‌پرده آن‌که عنوان پر زرق و برق، استایل فاخر دادن مضمون‌های نو با هدف فروش بالا و طولی کردن سیاهه‌ی سابقه‌ی علمی، نمی‌تواند دلیل جرمی برای چاپ و نشر کتابی باشد که خواننده‌ی مشتاق با صرف هزینه‌های نه چندان کم آن رتبه می‌گیرد؛ به امید آن‌که چیزی از آن بیاموزد. باید پذیرفت که انگیزه‌ی نوشتن کم از دست‌نوشته نیست و بین این دو رابطه‌ای مستقیم برقرار است. اگر انگیزه از نوشتن، تولید دانش باشد، بی‌شک نویسنده از قلم بی‌محتوا و کم‌عمق پرهیز می‌کند و اگر دغدغه‌ی دانش و فرهنگ زخم‌خورد در میان باشد، ناشر تنها به عنوان پرطمطراق بسنده نمی‌کند.

و چقدر امروزه، فرهنگ و دانش این مرز بوم که گرفتار آفت «بیزگی و زخم هوس است، نیازمند ناشران و نویسندگانی است که نیت‌شان کمک به رشد دانش و ارتقای فرهنگ جامعه است و به راستی که التیامی بر این درد نیست مگر نویسندگانی که قدر خود و دستان را می‌دانند و خوب می‌فهمند که کتاب، ابزار سودجویی‌های مغرضانه نیست و می‌کوشند تا خود را از هرگونه عطش نام و رسم و ثروت تهی کنند.

انتشارات دانشگاهی کیان خود را بری از عیب و خطا نمی‌داند، اما همواره بیش از پیش می‌کوشیم تا در راستای تولید علم و نشر کتاب‌های پرمحتوا، دست نویسندگانی که انگیزه‌ی پاک دارند را فشرده و در کنارشان باشیم و از خداوند متعال می‌خواهیم که در این مسیر صعب و پرخطر در سایه‌ی لطف و عنایت خود از آن‌چه به عهده‌ی ما نهاده شده، سربلند و پیروز باشیم.

سخن مولف

این جانب به همت نشر دانشگاهی کیان در سال ۱۳۹۴ کتابی تحت عنوان «مرجع کامل Autodesk 3ds Max 2016» به چاپ رساندم که به‌خاطر استقبال خوب خوانندگان به چاپ دوم رسید اما از آنجایی که چاپ دوم این کتاب تقریباً مصادف با عرضه‌ی نسخه‌ی ۲۰۱۷ از نرم‌افزار بود، این بار برای کاربران عمران و معماری به‌روزرسانی شد و در سال ۱۳۹۵ با عنوان «مرجع کامل Autodesk 3ds Max 2017 برای عمران و معماری» چاپ گردید.

اما اکنون با تخریب که بار دوم در سال ۱۳۹۶ همان کتاب را برای نسخه‌ی جدیدتر برنامه، یعنی Autodesk 3ds Max 2018 به‌روزرسانی کرده و در دسترس علاقه‌مندان قرار دهیم، درحقیقت کتاب حاضر مطالبی جدید، کاربردی و نسبتاً کاملی را درخصوص برنامه‌ی قدرتمند Autodesk 3ds Max 2018 آموزش می‌دهد؛ اما پیش از شروع به مطالعه‌ی کتاب، نکات زیر لازم به یادآوری است:

«سیاست‌های چرین سالی شرکت سازنده‌ی 3ds Max حاکی از آن است که نسخه‌های جدید این برنامه عمده امکانات نسخه‌های پیشین را پشتیبانی کرده و ناقض آن نیست، بنابراین می‌توان تضمین کرد که بیشتر مطالب کتاب حاضر، هم در نسخه‌های پیشین 3ds Max قابل استفاده است و هم در نسخه‌های آتی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.»

