

آموزش مقدماتی

3ds max 8

جلد ۱

تالیف:

شیوا نظر علی

نظر علی ، شیوا

آموزش اصول و مبانی مقدماتی 8 3Dmax . تهران کاوش قلم ۱۳۸۶

۹۲ ص .: مصور ، جدول ، نمودار 8 3ds max / مولف نظر علی

ISBN 978-964-2517-16-7

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

3 ds max برنامه کامپیوتر .

3 ds max متحرک سازی .

3 ds max گرافیک کامپیوتری .

۸۶۱ ن ۷/۸۹۷ TR

۰۰۶/۶۹۶

کتابخانه ملی ایران

۱۰۴۲۱۷۱

انتشارات کاوش قلم

نام کتاب	آموزش گام به گام اصول و مبانی مقدماتی 8 3ds max
نویسنده	شیوا نظر علی
ناشر	انتشارات کاوش قلم ۰۲۱-۸۸۳۲۷۰۱۰
صفحه آرا	زهرا شاهمرادی
نوبت چاپ	اول
تیراژ	۳۰۰۰ جلد
شابک	۷-۱۶-۲۵۱۷-۹۶۴-۹۷۸
تاریخ انتشار	۱۳۸۶:
قیمت	۲۰۰۰ تومان

مرور سریع مندرجات کتاب

- ۱ - آشنایی مقدماتی با محیط برنامه
- ۲ - فرامین ویرایشی مقدماتی
- ۳ - فرامین ترسیم اشکال ۲ بعدی و ۳ بعدی
- ۴ - تکنیکهای مدل سازی
- ۵ - فرمانهای ویرایشی
- ۶ - دوربین
- ۷ - نور پردازی
- ۸ - جنسیت دادن به ابعاد
- ۹ - سیستم های ذره ای
- ۱۰ - حرکت
- ۱۱ - جلوه های ویژه
- ۱۲ - طراحی آرم با استفاده از برنامه فتوشاپ

فهرست :

۱۵		آشنایی با دریچه های دید *
۱۵		تبدیل نماها به یکدیگر *
۱۵		راه دوم تبدیل نماها *
۱۶		نوار ابزار *
۱۷		تکمه های کنترل دریچه
۱۸		انتخاب شیء ها *
۱۹		عناصر اولیه استاندارد *
۲۱		Undo خنثی کردن *
۲۱		*Redo
۲۱		انتخاب ، حرکت ، چرخش *
۲۳		*Reset
۲۴		شیکه های راهنما *
۲۴		ناحیه پخش تلویزیون *
۲۵		مخفی کردن پالتها *
۲۵		تقسیم بندی دریچه ها *
۲۶		ایجاد اشکال ۲ بعدی *
۲۷		*Rendering
۲۸		* Line
۳۰		* Edit Spline
۳۱		* Clone
۳۲		* Mirror
۳۳		*Group
۳۴		*Extroude
۳۵		*Bevel
۳۶		*Bend
۳۷		* Twist
۳۸		* Stretch
۳۹		*Alinge
۴۰		* Array
۴۱		* Edit Mesh
۴۲		* Taper

فهرست :

۴۳		* Hide
۴۴		* Freeze
۴۵		* Bevel Profile
۴۶		* Path Deform
۴۷		* Particle systems
۴۸		* Snow
۴۹		* Blizzard
۵۰		* Spray
۵۰		* Boolean
۵۱		* Melt
۵۲		* Render
۵۳		* Material Editor
۵۸		* Top/Bottom
۶۰		* Blend
۶۱		* Animation
۶۳		* حرکت موضوعات
۶۴		* Render
۶۵		* Render Output
۶۶		* Track View
۶۹		* Space Warps
۷۰		* Wave
۷۱		* Ripple
۷۱		* Displace
۷۱		* Conform
۷۱		* Bomb
۷۲		* Gravity
۷۲		* Wind
۷۲		* Push
۷۲		* Motor
۷۲		* Path follow
۷۲		* P Bomb

فهرست :

۷۲		کلید های میانبر *
۷۳		*Video Post
۷۵		* Lenz Effect Glow
۷۷		* دوربین
۷۷		* دوربینهای آزاد *
۷۷		* دوربین هدف دار *
۷۹		قرار دادن یک دوربین در
		صحنه *
۸۰		نور پردازی *
۸۱		*Omni نور
۸۲		*Spot نور
۸۴		*Incloude / Exclude
۸۵		* نمایش بهتر سرعت *
۸۶		طراحی آرم با کمک
		فتوشاپ *
۸۹		لغتنامه *

پیشگفتار :

یکی از تلاشهای دیرینه انسان ساخت احجام و حرکت آنها در محیطی مجازی بوده است . که برای همه جالب و هیجان انگیز است . این کتاب برای کسانی تالیف شده که می خواهند این برنامه را بصورت کاملاً اصولی یاد بگیرند و از کلیه فرامین آن بصورتی کاملاً حرفه ای استفاده کنند. جلد اول مجموعه آموزش گام به گام 3D MAX برای کسانی نوشته شده که می خواهند بصورت کاملاً " پایه ای و مقدماتی این برنامه را فرا گیرند. کاربرد مبتدی می تواند از طریق این کتاب به اطلاعاتی دست یابد که در کار کردن با این برنامه بسیار موثر است و هدف این کتاب رسیدن به زمانی است که بتوانید به راحتی از نرم افزار استفاده کرده و انیمیشن های حرفه ای بسازید.

این کتاب بر اساس سرفصل درس کارگاه ۳ بعدی ۲۰۱ دانشگاه جامع علمی و کاربردی و با توجه به کار و تجربه تدریس چند ساله نرم افزارهای گرافیکی نوشته شده است . در جلد های بعدی کتاب استفاده از فرمانهای دیگر ، رابطه فرمانها، نور پردازی ، کار با دوربین ، ساخت احجام و انیمیشن های حرفه ای توضیح داده شده که یادگیری آنها وابسته به یادگیری اصولی مفاهیم جلد اول می باشد.

فراموش نکنیم که خلاقیت یکی از پایه های اصلی ساخت سه بعدی احجام و حرکت آنهاست و در نهایت این شماست که باید با استفاده از فرمانها و ترکیب آنها به نتیجه دلخواه برسید. پس با تمرین و ممارست بیشتر موفقیت خود را تضمین کنید.

شیوا نظر علی