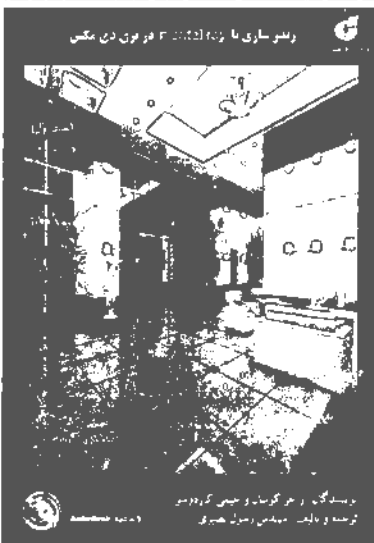


راهنمای جامع تری دی مکس ۲۰۰۸ (جلد اول)

ترجمه و تألیف : مهندس رسول نصیری

چنانچه مایل به کسب اطلاعات بیشتر در باره قابلیت‌های بیشتر نرم افزار 3ds Max هستید، می‌توانید از DVD های آموزشی مورد تایید شرکت Autodesk که توسط همین انتشارات ارائه می‌شود استفاده کنید. برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت اینترنتی <http://www.pooyagaran.com> مراجعه کنید. فهرست این DVD ها در داخل کتاب ، در فصول مربوطه و انتهای کتاب قابل مشاهده است. در ضمن کتب آموزشی زیر توسط این انتشارات ارائه شده است :



بسم الله الرحمن الرحيم

سرشناسه : مورداک، کلی، Kelly L. Murdock

عنوان و نام پدید آور : راهنمای جامع تری دی مکس ۲۰۰۸ [کلی ال مورداک]، مترجم : رسول نصیری

مشخصات نشر : تهران، پویاگران، ۱۳۸۶

مشخصات ظاهری : ۴۵۰ صفحه، مصور.

شابک دوره (دو جلدی) : ۹۷۸-۶۰۰-۹۰۲۸۰-۳-۰

شابک جلد اول : ۹۷۸-۶۰۰-۹۰۲۸۰-۰-۹، ۱۲۰۰۰۰ ریال

وضعیت فهرست نویسی : فیپا

موضوع : تری.دی.اس.مکس (فایل کامپیوتر)

موضوع : متحرک سازی کامپیوتری

موضوع : گرافیک کامپیوتری

شناسه افزوده : نصیری، رسول، ۱۳۵۵، مترجم

رده بندی کنگره : ۱۳۸۶ ۴۲۳ م/۷/۷ TRA۹۷

رده بندی دیویی : ۰۰۶/۹۶۹

شماره کتابشناسی ملی : ۱۱۴۷۵۰۶



نام کتاب : راهنمای جامع تری دی مکس ۲۰۰۸ (جلد اول)

نویسنده : کلی ال مورداک

مترجم : رسول نصیری

نوبت چاپ : اول

تاریخ چاپ : زمستان ۱۳۸۶

تیراژ : ۲۰۰۰ جلد

لیتوگرافی : باران

چاپ : پیمان

ناشر : انتشارات پویاگران

مرکز پخش : انتشارات پویاگران

آدرس : خیابان کارگر جنوبی، بین میدان انقلاب و خیابان لبافی نژاد، برج مهستان، طبقه هشتم، واحد ۸۰۲ - تلفن : ۶۶۹۱۱۰۹۷-۸

۱۹.....	پیش‌گفتار.....
---------	----------------

بخش اول: آشنایی با صفحه تصویر اصلی

فصل اول: سیری در 3ds Max 2008

۲۲.....	شروع به کار.....
۲۲.....	اهداف کلی این فصل.....
۲۲.....	مقدمه.....
۲۲.....	پروژه‌ی اول: حرکت دادن فضاورد روی کره ماه.....
۲۰.....	پروژه‌ی دوم.....
۲۲.....	رندرسازی شبکه‌ای.....
۲۲.....	استفاده از پنجره‌ی Video Post.....

فصل دوم: تشریح صفحه تصویر اصلی 3ds Max 2008

۲۷.....	مقدمه.....
۲۷.....	اجرای اصلی صفحه تصویر 3ds Max 2008.....
۲۸.....	استفاده از منوها.....
۲۹.....	منوی File.....
۲۹.....	منوی Edit.....
۲۰.....	منوی Tools.....
۴۱.....	منوی Group.....
۴۱.....	منوی Views.....
۴۲.....	منوی Create.....
۴۲.....	منوی Modifiers.....
۴۵.....	منوی reactor.....
۴۵.....	منوی Animation.....
۴۶.....	منوی Graph Editors.....
۴۷.....	منوی Reandering.....
۴۷.....	منوی Customize.....
۴۸.....	منوی MAXScript.....
۴۸.....	منوی Help.....
۴۹.....	نوار ابزار اصلی.....
۵۲.....	استفاده از Command Panel.....
۵۲.....	پانل Create.....
۵۵.....	پانل Modify.....
۵۵.....	پانل Hierarchy.....
۵۶.....	پانل Motion.....
۵۶.....	پانل Display.....
۵۷.....	پانل Utilities.....
۵۷.....	استفاده از نوارهای کنترلی پایین صفحه تصویر اصلی 3ds Max.....
۵۸.....	دستیابی به فریم‌ها و فریم‌های کلیدی.....
۵۸.....	دیدن مطالب بیشتر در نوار وضعیت و خط اعلان.....
۵۸.....	کنترل کننده‌های فریم‌های کلیدی.....
۵۹.....	کنترل کننده‌های زمان.....
۵۹.....	کنترل کننده‌های ویوپورت.....
۵۹.....	فعال کردن نوار ابزارهای شناور.....
۵۹.....	استفاده از منوهای Quad.....
۶۰.....	رنگ‌های به کار رفته در صفحه تصویر اصلی 3ds Max.....
۶۰.....	ویژگی Drag and Drop.....
۶۰.....	اسپینرها.....
۶۱.....	کلیدهای میانبر.....
۶۱.....	خطوط راهنما.....

