



3ds Max پلاگین‌های

مؤلف

مهندس شاهین پارسا



سرشناسه	: پارسا، شاهین، ۱۳۶۹
عنوان و نام پدیدآور	: پلاگین‌های 3ds Max / مؤلف شاهین پارسا
مشخصات نشر	: تهران: زانیس، ۱۳۹۲
مشخصات ظاهری	: ۳۶۰ص: مصور
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۲۷۹۹-۳۰-۵
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیا
موضوع	: تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر)
موضوع	: پلاگ اینز (برنامه‌های کامپیوتر)
موضوع	: متحرک‌سازی کامپیوتری
موضوع	: گرافیک کامپیوتری
رده‌بندی کنگره	: ۱۳۹۲ پ۲/۷/۷۷۸۱۹۷.TR
رده‌بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۱۳۸۰۸۷



انتشارات زانیس

نام کتاب	: پلاگین‌های 3ds Max
ناشر	: زانیس
مؤلف	: شاهین پارسا
چاپ اول	: ۱۳۹۲
تیراژ	: ۱۰۰۰ جلد
طراح جلد	: شیلان موشیاری
ویراستار	: لیلیا غلامرضایی
چاپ و صحافی	: گنج شایگان
قیمت	: ۱۶۰۰۰ تومان (به همراه CD)
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۲۷۹۹-۳۰-۵
ISBN	: 978-964-2799-30-5

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است.
تکثیر ناموسی یا اسمعی از این اثر به صورت حرفه‌ای یا چاپ مجدد، چاپ افست، فتوکپی، انوار دیگر چاپ ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

مرکز پخش:

تهران- خ انقلاب - خ ۱۲ فروردین - کوچه نوروز- پلاک ۲۷ طبقه اول

تلفن: ۶۶۴۱۱۷۱۵-۶۶۲۰۶۸۳۲-۶۶۴۱۶۳۲۶

خرید Online از طریق سایت www.kianpub.com

SMS: ۳۰۰۰۲۲۱۴۴۱

کتاب آموزش سریع پلاگین‌های 3ds Max سعی دارد تا شما را در جهت کاربرد و استفاده از پلاگین‌های خاص و مهم 3ds Max برای شبیه‌سازی و خلق جلوه‌های ویژه کمک و یاری نماید. دانستن مطالب، دستورها و نکات مطرح شده در این کتاب علاوه بر اینکه مهارت کاربر و هنرجو را در رابطه با هنر شبیه‌سازی و خلق جلوه‌های ویژه می‌افزاید، اشتیاق و تمایل وی را برای ادامه‌ی کار نیز افزایش می‌دهد. این کتاب به شما کمک خواهد کرد تا گام‌های بلندی را در استفاده از پلاگین‌های 3ds Max بردارید.

نکته: خواننده‌ی این کتاب حداقل باید مهارت و آشنایی مقدماتی در زمینه‌ی نرم‌افزار 3dsMax داشته باشد.

پلاگین چیست؟

پلاگین‌ها ابزارهای جانبی هستند که به صورت Add on روی هسته‌ی اصلی برنامه نصب می‌شوند و به بهبود عملکرد برنامه می‌انجامند.

سرفصل‌های کتاب

کتاب شامل سه فصل است. فصل اول و دوم، شامل آموزش برخی از پلاگین‌های مهم و پرکاربرد است. در فصول این کتاب با پنج پلاگین مهم و پرکاربرد آشنا شده و اصول کار با آن‌ها را فرا خواهید گرفت که شامل موارد زیرند:

◀ DreamScape (شبیه‌سازی کوه، آسمان و دریا)؛

◀ AfterBurn (شبیه‌سازی دود، آتش و غیره)؛

◀ Final Render (پرداخت صحنه)؛

◀ Final Toon (شبیه‌سازی صحنه‌های کارتونی)؛

◀ Final DOF (شبیه‌سازی عمق تصاویر یا ناحیه).

البته باید توجه داشت همراه این پلاگین‌های اصلی، پلاگین‌های مکمل دیگری هم نصب می‌شود که آن‌ها هم به شما آموزش داده خواهد شد.

