

« مجموعه کتابهای کاربردی کلید »

کلید

3D MAX

(متحرک سازی)

نیلوفر نواری



سرشناسه	نواری، نیلوفر، ۱۳۶۳
عنوان و نام پدیدآور	کلید 3DMax (متحرک سازی) / نیلوفر نواری.
مشخصات نشر	تهران: کلید آموزش: توسعه آموزش، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	۹۶ ص: مصور، ۲۱×۱۴ س.م.
فروست	مجموعه کتابهای کاربردی کلید: ۵۷ / طراح و مجری مجموعه منصور سجاد.
شابک	978-984-2553-99-0
وضعیت فهرست نویسی	لیبا
موضوع	تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر).
موضوع	متحرک سازی کامپیوتری -- نرم افزار
موضوع	گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار
شناسه افزوده	سجاد، منصور، ۱۳۵۱
ردیف بندی کنگره	TR A۹۷/۷۵/۵.۹ ک ۸ ۱۳۸۸
ردیف بندی دیوبی	۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی	۱۸۰۲۵۷۵۰

کلید 3D Max

(متحرک سازی)

از مجموعه

کلید - ۵۷

info@sajadco.com

طراح و مجری مجموعه: منصور سجاد

مدیر تحریریه: احسان مظلومی

مؤلف: نیلوفر نواری

design@sajadco.com

مدیر تولید و طراح جلد: مهدی سجاد

صفحه آرای: سحر خوشبین

ناشر: کلید آموزش و توسعه آموزش

مرکز پخش: ۰۳۱۱-۲۲۲۳۷۲۵ - ۰۶۶۴۰۶۰۶۱-۶۶۹۵۳۰۷۳ - ۰۲۱-۶۶۴۰۶۰۶۱

شمارگان: ۳۱۰۰ جلد

نوبت چاپ: چاپ اول - شهریور ۱۳۸۸

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۵۵۳-۹۹-۰۰

قیمت: همراه با CD ۲۵۰۰ تومان

- کلیه حقوق و حق چاپ متن، طرح روی جلد و عنوان کتاب با نگرش به قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ محفوظ است و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.
- هرگونه استفاده از عنوان این مجموعه که به ثبت رسیده است ممنوع و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

دو CD آموزشی همراه کتاب می توانید فیلمهای آموزشی نرم افزار 3D MAX و پروژهای آموزش شده در کتاب را ببینید.
پیشنهادهای می شود پیش از مطالعه این کتاب کلید 3D MAX از همین مجموعه و همین ناشر مطالعه شود.

برنامه‌ریزی، هدایت و نظارت بر مجموعه کتابهای کاربردی

«کلید»

منصور سجاد

شهریور ۱۳۸۸

:

چاپ اول

تجربه چندین ساله نشر و فروش کتاب، ما را به این نتیجه رسانده بود که اکثر کاربران و کارآموزان کامپیوتر، رضایت چندانی از کتاب‌های کامپیوتر موجود در بازار ندارند. برای اخذ یک نتیجه علمی، از گروهی از اساتید دانشگاه تربیت مدرس درخواست شد که تحقیقی در این زمینه انجام دهند. نتایج این تحقیق نشان داد، از آنجا که اکثر کتاب‌های کامپیوتر موجود در بازار ایران ترجمه هستند، با نیاز کاربران ایرانی هماهنگ نیستند. بخش‌هایی از مباحث این کتاب‌ها عملاً برای کاربران ایرانی بی‌استفاده است. کیفیت ترجمه‌ها چندان مطلوب نیست و همچنین، عدم رعایت نکات آموزشی و نداشتن دید آموزشی مشکل عمده دیگر اکثر کتاب‌های آموزشی در بازار است. در اکثر کتاب‌های موجود، برای آموزش یک نرم‌افزار، به شرح کارکرد دکمه‌ها و منوهای آن کفایت می‌شود و خواننده پس از مطالعه، عمل‌نمی‌تواند کاری انجام دهد. علاوه بر این، اکثر کتاب‌ها حجم زیادی دارند و می‌خواهند همه نکات را در یک جلد بیان کنند. این کار علاوه بر خسته کردن خواننده، باعث افزایش قیمت کتاب شده و خرید آن را برای بیشتر اقشار مشکل می‌سازد.

با توجه به این نتایج و برای جبران کمبودهای موجود در این بازار، با جمع‌آوری یک تیم تحریریه جوان و با تجربه تألیف و چاپ مجموعه کلید با توجه به نکات زیر آغاز شد:

۱- کتاب‌های آموزشی ما باید به معنای واقعی آموزشی باشند. مهم‌ترین ملاک موفقیت کتاب آموزشی این است که کارآموز به مبحث علاقمند شود و پس از مطالعه کتاب، بتواند آنچه را در کتاب گفته شده، بی‌دردر انجام دهد.