۶۱	پنجره‌های Mode Less و Persistence
۶۱	استفاده از منوی Help
۶۱	دریافت کمک از طریق جستجو گر وب
۶۲	دریافت کمک از طریق اینترنت
۶۲	پنجره Welcome Screen

فصل سوم: کار با ویوپورت‌ها

۶۵	مقدمه
۶۵	شناخت فضای سه بعدی
۶۵	نماهای Orthographic
۶۵	نمای Perspective
۶۶	استفاده از دکمه‌های کنترلی ویوپورت
۶۷	زوم کردن داخل یک ویوپورت
۶۸	جابجا کردن یک ویوپورت
۶۸	چرخاندن یک ویوپورت
۶۹	شبکه‌ی شطرنجی راهنما
۶۹	لغو و ذخیره کردن تغییرات در ویوپورت
۶۹	تغییر اندازه‌ی ویوپورت فعال
۷۲	بیکریندی ویوپورت‌ها
۷۲	تعیین شیوه‌ی رندر شدن ویوپورت
۷۲	سطوح رندرسازی
۷۲	تنظیم شفافیت جسم در ویوپورت
۷۴	گزینه‌های رندرسازی
۷۴	تغییر دادن لی‌اوت‌ها
۷۶	استفاده از فریم‌های ایمن
۷۷	درک فرایند Adaptive Degradation
۷۷	تعریف کردن نواحی
۷۸	نمایش اطلاعات صحنه
۷۹	نمایش سایه‌ها در ویوپورت
۸۰	کار با زمینه‌های ویوپورت
۸۰	لود کردن تصاویر

فصل چهارم: مدیریت فایل‌ها

۸۵	مقدمه
۸۵	مدیریت فایل‌های صحنه‌ای 3ds Max
۸۵	ذخیره کردن فایل‌ها
۸۶	باز کردن فایل‌ها
۸۷	افزودن اجسام در یک صحنه با Merge و Replace
۸۸	بایگانی کردن فایل‌ها
۸۸	تنظیم پوشه‌ی اصلی پروژه
۸۸	پنجره Asset Tracking
۸۸	پنجره File Link Manager
۸۸	واردات و صادرات
۸۸	وارد کردن فایل به 3ds Max
۸۹	وارد کردن فایل‌های 3D Studio Mesh و 3D Studio Shape
۸۹	وارد کردن فایل‌های Adobe Illustrator
۹۰	وارد کردن فایل‌های اتوکد
۹۰	وارد کردن فایل‌های IGES
۹۰	وارد کردن فایل‌های OBJ
۹۱	وارد کردن مدل‌های LandXML/DEM
۹۱	وارد کردن فایل‌های Lightscape
۹۱	وارد کردن فایل‌های SterioLightography
۹۱	صادر کردن فایل
۹۱	صادر کردن فایل‌های 3D Studio
۹۲	صادر کردن فایل‌های Adobe Illustrator
۹۲	صادر کردن فایل‌های صحنه با فرمت ASCII
۹۲	صادر کردن فایل‌های Lightscape
۹۲	صادر کردن فایل‌های اتوکد
۹۲	صادر کردن فایل‌ها DWF

۹۳	صادر کردن فایل JSR-184
۹۴	صادر کردن فایل‌های IGES
۹۴	صادر کردن فایل‌های Wavefront Material و Wavefront Objects
۹۴	صادر کردن فایل‌های SterioLithography
۹۵	صادر کردن فایل‌های VRML97
۹۵	وارد کردن فایل از نرم‌افزارهای XSI SOFTIMAGE و ZBrush
۹۷	استفاده از XRef ها
۹۷	استفاده از XRef Objects
۹۸	استفاده از اجسام پراسکی
۹۸	استفاده از XRef Scene
۹۹	کار با XRef Scene
۱۰۲	بیکربندی مسیرهای XRef
۱۰۲	استفاده از یوتیلیتی‌ها
۱۰۲	یوتیلیتی Asset Browser
۱۰۲	یوتیلیتی MAX File Finder
۱۰۲	یوتیلیتی Resource Collector
۱۰۳	دستیابی به اطلاعات فایل‌ها
۱۰۴	بنجری Summary Info
۱۰۴	بنجری File Properties
۱۰۴	بنجری View File
۱۰۵	خروج از 3ds Max

فصل پنجم: سفارشی کردن صفحه تصویر اصلی 3ds Max 2008

۱۰۷	مقدمه
۱۰۷	بنجری Customize User Interface
۱۰۷	سفارشی کردن کلیدهای میانبر
۱۰۸	سفارشی کردن نوارهای ابزار
۱۰۹	تغییر نمای ظاهری یک دکمه در صفحه تصویر اصلی
۱۱۰	سفارشی کردن منوهای چهارنای
۱۱۱	سفارشی کردن منوها
۱۱۲	برگرداندن صفحه تصویر اصلی به حالت اولیه
۱۱۲	سفارشی کردن رنگ‌ها
۱۱۲	تنظیم دکمه‌های Command Panel
۱۱۳	کار با صفحه تصویرهای دلخواه
۱۱۳	ذخیره و لود کردن یک صفحه تصویر
۱۱۳	سویچ بین صفحه تصویر پیش‌فرض و صفحه تصویر سفارشی
۱۱۴	قفل کردن صفحه تصویر اصلی
۱۱۴	برگرداندن صفحه تصویر تغییر یافته به صفحه تصویر اولیه
۱۱۴	بیکربندی مسیرها
۱۱۵	بنجری Preference Settings
۱۱۵	تب General
۱۱۶	پارامترهای Plug-In Loading و Scene Undo
۱۱۶	گزینه‌های Sub-Materials و Ref. Coord. System
۱۱۶	پارامترهای Scene Selection
۱۱۶	پارامترهای Spinners
۱۱۶	پارامتر Command Panel
۱۱۶	پارامتر Vertex Normal Style
۱۱۶	پارامترهای UI Display
۱۱۷	پارامترهای Layer Defaults
۱۱۷	ناحیه Texture Coordinates
۱۱۷	تب Files
۱۱۷	ناحیه File Handling
۱۱۷	ناحیه Auto Backup
۱۱۸	ناحیه Log File Maintenance
۱۱۸	ناحیه Import
۱۱۹	ناحیه Archive System
۱۱۹	تب Viewport
۱۲۰	ناحیه Viewport Parameters
۱۲۰	ناحیه Ghosting
۱۲۰	ناحیه Mouse Control
۱۲۱	ناحیه Display Drivers
۱۲۲	تب Gamma and LUT

۱۲۲	تنظیم شدت گامای صفحه تصویر اصلی
۱۲۲	تنظیم گامای بیت مپ
۱۲۲	تب Rendering
۱۲۲	تب Animation
۱۲۳	تب Inverse Kinematics
۱۲۴	تب Gizmos
۱۲۴	تب MAXScript
۱۲۴	تب Radiosity
۱۲۵	تب mental ray