«اگر از کاربران باسابقه‌ی 3ds Max هستید مطالعه‌ی ضمیمه‌ی کتاب را به شما پیشنهاد می‌کنیم چراکه این بخش دربردارنده‌ی ابزارهای جدید Autodesk 3ds Max 2017 می‌باشد.»

«عمده مثال‌های کتاب در ارتباط با عمران است اما به‌طور یقین برای تمام علاقه‌مندان قابل استفاده می‌باشد.»

«کتاب حاضر منطبق با سیستم عامل ویندوزهای ۱۰ و ۱۱ نگاشته شده است.»

«تأکید می‌شود که اگر در حین مطالعه‌ی فصل‌های ابتدایی کتاب، اصطلاح یا عبارتی روبه‌رو شدید که برایتان ناآشنا بود، آن موضوع را به‌صورت گذری مرور و به‌طور کلی حوصله به خرج دهید چراکه حتماً در فصل‌های آتی به‌صورت کامل با آن آشنا خواهید شد.»

«کتاب حاوی تمرین‌های فراوان و متنوعی است و از طرفی بیشتر تمرین‌ها سرشار از مطالب آموزشی مستقلی هستند، بنابراین همه‌ی تمرین‌های ارائه شده را بدون کم و کاست انجام دهید. ضمن این‌که راه‌های اشاره شده برای انجام تمرین‌های این کتاب تنها روش‌های موجود نیستند بلکه اگر این روش‌ها را در پیش بگیرید، صرف‌نظر از رسیدن سریع و دقیق به هدف، ابزارها موردنظر نویسنده‌ی کتاب را نیز خواهید آموخت.»

در پایان، ضمن ادای احترام به همه‌ی همکارانم در نشر دانشگاهی کیان و به‌خصوص مدیر محترم آن انتشارات که برای چاپ این کتاب کمر به همت بستند، از شما خوانندگان گرامی نیز خواستارم با استفاده از راه‌های ارتباطی اشاره شده، مثل همیشه این جانب را از کمبودها و کاستی‌های کتاب حاضر با خبر کنید.

علی محمودی

Website: www.3dshut.com

Email: info@3dshut.com

فصل اول: شروع به کار در Autodesk 3ds Max 2018

۱۵	 Autodesk 3ds Max 2018 چگونه برنامه‌ای است؟
۱۶	 قابلیت‌های Max چیست و اصولاً چرا از آن استفاده می‌شود؟
۲۲	 نصب برنامه‌ی Autodesk 3ds Max 2018
۲۶	 تنظیم‌های اولیه‌ی Max
۲۹	 پیکربندی مسیرها
۳۳	 شناخت اجزای تشکیل‌دهنده‌ی محیط

فصل دوم: پیکربندی و کنترل درجته‌های دید

۸۱	 درجته‌ی دید چیست؟
۸۳	 چیدمان درجته‌های دید
۸۵	 سربرگ‌های چیدمان درجته‌های دید
۸۷	 ویژگی‌های درجته‌ی دید
۹۵	 فعال و غیرفعال بودن یک درجته‌ی دید
۹۶	 محور جهانی
۹۷	 درک و شناخت نماها
۹۹	 نمای Orthographic
۹۹	 نمای Perspective
۱۰۱	 روش‌های تغییر نما
۱۰۳	 به‌کارگیری کلیدهای ناوبری درجته‌ی دید
۱۰۵	 بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی درجته‌ی دید
۱۰۶	 جابه‌جایی نما
۱۰۶	 بزرگ‌نمایی و جابه‌جایی دوبُعدی
۱۰۷	 عبور از میان یک نما

۱۰۷.....	چرخش یک نما
۱۰۸.....	نمای قبلی و بعدی
۱۰۹.....	کنترل دریچه‌ی دید با استفاده از چرخ میانی ماوس
۱۰۹.....	کنترل نماهای دوربین و نور
۱۱۳.....	به حداکثر رساندن اندازه‌ی دریچه‌های دید
۱۱۶.....	دستور Views>Expert Mode
۱۱۷.....	چگونگی نمایش موضوع‌ها در Max
۱۲۷.....	درج پس‌زمینه برای دریچه‌های دید