فصل سوم حاوی چهار پروژه در مورد بعضی از مطالب آموزش داده شده است تا کاربر با اجرای آن‌ها بر سطح مهارت خود بیفزاید.

نکته: برای نصب پلاگین‌ها حتماً فایل متنی مربوط به آن در داخل DVD همراه کتاب را مطالعه فرمایید.

نکته: برای دریافت تصاویر رنگی کتاب به وب سایت www.ranginkaman7.com مراجعه کنید.

از کاربران این کتاب دعوت می‌شود تا با ارائه‌ی نظرات، پیشنهادهای و انتقادات سازنده‌ی خود، در ترویج و آموزش اصولی و با کیفیت این نرم‌افزار کاربردی سهیم باشند.

shahinparsa_ranginkaman7@yahoo.com

www.ketab.ir

فصل اول

۱۱	DreamScape (Sky) کاربرد	درس اول: کاربرد
۴۱	DreamScape (Terra) کاربرد	درس دوم: کاربرد
۵۹	DreamScape (Sea Surface) کاربرد	درس سوم: کاربرد
۶۸	DreamScape: SeaMaterial کاربرد	
۷۰	DreamScape: SubSurface کاربرد	
۷۳	DreamScape: Composite Map کاربرد	
۷۴	DreamScape: Noise Map کاربرد	
۷۵	DreamScape: Sea Bump Map کاربرد	
۷۶	DreamScape: Sea Foam Map کاربرد	
۷۷	Simple Waves کاربرد	
۷۹	Dynamics کاربرد	
۸۹	AfterBurn کاربرد	درس چهارم: کاربرد
۱۱۱	CombustionAfterBurn کاربرد	درس پنجم: کاربرد
۱۲۱	GlowAfterBurn کاربرد	درس ششم: کاربرد
۱۲۵	DaemonsAfterBurn کاربردهای	درس هفتم: کاربردهای
۱۲۶	wind کاربرد	
۱۲۷	Swirl کاربرد	
۱۲۹	Void کاربرد	
۱۳۱	VMap کاربرد	

فصل دوم

۱۳۷.....	درس اول: کاربرد Global Illumination
۱۳۸.....	کاربرد Global Illumination
۱۴۳.....	درس دوم: کاربرد Caustic
۱۴۹.....	درس سوم: کاربرد Volume Caustic
۱۵۷.....	درس چهارم: کاربرد Depth Of Field
۱۶۳.....	درس پنجم: کاربرد Motion Blur
۱۶۹.....	درس ششم: کاربرد Tint & Color-Mapping
۱۷۵.....	درس هفتم: کاربرد Plug-in Camera
۱۸۳.....	درس هشتم: کاربرد Fr-Volume light
۱۸۹.....	درس نهم: کاربرد Material های Final Render
۱۹۰.....	FR-Advanced
۲۰۲.....	FR-Architectural
۲۰۳.....	Fr – CarPaint
۲۰۷.....	Fr – Dirt
۲۱۰.....	Fr – Fillet
۲۱۱.....	Fr – Metal
۲۱۷.....	درس دهم: کاربرد Final Toon
۲۳۷.....	درس یازدهم: کاربرد Final Toon Shader
۲۴۳.....	درس دوازدهم: کاربرد Final Toon Hatching Map
۲۵۳.....	درس سیزدهم: کاربرد Final Toon Flat Mirror Map
۲۵۹.....	درس چهاردهم: کاربرد Final DOF
۲۷۱.....	درس پانزدهم: کاربرد Final MBlur

فصل سوم

پروژه‌ها

- پروژه‌ی ۱: شبیه‌سازی برخورد اجسام با آب..... ۲۸۱
- پروژه‌ی ۲: شبیه‌سازی پرتوهای رنگی..... ۲۹۳
- پروژه‌ی ۳: شبیه‌سازی فوران آتشفشان..... ۲۹۹
- پروژه‌ی ۴: شبیه‌سازی برکه..... ۳۲۳

ضمیمه

- کلیدهای میان‌بر در 3ds Max..... ۳۳۹