بخش دوم: کار با اجسام هندسی

فصل ششم: کار با اجسام هندسی اولیه و اضافی

۱۲۹	مقدمه
۱۲۹	ساختن اجسام هندسی اولیه
۱۲۹	استفاده از پانل Create
۱۳۰	استفاده از منوی Create
۱۳۰	نامگذاری اجسام
۱۳۰	تغییر رنگ اجسام
۱۳۱	یوتیلیتی Color Clipboard
۱۳۲	روش‌های مختلف ساختن اجسام هندسی
۱۳۲	استفاده از روش اول
۱۳۲	استفاده از روش دوم
۱۳۲	تغییر دادن پارامترهای یک جسم
۱۳۳	لغو اشتباهات و حذف اجسام
۱۳۳	انواع اجسام هندسی اولیه استاندارد
۱۳۴	اجسام هندسی اولیه استاندارد
۱۳۴	جسم هندسی Box
۱۳۴	جسم هندسی Sphere
۱۳۵	جسم هندسی Cylinder
۱۳۵	جسم هندسی Trous
۱۳۶	جسم هندسی Teapot
۱۳۶	جسم هندسی Cone
۱۳۶	جسم هندسی GeoSphere
۱۳۷	جسم هندسی Tube
۱۳۷	جسم هندسی Pyramid
۱۳۷	جسم هندسی Plane
۱۳۷	اجسام هندسی اولیه اضافی
۱۳۷	جسم هندسی Hedra
۱۳۹	جسم هندسی ChamferBox
۱۳۹	اجسام هندسی استوانه‌ای شکل
۱۳۹	جسم هندسی Oil Tank
۱۴۰	جسم هندسی Spindle
۱۴۰	جسم هندسی ChamferCyl
۱۴۰	جسم هندسی Capsule
۱۴۰	جسم هندسی Gengon
۱۴۰	جسم هندسی Ringwave
۱۴۱	جسم هندسی Torus Knot
۱۴۱	جسم هندسی L-Ext
۱۴۱	جسم هندسی C-Ext
۱۴۱	جسم هندسی Prism
۱۴۲	جسم هندسی Hose
۱۴۲	تغییر دادن پارامترهای جسم هندسی

فصل هفتم: انتخاب اجسام و تنظیم مشخصات

۱۴۵	مقدمه
۱۴۵	انتخاب اجسام هندسی
۱۴۶	فیلترهای انتخاب
۱۴۶	دکمه‌های انتخاب
۱۴۷	انتخاب اجسام با منوی Edit
۱۴۸	پنجره Select From Scene
۱۴۹	انتخاب ناحیه‌ای

۱۵۰	انتخاب اجسام هندسي
۱۵۱	فعل کردن مجموعه‌های منتخب
۱۵۱	استفاده از پنجره‌ي Named Selection Sets
۱۵۱	ایزوله کردن جسم
۱۵۱	انتخاب اجسام با پنجره‌های دیگر
۱۵۲	تنظیم پارامترهای جسم
۱۵۲	تب General
۱۵۲	تب Adv. Lighting و تب mental ray
۱۵۲	تب User Defined
۱۵۲	Hide و Freeze کردن اجسام
۱۵۵	پنجره‌ي Display Floater
۱۵۵	پانل Display
۱۵۶	استفاده از لایه‌ها
۱۵۷	فعال کردن پنجره شناور Layers
۱۵۷	کار با پنجره‌ي Layers

فصل هشتم: کار با Vault و Asset Tracking

۱۶۱	مقدمه
۱۶۱	تنظیم Asset Tracking
۱۶۱	دستیابی به فایل‌ها
۱۶۲	اتصال به سیستم
۱۶۲	انتخاب یک پوشه‌ي کاری
۱۶۲	کار با Autodesk Vault
۱۶۲	باز کردن فایل‌های Vault
۱۶۲	کار با پنجره‌ي Asset Tracking
۱۶۲	دریافت و ذخیره کردن فایل‌های Vault
۱۶۲	لود کردن فایل‌های قدیمی
۱۶۲	تغییر دادن مسیرهای Asset
۱۶۳	کار با پراکسی‌ها

فصل نهم: تکثیر اجسام

۱۶۵	مقدمه
۱۶۵	روش‌های تکثیر اجسام
۱۶۵	استفاده از دستور Clone
۱۶۵	انواع تکثیر
۱۶۶	استفاده از کلید Shift
۱۶۶	درک صحیح پارامترهای Clone
۱۶۶	کار با Reference و Instance Copy
۱۶۷	مقایسه‌سازی اجسام
۱۶۸	ابزار Mirror
۱۶۸	تکثیر یک جسم در فواصل زمانی
۱۶۸	ابزار Snapshot
۱۶۸	فاصله‌بندی اجسام تکثیر شده
۱۶۹	ابزار Spacing
۱۶۹	ساختن آرایه
۱۷۰	آرایه‌های خطی
۱۷۱	آرایه دایره‌ای
۱۷۲	کار با Ring Array

فصل دهم: گروه‌بندی و لینک اجسام

۱۷۵	مقدمه
۱۷۵	کار با گروه‌ها
۱۷۵	ساختن یک گروه
۱۷۵	حذف یک گروه
۱۷۵	باز و بسته کردن گروه‌ها
۱۷۶	اضافه و حذف کردن اجسام گروه
۱۷۶	کار با لینک‌های سلسله‌مراتبی
۱۷۶	ساختن لینک

۱۷۷	لینک کردن اجسام به یکدیگر.....
۱۷۷	حذف کردن لینک بین اجسام.....
۱۷۷	نمایش لینک ها و سلسله مراتب ها.....
۱۷۷	دیدن سلسله مراتب بین اجسام.....
۱۷۸	کار با اجسام لینک شده.....
۱۷۸	انتخاب اجسام در یک سلسله مراتب.....
۱۷۹	ساختن Assembly ها.....
۱۸۰	اضافه کردن نور به یک Assembly.....
۱۸۰	وصل کردن پارامترهای Luminaire به پارامترهای نور.....
۱۸۱	لینک اجسام به اجسام کمکی.....

فصل یازدهم: کار با Schematic View

۱۸۲	مقدمه.....
۱۸۲	استفاده از پنجره Schematic View.....
۱۸۲	استفاده از منوی Graph Editor.....
۱۸۴	پنجره Schematic View.....
۱۸۲	استفاده از منوها.....
۱۸۲	منوی Edit.....
۱۸۲	منوی Select.....
۱۸۲	منوی List Views.....
۱۸۵	منوی Layout.....
۱۸۵	منوی Options.....
۱۸۵	منوی Display.....
۱۸۵	منوی View.....
۱۸۶	استفاده از دکمه های نوار ابزار.....
۱۸۷	دکمه های کنترلی پنجره Schematic View.....
۱۸۷	کار با مستطیل ها در پنجره Schematic View.....
۱۸۷	رنگ مستطیل ها.....
۱۸۸	انتخاب مستطیل ها.....
۱۸۸	مرتب کردن مستطیل ها.....
۱۸۸	مخفی، آشکار و حذف کردن مستطیل ها.....
۱۸۹	تغییر نام دادن اجسام.....
۱۸۹	کار با سلسله مراتب.....
۱۸۹	پنجره شناور Display.....
۱۹۰	اتصال مستطیل ها به یکدیگر.....
۱۹۰	کپی کردن دستورات اصلاحی و مواد در بین مستطیل ها.....
۱۹۱	انتساب کنترلرها و اتصال پارامترها.....
۱۹۱	تنظیم پارامترهای پنجره Schematic View.....
۱۹۱	محدود کردن مستطیل های قابل نمایش در پنجره.....
۱۹۲	کار با خطوط شطرنجی راهنما و زمینه ها.....