۲- کتاب‌های کلید باید ساده و در عین حال مفید باشند، باید تا حد امکان از پیچیدگی نرم‌افزارها کاسته شود تا کاربر بدون واهمه آن را فرا بگیرد.

۳- قیمت کتاب‌ها باید تا حد امکان پائین باشد. در این راستا باید تا حد امکان حجم کتاب‌ها کم شود و فقط نکات مهم و کلیدی بیان شود. با پرهیز از زیاده‌گویی و توضیح نکات غیر ضروری، می‌توان کتاب را کم‌حجم‌تر و در نتیجه ارزان‌تر کرد.

۴- باید تا حد ممکن کار عملی در کتاب‌ها انجام شود، زیرا کارآموز تا کار عملی انجام ندهد، آموزش برایش درونی نخواهد شد. تا جایی که موضوع آموزش اجازه می‌دهد، آموزش باید از طریق انجام پروژه و حل تمرین باشد.

۵- کارآموز باید به موضوع آموزش علاقمند شود. باید بداند که با فراگرفتن این موضوع، کدام یک از مشکلاتش حل می‌شود و این نرم‌افزار چه کمکی در زندگی به او خواهد کرد. اگر ما بتوانیم این ارتباط را بین خواننده و موضوع آموزش برقرار کنیم، لازم نیست همه نکات نرم‌افزار را بیان کنیم، زیرا در این صورت، کارآموز، نکات ناگفته را نیز خودش فرا می‌گیرد.

انتشارات کلید آموزش

فهرست مطالب

۷	پیشگفتار.....
۹	فصل اول - متحرک سازی
۹	درس اول: تعریف واژه‌ها و آشنایی با اصول متحرک سازی
۱۲	درس دوم: تعریف فریم‌های کلیدی
۲۲	درس سوم: کار با فریم‌های کلیدی
۲۸	درس چهارم: متحرک سازی نور و دوربین
۳۷	درس پنجم: آشنایی با Trajectory و اصلاح مسیر حرکت
۴۵	درس ششم: تعریف مسیر حرکت
۵۵	درس هفتم: رندر تصاویر متحرک سازی شده
۶۳	درس هشتم: تمرین پایانی
۹۰	سخن آخر

نرم‌افزار 3Ds Max یک نرم‌افزار میان‌رشته‌ای و پرکاربرد است که از انواع کاربری‌های آن می‌توان به مدل‌سازی و انیمیشن‌سازی اشاره نمود. کاربران آن دانشجویان و متخصصان رشته‌های معماری، گرافیک، انیمیشن‌سازی و طراحی صنعتی می‌باشند که بسته به نیاز خود از امکانات متنوع این نرم‌افزار بهره می‌برند. گستردگی کاربرد، تنوع و کاربری آسان در عین پیچیدگی ظاهری، این نرم‌افزار را به یکی از نرم‌افزارهای محبوب و معروف در سطح جهان تبدیل کرده است.

در جلد اول و دوم کتاب کلید 3Ds Max شما با محیط این نرم‌افزار، مقدمات کار، ابزارها و روش‌های مدل‌سازی آشنا شدید. با توجه به این که 3Ds Max نرم‌افزار بسیار گسترده‌ای است، یاد گرفتن هریک از مباحث آن نیازمند یک یا چند کتاب جداگانه است. در این کتاب، شما با مبحث متحرک‌سازی در 3Ds max آشنا خواهید شد. در راستای این هدف، ابتدا مفاهیم و اصول اولیه متحرک‌سازی در 3Ds Max مطرح شده و سپس با انجام تمریناتی با روش‌های متحرک‌سازی آشنا خواهید شد.

در تمرینات این کتاب از نرم‌افزار 3Ds Max 2008 استفاده شده است. شما می‌توانید از نسخه‌های دیگر این نرم‌افزار نیز برای انجام این تمرینات استفاده کنید. تنها توجه داشته باشید در هر کجا که در آدرس‌های کامپیوتری به فولدر 3Ds Max 2008 اشاره شده بود، شما به فولدر نسخه خود مراجعه نمایید.

این کتاب نکات اولیه 3DMAX را بررسی نمی‌کند. همچنین روش طراحی اشیاء نیز در کتاب چندان تشریح نمی‌شود. برای آشنایی با مبانی نرم‌افزار و روش‌های مدل‌سازی می‌توانید به جلد اول و دوم کتاب کلید 3Ds Max مراجعه نمایید.