



پروژه‌های تمرینی در **3DSMAX**

مؤلف: مهندس یونس بناء

حق چاپ محفوظ است

بناء، یونس، ۱۳۶۲
پروژه‌های تمرینی در 3DSMAX [تری دی اس مکس] / مؤلف
یونس بناء. — تهران: کاکتوس، ۱۳۸۳.
۶، ۱۵۴ ص.: مصور.
ریال؛ ۲۰۰۰ با CD : ISBN 964-5942-40-3
۱۰۰۰۰

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.
۱. تری دی. اس. مکس (فایل کامپیوتر). ۲. متحرک سازی گامپوتری.
۳. گرافیک کامپیوتری.
الف. عنوان.
پ ۸۳ ب ۸۹۷/۷/ TR
کتابخانه ملی ایران
۰۰۶/۶۹۶
— ۲۹۲۲۰



انتشارات کاکتوس

نام کتاب: پروژه‌های تمرینی در 3DSMAX

مؤلف: مهندس یونس بناء

چاپ متن: الجواد

ویراستار: بیژن حشمتی

صفحه آرابی: سکینه بختیاری

نوبت چاپ اول: زمستان ۱۳۸۳

تعداد صفحات: ۱۶۰

تیراژ: ۲۰۰۰

قیمت با CD: ۲۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۶۴-۵۹۴۲-۴۰-۳

آدرس ناشر: خیابان کارگر شمالی خیابان نصرت کوی باغ نو کوی داوود آبادی پلاک ۱۶ طبقه همکف

آدرس ناشر: خیابان کارگر شمالی خیابان نصرت کوی باغ نو کوی داوود آبادی پلاک ۱۶ طبقه همکف

آدرس ناشر: خیابان کارگر شمالی خیابان نصرت کوی باغ نو کوی داوود آبادی پلاک ۱۶ طبقه همکف

آدرس ناشر: خیابان کارگر شمالی خیابان نصرت کوی باغ نو کوی داوود آبادی پلاک ۱۶ طبقه همکف

Internet Address: www.iketab.com

دیپاچه مرگ

در دنیای شگفت انگیزی زندگی می‌کنیم. از گراف ترین پروژه‌های فضائی تا دقیقترین تحقیقات پزشکی، از داستانهای تخیلی تا کتابخانه‌های عظیم، همه و همه در حیطه قلمرو برنامه‌های کامپیوتری قرار گرفته‌اند.

براستی آیا می‌توان دنیای کنونی را بدون این نرم افزارهای شگفت انگیز تجسم کرد؟

پس برای گام نهادن و پیش رفتن در چنین دنیائی بهتر است به ابزارهای مدرن آن مجهز شویم و تخیلات و رویاهای خود را با برنامه‌های خلاق و پویا به واقعیت تبدیل کنیم.

آیا شما نیز قهرمانانی تخیلی را که ساخته و پرداخته ذهنتان است در سر دارید؟

آیا تا کنون در اندیشه معماری‌ها و طراحی‌های شگفت انگیز و جادوئی بوده‌اید؟

آیا می‌خواهید مرز بین واقعیت و تخیل را در هم بریزید، و پا به سرزمین‌های افسانه‌ای بگذارید؟

رسیدن به این آرزوها و نقشه‌های بلند پروازانه اصلاً دور از ذهن نیست. شما می‌توانید با آموختن نرم افزار 3D Max، طرح‌ها و ایده‌های خود را به تصویر بکشید. قابلیت‌های شگفت انگیز این برنامه چگونه ایست که در اغلب تیزرهای کوتاه و بلند تبلیغاتی، فیلم‌های تلویزیونی و سینمایی، جلوه‌های ویژه سینمایی، طراحی وب سایت، طراحی‌های معماری و برنامه‌های آموزشی از آن استفاده می‌کنند. در واقع Max را می‌توان اوج تجسم بخشیدن به تخیلات و ایده‌های انسانها دانست.

خوشبختانه در چند سال اخیر، همزمان با شناخته شدن ارزش‌های این برنامه و آشنائی کاربران، کتابهای خوبی در این زمینه وارد بازار شده است و توانسته تا حدی عطش علاقه‌مندان را سیراب کند.

بعنوان مدرس و مجری پروژه‌های Max، جای خالی کتابی آموزشی-پروژه‌ای همراه با تمرین را در این میان احساس می‌کردم. بنظر می‌رسد انواع مختلف کتابهای آموزشی چاپ شده، فقط به معرفی ابزارها و قابلیتهای Max پرداخته‌اند، در صورتیکه زمانی می‌توان به قابلیت‌های این ابزارها پی برد که با کاربرد آنها در پروژه‌ها عملاً آشنا باشیم. به همین دلیل علیرغم تمام موانع موجود در تهیه و مطالب معتبر، تصمیم گرفتم تا مجموعه‌ای از پروژه‌ها و تمرین‌های Max، همراه با آموزش کاربردی آنها را تهیه و در اختیار شما علاقه‌مندان قرار دهم.

"اولین کتاب پروژه‌ای و تصویری" نخستین کتاب این مجموعه است که امیدوارم بتواند تا حدی پاسخگوی سوالات کاربران و علاقه‌مندان این برنامه باشد. به لطف خدا امیدوارم بزودی دیگر عنوانهای این مجموعه را نیز انتشار داده و در دسترس عموم قرار دهم.

از کلیه اساتید و کاربران محترم تقاضا می‌شود با فرستادن نظرات و پیشنهادات خود ما را در هر چه غنی‌تر کردن این مجموعه یاری دهند.

با تشکر و احترام

یونس بناء

فهرست مطالب

بخش اول - مدلسازی

فصل ۱: چرخ دنده	۱
فصل ۲: میز کشودار	۷
فصل ۳: آباژور	۲۳
فصل ۴: طراحی دست	۳۷
فصل ۵: مانیتور فلت	۴۹
فصل ۶: نخل	۶۳
فصل ۷: توپ فوتبال	۷۱
فصل ۸: آرم چرخنده	۷۹

بخش دوم - جلوه‌های ویژه

فصل ۹: جلوه ویژه Fire Effect	۸۹
فصل ۱۰: انفجار ۱	۱۰۳
فصل ۱۱: انفجار ۲	۱۱۳
فصل ۱۲: ساخت ابر	۱۱۹
فصل ۱۳: ذره‌های نورانی	۱۲۵
فصل ۱۴: جلوه ویژه Particle Systems (انفجار اجسام با Parray)	۱۳۵
فصل ۱۵: ایجاد یک جلوه ویژه با Particle Systems	۱۴۳