فصل دوازدهم: استفاده از تبدیلات

۱۹۵	مقدمه.....
۱۹۵	تبدیل اجسام.....
۱۹۵	جابجا کردن اجسام.....
۱۹۵	چرخاندن اجسام.....
۱۹۶	کوچک و بزرگ کردن اجسام.....
۱۹۶	مقیاس دهی غیریکنواخت.....
۱۹۶	انتخاب و مقیاس دهی غیریکنواخت.....
۱۹۶	له کردن اجسام.....
۱۹۶	استفاده از دکمه های تبدیل.....
۱۹۷	ابزارهای تبدیل.....
۱۹۷	گیر موهایی Transform.....
۱۹۷	استفاده ی چشمی از گیرموها.....
۱۹۸	تنظیم پارامترهای گیرمو.....
۱۹۸	ناحیه ی Move Gizmo.....
۱۹۸	ناحیه ی Rotate Gizmo.....
۱۹۸	ناحیه ی Scale Gizmo.....
۱۹۹	ناحیه ی Move/Rotate Transforms.....
۱۹۹	پنجره Transform Type-In.....
۱۹۹	ناحیه ی Status Bar.....

۲۰۰		امکان Transform Managers
۲۰۰		آشنایی با سیستم‌های مختصات
۲۰۰		آشنایی با Transform Center
۲۰۱		استفاده از Use Pivot Point Center
۲۰۱		استفاده از Use Selection Center
۲۰۱		استفاده از Use Transform Coordinate Center
۲۰۱		آشنایی با نوار ابزار Axis Constraints
۲۰۱		جلوگیری از تبدیلات
۲۰۳		یوتیلیتی Link Inheritance Selected
۲۰۳		استفاده از Pivot Point
۲۰۳		تنظیم Pivot Point
۲۰۳		همسو کردن نقاط پیووت
۲۰۳		تنظیم مستقل پیووت
۲۰۳		تنظیم تبدیلات
۲۰۴		یوتیلیتی Reset XForm
۲۰۴		استفاده از دستورات Align
۲۰۵		استفاده از ابزار Align
۲۰۵		استفاده از ابزار Normal Align
۲۰۵		استفاده از ابزار Quick Align
۲۰۶		استفاده از ابزار Align to View
۲۰۶		استفاده از شبکه شطرنجی راهنما
۲۰۶		کار با Home Grid
۲۰۶		کار با شبکه‌های شطرنجی جدید
۲۰۷		استفاده از امکان AutoGrid
۲۰۸		استفاده از امکان Snap
۲۰۸		گزینه‌های Standard
۲۰۸		گزینه‌های NURBS
۲۰۹		تنظیم پارامترهای Snap
۲۰۹		استفاده از نوار ابزار شناور Snaps

فصل سیزدهم: استفاده از دستورات اصلاحی

۲۱۱		مقدمه
۲۱۱		آشنایی با Modifier Stack
۲۱۱		اجسام اصلی
۲۱۲		استفاده از دستورات اصلاحی
۲۱۲		سایر مشخصه‌های Modifier Stack
۲۱۲		استفاده از Modifier Stack
۲۱۲		کپی و Paste کردن دستورات اصلاحی
۲۱۲		استفاده از دستورات اصلاحی Instance
۲۱۲		تشخیص دستورات اصلاحی Instance و Reference در Modifier Stack
۲۱۴		غیرفعال و حذف کردن دستورات اصلاحی
۲۱۴		مرتب کردن دستورات اصلاحی Modifier Stack
۲۱۴		ذخیره و بازیابی یک صحنه
۲۱۵		تخریب کردن Modifier Stack
۲۱۵		استفاده از یوتیلیتی Collapse
۲۱۵		استفاده از گیزموها
۲۱۶		تغییر دادن اجسام فرعی
۲۱۶		توپولوژی وابسته به جسم
۲۱۶		انواع دستورات اصلاحی
۲۱۷		مقایسه‌ی دستورات اصلاحی Object-Space و World-Space
۲۱۸		دستورات اصلاحی Selection
۲۱۸		دستور اصلاحی Volume Select
۲۱۹		دستورات اصلاحی Parametric Deformers
۲۱۹		دستور اصلاحی Affect Region
۲۱۹		دستور اصلاحی Bend
۲۲۰		دستور اصلاحی Displace
۲۲۰		دستور اصلاحی Lattice
۲۲۱		دستور اصلاحی Mirror
۲۲۱		دستور اصلاحی Noise

۲۲۱	 دستور اصلاحی Push
۲۲۱	 دستور اصلاحی Preserve
۲۲۱	 دستور اصلاحی Relax
۲۲۱	 دستور اصلاحی Ripple
۲۲۱	 دستور اصلاحی Shell
۲۲۱	 دستور اصلاحی Slice
۲۲۲	 دستور اصلاحی Skew
۲۲۲	 دستور اصلاحی Stretch
۲۲۲	 دستور اصلاحی Spherify
۲۲۲	 دستور اصلاحی Squeeze
۲۲۲	 دستور اصلاحی Twist
۲۲۲	 دستور اصلاحی Taper
۲۲۵	 دستور اصلاحی Substitute
۲۲۵	 دستور اصلاحی XForm
۲۲۵	 دستور اصلاحی Wave
۲۲۵	 دستورات اصلاحی Free Form Deformers

فصل چهاردهم: مفاهیم اولیه‌ی مدل‌سازی و کار با اجسام فرعی

۲۳۱	 مقدمه
۲۳۱	 انواع روشهای مدل‌سازی
۲۳۱	 مقایسه اجسام پارامتری با اجسام تغییرپذیر
۲۳۱	 تبدیل اجسام هندسی به اجسام Editable
۲۳۲	 درک صحیح نرمال‌ها
۲۳۲	 دیدن نرمال‌ها در ویوپورت
۲۳۲	 کار با اجسام فرعی
۲۳۵	 استفاده از Soft Selection
۲۳۶	 استفاده از دستورات اصلاحی در اجسام فرعی انتخاب شده
۲۳۶	 اجسام کمکی مدل‌سازی
۲۳۷	 استفاده از اجسام کمکی Point و Dummy
۲۳۷	 اندازه‌گیری فواصل
۲۳۷	 جسم کمکی Compass
۲۳۷	 جسم کمکی Protractor
۲۳۷	 جسم کمکی Tape
۲۳۷	 ابزار Measure Distance
۲۳۸	 یوتیلیتی Measure
۲۳۸	 یوتیلیتی Level Of Detail