فصل سوم: ایجاد و پایش موضوع‌های پایه‌ای

۱۳۱.....	ایجاد موضوع‌های پایه‌ای استاندارد
۱۳۲.....	به‌کارگیری منوی Create
۱۳۳.....	به‌کارگیری تابلوی Create
۱۳۴.....	روش‌های متفاوت ایجاد موضوع‌های پایه‌ای
۱۳۵.....	ترسیم به روش ورودی‌های صفحه‌ای
۱۳۶.....	تغییر پارامترهای موضوع ترسیم شده
۱۳۶.....	مکعب
۱۳۷.....	مخروط
۱۳۷.....	کُرهِ متشکل از قطعه‌های چهارگوش
۱۳۷.....	کُرهِ متشکل از قطعه‌های سه‌گوش
۱۳۸.....	استوانه
۱۳۸.....	لوله
۱۳۸.....	هلالی
۱۳۹.....	هرم
۱۳۹.....	قوری
۱۳۹.....	صفحه
۱۳۹.....	ایجاد موضوع‌های پایه‌ای امتداد یافته
۱۵۰.....	موضوع‌های معماری امتدادیافته

فصل چهارم: انتخاب، تغییر شکل و جهت‌دهی موضوع‌ها

انتخاب موضوع‌ها	۱۶۹
حذف موضوع‌ها	۱۷۹
ایزوله کردن موضوع‌ها	۱۷۹
تغییر شکل (یا تبدیل) موضوع‌ها	۱۸۱
حرکت	۱۸۱
چرخش	۱۸۳
مقیاس‌گذار	۱۸۴
کار با ابزارهای تبدیل موضوع‌ها	۱۸۵
Select and Place دستور	۱۸۹
هم‌ترازی (یا جهت‌دهی) موضوع‌ها	۱۹۴

فصل پنجم: نسخه‌برداری، گروه‌بندی و پیوند موضوع‌ها

نسخه‌برداری از موضوع‌ها	۲۰۳
Tools>Mirror دستور	۲۰۶
Tools>Array دستور	۲۱۰
گروه‌بندی موضوع‌ها	۲۱۶
ایجاد پیوند زنجیره‌ای بین موضوع‌ها	۲۲۴
کنترل موضوع‌های Link شده	۲۲۶
مفهوم IK	۲۲۶

فصل ششم: کار با توابع اصلاح‌گر

شیء فرعی	۲۳۴
سطوح شیء فرعی	۲۳۵
Bend دستور	۲۳۷
Edit Mesh دستور	۲۴۲
Edit Poly دستور	۲۵۷
Lattice دستور	۲۸۱

۲۸۲.....	دستور MeshSmooth
۲۸۷.....	دستور Noise
۲۸۹.....	دستور Push
۲۹۰.....	دستور Ripple
۲۹۱.....	دستور Skew
۲۹۲.....	دستور Spherify
۲۹۳.....	دستور Taper
۲۹۵.....	دستور TurboSmooth
۲۹۶.....	دستور Twist
۲۹۸.....	دستور UVW Map
۳۰۴.....	دستور Wave
۳۰۵.....	دستور XForm
۳۰۵.....	آشنایی با Modifier Stack

فصل هفتم: کار با موضوع‌های دو بُعدی

۳۱۲.....	ترسیم منحنی‌های ساده‌ی دو بُعدی
۳۱۳.....	دستور Line
۳۱۴.....	دستور Rectangle
۳۱۵.....	دستور Circle
۳۱۵.....	دستور Ellipse
۳۱۵.....	دستور Arc
۳۱۷.....	دستور Donut
۳۱۷.....	دستور NGon
۳۱۸.....	دستور Star
۳۱۹.....	دستور Text
۳۲۰.....	دستور Helix
۳۲۱.....	دستور Egg
۳۲۲.....	دستور Section