فصل پانزدهم: ترسیم و تغییر اسپلاین و شکل‌های دو بعدی

۲۴۱	 مقدمه
۲۴۱	 ترسیم شکل در فضای دو بعدی
۲۴۱	 کار با شکل‌های هندسی دو بعدی
۲۴۲	 رول‌آوت Rendering
۲۴۲	 رول‌آوت Interpolation
۲۴۲	 رول‌آوت Creation Method
۲۴۲	 رول‌آوت Keyboard Entry
۲۴۲	 جسم Line
۲۴۵	 جسم Rectangle
۲۴۵	 جسم Circle
۲۴۵	 جسم Ellipse
۲۴۵	 جسم Arc
۲۴۵	 جسم Donut
۲۴۵	 جسم NGon
۲۴۵	 جسم Star
۲۴۵	 جسم Text
۲۴۶	 نایپ متن فارسی
۲۴۷	 جسم Helix
۲۴۷	 جسم Section
۲۴۸	 ویرایش اسپلاین‌ها
۲۴۸	 مقایسه‌ی امکان Editable Spline و دستور اصلاحی Edit Spline

۲۴۹		قابل رندر سازی اسپلاین ها
۲۴۹		انتخاب اجسام فرعی
۲۵۰		کنترل کردن ساختمان هندسی اسپلاین
۲۵۰		دستور Create Line
۲۵۰		دستورات Attach و Attach Multiple
۲۵۰		دستور Cross Section
۲۵۱		ناحیه End Point Auto-Welding
۲۵۱		دستور Insert
۲۵۱		ویرایش رئوس
۲۵۲		دستور Break
۲۵۲		دستور Refine
۲۵۲		دستورهای Weld و Fuse
۲۵۲		دستور Connect
۲۵۲		دستور Make First
۲۵۲		دستور Cycle
۲۵۲		دستور Cross Insert
۲۵۲		دستور Fillet
۲۵۲		دستور Chamfer
۲۵۲		ناحیه مستطیلی Tangent
۲۵۲		دستورات Hide و Unhide All
۲۵۲		دستورات Bind و Unhide
۲۵۲		دستور Delete
۲۵۲		گزینه Show Selected Segs
۲۵۵		ویرایش سگمنت ها
۲۵۵		ناحیه Connect Copy
۲۵۵		دستور Devide
۲۵۵		دستور Detach
۲۵۶		مشخصات سطح
۲۵۶		ویرایش اسپلاین ها
۲۵۶		دستور Reverse
۲۵۶		دستور Outline
۲۵۶		دستور Boolean
۲۵۷		دستور Mirror
۲۵۷		دستور Trim
۲۵۷		دستور Extend
۲۵۸		دستور Close
۲۵۸		دستور Explode
۲۵۸		استفاده از دستورات اصلاحی
۲۵۸		دستور اصلاحی Edit Spline
۲۵۸		دستور اصلاحی Spline Select
۲۵۸		دستور اصلاحی Delete Spline
۲۵۸		دستور اصلاحی Normalize Spline
۲۵۸		دستور اصلاحی Fillet/Chamfer
۲۵۸		دستور اصلاحی Renderable Spline
۲۵۸		دستور اصلاحی Sweep
۲۵۹		دستور اصلاحی Trim/Extend
۲۵۹		یوتیلیتی Shape Check
۲۵۹		تبدیل اسپلاین های دو بعدی به سه بعدی
۲۶۰		دستور اصلاحی Extrude
۲۶۰		دستور اصلاحی Lathe
۲۶۰		دستورات اصلاحی Bevel Profile و Bevel
۲۶۲		دستور اصلاحی Cross Section

فصل شانزدهم: کار با مش ها

۲۶۵		مقدمه
۲۶۵		ساختن اجسام مش
۲۶۵		تبدیل اجسام
۲۶۶		تخریب اجسام
۲۶۶		استفاده از دستور اصلاحی Edit Mesh
۲۶۶		تغییر دادن اجسام مش

۲۶۶	اجسام فرعی جسم Editable Mesh
۲۶۶	رول‌اوت Selection
۲۶۷	رول‌اوت Edit Geometry
۲۶۷	دستور Attach
۲۶۷	دستور Explode
۲۶۷	دستور Remove Isolated Vertices
۲۶۸	دستورهای View Align و Grid Align
۲۶۸	ویرایش رئوس
۲۶۸	دستور Create
۲۶۸	دستور Delete
۲۶۸	دستور Detach
۲۶۸	دستور Break
۲۶۹	دستور Chamfer
۲۶۹	دستور Slice Plane
۲۶۹	دستور Make Planar
۲۶۹	رول‌اوت Surface Properties
۲۷۰	ویرایش اضلاع
۲۷۰	دستور Divide
۲۷۰	دستور Turn
۲۷۰	دستور Extrude
۲۷۰	دستور Cut
۲۷۰	دستورهای Select Open Edges و Create Shape from Edges
۲۷۱	رول‌اوت Surface Properties
۲۷۱	ویرایش وجوه و چند ضلعي‌ها
۲۷۱	دستور Create
۲۷۱	دستور Bevel
۲۷۱	دستور Tessellate
۲۷۲	رول‌اوت Surface Properties

فصل هفدهم: کار با چند ضلعي‌ها

۲۷۷	مقدمه
۲۷۷	مقایسه‌ی اجسام Editable Mesh و Editable Poly
۲۷۸	ساختن اجسام Editable Poly
۲۷۸	تبدیل اجسام
۲۷۸	استفاده از دستور اصلاحی Edit Poly
۲۷۸	ویرایش اجسام Poly
۲۷۸	اجسام فرعی Editable Poly
۲۷۹	رول‌اوت Selection
۲۸۰	ناحیه‌ی مستطیلی Preview
۲۸۰	رول‌اوت Edit Geometry
۲۸۰	دستور Repeat Last
۲۸۰	استفاده از Constraints
۲۸۰	دستور Preserve UVs
۲۸۱	دستور Create
۲۸۱	دستور Collapse
۲۸۱	دستور Attach و دستور Detach
۲۸۱	دستور Quick Slice
۲۸۱	دستور Cut
۲۸۱	دستور MeshSmooth
۲۸۲	دستور Tessellate
۲۸۲	دستور Make Planar
۲۸۲	دستورهای View Align و Grid Align
۲۸۲	دستور Relax
۲۸۲	دستورهای Copy، Hide و Paste
۲۸۲	ویرایش رئوس
۲۸۲	دستور Remove
۲۸۲	دستور Break
۲۸۲	دستورهای Weld، Extrude و Chamfer
۲۸۲	دستور Weld Target
۲۸۲	دستور Connect
۲۸۲	دستور Remove Isolated Vertices
۲۸۲	دستور Remove Unused Map Verts
۲۸۲	پارامتر Weight
۲۸۲	ویرایش اضلاع
۲۸۵	دستور Insert Vertex
۲۸۵	دستور Split

۲۸۵		Bridge	دستور
۲۸۵		Create Shape From Selection	دستور
۲۸۵		Edit Triangulation	دستور
۲۸۵		Turn	دستور
۲۸۵		ویرایش مرزها	
۲۸۶		Cap	دستور
۲۸۶		Bridge	دستور
۲۸۶		ویرایش چند ضلعي‌ها و عناصر	
۲۸۶		Inset و Outline	دستورهای
۲۸۶		Bevel	دستور
۲۸۶		Rectangulate و Flip	دستورهای
۲۸۶		Hinge From Edge	دستور
۲۸۷		Extrude Along Spline	دستور
۲۸۷		تنظیم مشخصات يك سطح	
۲۸۷		Vertex Surface	رول‌آوت
۲۸۷		Polygon Properties	رول‌آوت
۲۸۸		Subdivision Surface	رول‌آوت

فصل هیجدهم : تغییر دادن سطوح و استفاده از دستورات اصلاحی مش

۲۹۵		مقدمه
۲۹۵		Paint Deformation مفاهیم اولیه‌ی
۲۹۵		رول‌آوت Paint Deformation
۲۹۶		نوار ابزار Brush Presets
۲۹۶		استفاده از برس‌ها
۲۹۶		کنترل کردن جهت تغییر سطح
۲۹۶		محدود کردن تغییرات قابل اعمال روی یک سطح
۲۹۶		استفاده از برس‌های Relax و Revert
۲۹۷		پنجره‌ی Painter Options
۲۹۷		دستورات اصلاحی مهم
۲۹۸		Edit Mesh دستور اصلاحی
۲۹۸		Edit Poly دستور اصلاحی
۲۹۸		سایر دستورات اصلاحی Mesh Editing
۲۹۸		Cap Holes دستور اصلاحی
۲۹۸		Delete Mesh دستور اصلاحی
۲۹۹		Extrude دستور اصلاحی
۲۹۹		Face Extrude دستور اصلاحی
۳۰۰		Optimize دستور اصلاحی
۳۰۰		MultiRes دستور اصلاحی
۳۰۰		Smooth دستور اصلاحی
۳۰۱		Symmetry دستور اصلاحی
۳۰۱		Tessellate دستور اصلاحی
۳۰۱		Vertex Weld دستور اصلاحی
۳۰۱		دستورات اصلاحی متفرقه
۳۰۱		Edit Normals دستور اصلاحی
۳۰۱		Normal دستور اصلاحی
۳۰۲		STL Check دستور اصلاحی
۳۰۲		Subdivision Surface دستورات اصلاحی
۳۰۲		MeshSmooth دستور اصلاحی
۳۰۲		TurboSmooth دستور اصلاحی
۳۰۲		HSDS دستور اصلاحی

فصل نوزدهم : کار با وصله‌ها

۳۰۵		مقدمه
۳۰۵		Patch بر مقدمه‌ای
۳۰۵		Patch Grids ساختن
۳۰۶		ویرایش وصله‌ها
۳۰۶		Edit Patch و Editable Patch مقایسه‌ی
۳۰۶		انتخاب اجسام فرعی
۳۰۷		Patch کار با ساختمان هندسی
۳۰۸		ویرایش رنوس
۳۰۸		Subdivision گروه

۳۰۸		کروه Topology
۳۰۹		کروه Weld
۳۰۹		کروه Tangent
۳۱۰		کروه Surface
۳۱۰		کروه Miscellaneous
۳۱۰		ویرایش اضلاع
۳۱۰		کروه Subdivision
۳۱۰		کروه Topology
۳۱۱		کروه Miscellaneous
۳۱۱		ویرایش وصله و عنصر
۳۱۱		کروه Topology
۳۱۱		کروه Extrude & Bevel
۳۱۲		رول‌اوت Surface Properties
۳۱۲		نرمی وصله
۳۱۳		استفاده از دستورات اصلاحی در اجسام هندسی Patch
۳۱۳		دستور اصلاحی Delete Patch
۳۱۳		دستور اصلاحی Edit Patch
۳۱۳		ابزارهای سطح
۳۱۳		دستور اصلاحی Cross Section
۳۱۴		دستور اصلاحی Surface

فصل بیستم: کار با نریزها

۳۱۷		مقدمه
۳۱۷		ساختن منحنی و سطوح نریز
۳۱۷		منحنی‌های نریز
۳۱۸		سطوح نریز
۳۱۹		تبدیل اجسام هندسی به اجسام نریز
۳۱۹		ویرایش اجسام نریز
۳۱۹		رول‌اوت‌های منحنی نریز
۳۲۰		رول‌اوت‌های سطح نریز
۳۲۱		دکمه NURBS Creation Toolbox
۳۲۲		استفاده از دستورهای پنجره NURBS
۳۲۳		مدل‌سازی کاراکتر با نریزها
۳۲۳		لافت کردن سطح نریز
۳۲۴		ساختن يك سطح با کمک UV Loft
۳۲۴		ساختن سطوح ریلی
۳۲۵		ساختن سطح گرد
۳۲۶		بریدن سطح نریز
۳۲۶		ساختن سطوح تک ریلی و دو ریلی
۳۲۶		ترکیب کردن سطوح با یکدیگر
۳۲۷		دستورات اصلاحی مختص نریز

فصل بیست و یکم: کار با اجسام هندسی مرکب

۳۳۱		مقدمه
۳۳۱		انواع اجسام هندسی مرکب
۳۳۱		ساختن جسم مورف
۳۳۲		ساختن فریم‌های کلیدی
۳۳۲		مقایسه جسم مرکب Morph با دستور اصلاحی Morpher
۳۳۳		ساختن اجسام تطبیقی
۳۳۳		جهت تصویر شدن رأس
۳۳۴		ساختن اجسام پراکنده
۳۳۴		کار با اجسام اصلی
۳۳۴		کار با اجسام توزیع
۳۳۴		روشهای توزیع
۳۳۵		پارامترهای Transforms
۳۳۵		بالا بردن سرعت نوسازی با استفاده از پراکسی
۳۳۵		لود و ذخیره کرده پارامترهای پیش‌فرض
۳۳۶		ساختن اجسام اتصالی
۳۳۶		پر کردن شکاف‌ها
۳۳۶		ساختن مش‌های جسیناک
۳۳۷		ساختن جسم مش‌ساز