۳۲۴	ترسیم منحنی‌های توسعه‌یافته
۳۲۷	ویرایش موضوع‌های دو بُعدی
۳۳۷	Extrude دستور
۳۴۱	Bevel دستور
۳۴۳	Lathe دستور
۳۴۶	Loft دستور
۳۵۶	Sweep دستور

فصل هشتم: کار با مدل‌های مرکب

۳۷۲	Scatter دستور
۳۸۱	Boolean دستور

فصل نهم: آشنایی با مواد و نقش

۳۹۰	آشنایی با پنجره‌های ویرایش‌گر ماده
۳۹۳	طراحی مواد در لوح ویرایش‌گر ماده
۴۰۲	نوار ابزار لوح ویرایش‌گر ماده
۴۰۵	کتابخانه‌ی مواد
۴۰۷	Autodesk کتابخانه‌ی مواد
۴۰۹	پارامترهای قابل تنظیم برای ایجاد انواع مواد
۴۳۳	آشنایی با پنجره‌ی جست‌وجوگر ماده
۴۳۵	حذف ماده یا نگاشت از روی موضوع‌ها

فصل دهم: نورپردازی و کار با دوربین

۴۳۷	Max نورپردازی در
۴۳۸	Max انواع نورها در
۴۳۹	نورهای استاندارد
۴۴۲	نورهای فتومتریک
۴۷۲	کار با دوربین

۴۷۳.....	آشنایی با انواع دوربین‌ها در Max
۴۷۶.....	پارامترهای عمومی دوربین

فصل یازدهم: انیمیشن

۴۸۸.....	مفاهیم اولیه‌ی انیمیشن
۴۸۹.....	کلیدهای کنترل انیمیشن
۴۹۱.....	دستور Time Configuration
۴۹۶.....	ایجاد، ویرایش و مدیریت انیمیشن
۴۹۶.....	قاب‌های کامپیوتری
۵۰۱.....	ویرایش کلیه‌ی مای‌ایمپین
۵۰۴.....	ویرایش پارامترهای کلیه‌ی مای‌ایمپین
۵۰۶.....	خطوط سیر فضایی
۵۱۰.....	انیمیشن به روش Parameter Wiring
۵۱۵.....	موضوع‌های دینامیکی
۵۱۶.....	برخی دستورهای ویرایشی
۵۱۶.....	پیوند بین موضوع‌ها
۵۱۸.....	کنترل‌گرهای انیمیشن
۵۲۵.....	تارهای فضایی
۵۳۴.....	سیستم‌های ذره‌ای
۵۴۵.....	سیستم‌ها

فصل دوازدهم: پرداخت‌کاری

۵۵۱.....	دستور Render Production
۵۵۳.....	دستور Render Interactive
۵۵۴.....	دستور Render ActiveShade
۵۵۴.....	دستور Rendered Frame Window
۵۵۶.....	دستور Render Setup
۵۶۵.....	پرداخت صحنه با استفاده از شبکه‌های سایه‌پردازی

۵۶۷	Create Preview Animation	دستور
۵۶۹	Play Preview Animation	دستور
۵۶۹	Save Preview Animation As	دستور
۵۶۹	Open Preview Animation folder	دستور
۵۶۹	View Image File	دستور

ضمیمه: ویژگی‌های جدید Max 2018

۵۷۳	Max جدید	مقایسه‌ی نگرشی
۵۷۶	تغییرهایی که در محیط ایجاد شده‌اند	
۵۸۲	چگونگی بهره‌گیری از الگوها	
۵۸۳	Data Channel	اصلاح‌گر
۵۸۵	BlendedBoxMap	نگاشت جدید
۵۸۶	Arnold	موتور پرداخت‌کاری
۵۹۱	ویرایش مسیر حرکت	

www.ketabo.ir