۳۳۸		ساختن اجسام ادغام شده
۳۳۸		ساختن ناهمواري هاي زمين
۳۴۰		ساختن اجسام لاف
۳۴۰		استفاده از دكمه هاي Get Path و Get Shape
۳۴۱		رول آون Surface Parameters
۳۴۱		رول آون Path Parameters
۳۴۱		رول آون Path Parameters
۳۴۲		رول آون Skin Parameters
۳۴۲		رول آون Skin Parameters
۳۴۲		بنجری Deformation
۳۴۲		اجسام فرعي جسم لاف
۳۴۲		مقایسه‌ی مقاطع عرضی با یکدیگر
۳۴۲		تغییر دادن مسیر جسم لاف
۳۴۴		مقایسه اجسام لاف و ابزارهاي سطح
۳۴۵		ساختن اجسام بولي
۳۴۵		اجرای عملگرهاي بولي
۳۴۶		نکاتی برای اجرای موفقیت‌آمیز عملگرهاي بولي
۳۴۶		کار بار Pro Boolean و Pro Cutter
۳۴۷		استفاده از ProBoolean
۳۴۷		استفاده از ProCutter

فصل بیست و دوم: کار با مو و لباس

۳۵۱		مقدمه
۳۵۱		آشنایی با مو
۳۵۲		آشنایی با جو آلتز
۳۵۲		کار با مو
۳۵۲		رویش مو
۳۵۲		تنظیم مشخصات مو
۳۵۲		طراحی مو
۳۵۵		استفاده از امکانات طراحی
۳۵۸		استفاده از طرح‌های از پیش تنظیم شده
۳۵۸		استفاده از اجسام هندسی نمونه
۳۵۸		رندسازی مو
۳۵۹		کار با لباس
۳۶۰		استفاده از Garment Maker
۳۶۱		ساختن لباس از اجسام هندسی

فصل بیست و سوم: آشنایی با پنجره‌ی Material Editor

۳۶۷		مقدمه
۳۶۷		آشنایی با مشخصات ماده
۳۶۷		رنگ
۳۶۷		ماتی و شفافیت
۳۶۸		انعکاس و انکسار
۳۶۸		نقاط نورانی و جلاسنجی
۳۶۸		مشخصه‌های دیگر
۳۶۹		کار با پنجره‌ی Material Editor
۳۶۹		استفاده از دكمه‌های کنترلي پنجره‌ی Material Editor
۳۷۰		استفاده از اسلات‌ها
۳۷۱		بزرگ کردن يك اسلات نمونه
۳۷۱		اجسام نمونه‌ای مختلف
۳۷۲		جرقه‌اندن يك اسلات
۳۷۲		نام‌گذاری مواد
۳۷۲		استفاده از مواد جدید
۳۷۲		قرار دادن مواد بر روی اجسام
۳۷۲		انتخاب مواد از صحنه
۳۷۲		انتخاب اجسام با استفاده از مواد
۳۷۲		پیش‌نمایش ماده
۳۷۲		رندسازی نقوش
۳۷۲		تنظیم پارامترهاي Material Editor

۲۷۵.....	برگرداندن مواد به حالت اولیه
۲۷۵.....	حذف مواد و نقوش
۲۷۵.....	یوتیلیتی Fix Ambient
۲۷۶.....	استفاده از پنجره‌ی Material/Map Browser
۲۷۷.....	کار با کتابخانه‌ی مواد
۲۷۷.....	پنجره‌ی Material/Map Navigator

فصل بیست و چهارم: ساختن مواد ساده

۲۸۱.....	مقدمه
۲۸۱.....	ماده‌ی Standard
۲۸۱.....	انواع سایه‌زن‌ها
۲۸۲.....	سایه‌زن Blinn
۲۸۲.....	سایه‌زن Phong
۲۸۲.....	سایه‌زن Anisotropy
۲۸۲.....	سایه‌زن Multi-Layer
۲۸۴.....	سایه‌زن Oren-Nayar-Blinn
۲۸۴.....	سایه‌زن Metal
۲۸۴.....	سایه‌زن Strauss
۲۸۴.....	سایه‌زن Translucent
۲۸۵.....	سایر مشخصات ماده
۲۸۵.....	رول‌اوت Extended Parameters
۲۸۶.....	رول‌اوت SuperSampling
۲۸۶.....	روش‌های مختلف SuperSampling
۲۸۶.....	رول‌اوت Maps
۲۸۷.....	رول‌اوت DirectX Manager
۲۸۷.....	رول‌اوت Dynamic Properties
۲۸۷.....	رول‌اوت mental ray Connection
۲۸۸.....	استفاده از ابزارهای دیگر
۲۸۸.....	ساختن بافت با فتوشاپ
۲۹۰.....	گرفتن تصاویر دیجیتالی
۲۹۰.....	از سطح براق مستقیماً عکس بگیرید
۲۹۰.....	درخشندگی سطح را تنظیم کنید
۲۹۰.....	اسکن کردن تصاویر

فصل بیست و پنجم: ساختن مواد مرکب

۲۹۲.....	مقدمه
۲۹۲.....	ماده‌ی Blend
۲۹۵.....	ماده‌ی Composite
۲۹۵.....	ماده‌ی Double Sided
۲۹۵.....	ماده‌ی Shellac
۲۹۵.....	ماده‌ی Multi/Sub-Object
۲۹۶.....	ماده‌ی Morpher
۲۹۷.....	ماده‌ی Shell Material
۲۹۷.....	ماده‌ی Top/Bottom
۲۹۷.....	ماده‌ی Matte/Shadow
۲۹۸.....	ماده‌ی Ink 'n Paint
۲۹۹.....	ماده‌ی Architectural
۲۹۹.....	ماده‌ی DirectX Shader
۴۰۰.....	استفاده از چند ماده در یک جسم
۴۰۰.....	استفاده از Martial ID ها
۴۰۱.....	یوتیلیتی Clean MultiMaterial
۴۰۱.....	دستورات اصلاحی ماده
۴۰۱.....	دستور اصلاحی Material
۴۰۱.....	دستور اصلاحی Material By Element
۴۰۲.....	دستورات اصلاحی Displace Mesh و Disp Approx

فصل بیست و ششم: کار با نقوش

۴۰۵.....	مقدمه
----------	-------

۴۰۵	مفهوم نقوش
۴۰۵	بررسی انواع نقوش
۴۰۶	نقوش دو بعدی
۴۰۶	رول‌اوت Coordinates
۴۰۷	رول‌اوت Noise
۴۰۸	رول‌اوت Time
۴۰۸	رول‌اوت Output
۴۰۹	نقش Bitmap
۴۱۰	نقش Checker
۴۱۰	نقش Combustion
۴۱۰	نقش Gradient
۴۱۱	نقش Gradient Ramp
۴۱۱	نقش Swirl
۴۱۲	نقش Tiles
۴۱۲	نقوش سه بعدی
۴۱۲	نقش Cellular
۴۱۲	نقش Dent
۴۱۲	نقش Falloff
۴۱۵	نقش Marble
۴۱۵	نقش Noise
۴۱۵	نقش Particle Age
۴۱۵	نقش Particle MBlur
۴۱۶	نقش Perlin Marble
۴۱۶	نقش Smoke
۴۱۶	نقش Speckle
۴۱۶	نقش Splat
۴۱۶	نقش Stucco
۴۱۷	نقش Waves
۴۱۷	نقش Wood
۴۱۷	نقوش کامپوز کننده
۴۱۷	نقش Composite
۴۱۸	نقش Mask
۴۱۸	نقش Mix
۴۱۸	نقش RGB Multiply
۴۱۸	نقوش تغییر دهنده رنگ
۴۱۸	نقش Output
۴۱۸	نقش RGB Tint
۴۱۸	نقش Vertex Color
۴۱۸	نقوش متفرقه
۴۱۹	نقش Camera Map Per Pixel
۴۱۹	نقش Flat Mirror
۴۱۹	نقش Normal Bump
۴۲۰	نقش Raytrace
۴۲۰	نقش Reflect/Refract
۴۲۰	نقش Thin Wall Refraction
۴۲۰	استفاده از رول‌اوت Maps
۴۲۲	یوتیلیتی Map Path
۴۲۲	یوتیلیتی Instance Duplicate Maps

فصل بیست و هفتم: دستورات اصلاحی نقوش

۴۲۷	مقدمه
۴۲۸	دستور اصلاحی UVW Map
۴۲۸	شیوه‌های انطباق نقش روی سطح یک جسم
۴۲۹	دستور اصلاحی UVW Mapping Add
۴۲۹	دستور اصلاحی UVW Mapping Clear
۴۲۹	دستور اصلاحی Map Scaler
۴۳۰	دستور اصلاحی Projection
۴۳۰	دستور اصلاحی UVW XForm
۴۳۰	دستور اصلاحی Unwrap UVW
۴۳۰	بنجرة UVWs Edit

۴۳۳	ابزار Relax
۴۳۴	استفاده از Quick Planar Map
۴۳۴	استفاده از Pelt Mapping
۴۳۴	انتخاب درزها
۴۳۴	تنظیم گیزموی Projection
۴۳۵	تنظیم Pelt Mapping
۴۳۵	رندر کردن الگوهای UV
۴۳۶	دستور اصلاحی Camera Map

فصل بیست و هشتم: ساختن Normal Map و Baked Texture ها

۴۴۱	مقدمه
۴۴۱	استفاده از کانالها
۴۴۱	پنجره Map Channel Info
۴۴۲	دستور اصلاحی Select By Channel
۴۴۲	رندرسازی صحنه به صورت یک بافت
۴۴۲	رول‌اوت General Settings
۴۴۲	رول‌اوت Objects to Bake
۴۴۲	رول‌اوت Output
۴۴۲	رول‌اوت‌های Automatic Mapping و Baked Material
۴۴۴	ساختن Normal Map
۴۴۵	دستور اصلاحی Projection
۴۴۵	تنظیم پارامترهای Projection Mapping
۴۴۶	رنگ‌آمیزی رنوس
۴۴۶	انتساب رنگ‌ها به رنوس
۴۴۶	رنگ‌آمیزی رنوس با دستور اصلاحی Vertex Paint
۴۴۸	بوتیلینی Assign Vertex Color

نرم‌افزار 3ds Max يك نرم‌افزار سه بعدی حرفه‌ای است که توسط شرکت نرم‌افزاری Autodesk ارائه شده است و قابلیت اجرا شدن در سیستم عامل‌های 32 و 64 بیتی از ویندوزهای XP، 2000 و Vista را دارد. نسخه‌ی فعلی این نرم‌افزار 10 است که به خاطر سازگار شدن نام آن با نام سایر نرم‌افزارهای شرکت Autodesk، نام آن به 3ds Max 2008 تغییر یافته است.

اولین نسخه‌ی 3ds Max توسط Yost Group (گروه یاست) و برای سیستم عامل DOS طراحی شد که توسط شرکت Autodesk به کاربران معرفی گردید. سپس این شرکت، نسخه‌ی دوم نرم‌افزار را از Yost Group خریداری و دو نسخه‌ی بعدی را به نام‌های 3D Studio Dos 3 و 3D Studio Dos 4 ارائه نمود. در ادامه، این نرم‌افزار طوری تنظیم شد که بتواند روی سیستم عامل‌های Windows NT و Windows اجرا شود. از این به بعد بود که نام نرم‌افزار از 3D Studio Dos به 3D Studio MAX تغییر یافت. این تنظیمات نیز توسط Yost Group انجام شد. نرم‌افزار 3D Studio MAX توسط شرکت Kinetix که بخشی از شرکت Autodesk در کشور ایالات متحده‌ی آمریکا بود معرفی شد. در نسخه‌ی بعدی، نام این نرم‌افزار از 3D Studio Max به 3ds max تغییر یافت که این بار توسط شرکت discreet در مونترال کانادا معرفی شد. این شرکت نیز بخشی از Autodesk در کشور کانادا است. و بالاخره در نسخه‌ی 8 به ابتدای آن نام Autodesk اضافه و در ضمن نام آن از 3ds max به 3ds Max تغییر یافت.

امروزه از نرم‌افزار 3ds Max بصورت حرفه‌ای و برای ساختن انیمیشن‌های سه بعدی استفاده می‌شود و این به خاطر قابلیت‌های مهم مدل‌سازی، استفاده و نوشتن پلاگ-این و ... است. نرم‌افزار 3ds Max در صنعت Game (بازی)، تلویزیون، فیلم و ... کاربرد دارد. علاوه بر ابزارهای مدل‌سازی و انیمیشن، Shader (سایه‌زن)‌های پیشرفته، تحلیل دینامیکی، سیستم‌های ذره‌ای، رادیوسیتی و ... نیز در اختیار کاربران گذاشته شده است. در ضمن این نرم‌افزار دارای محیط برنامه نویسی مستقلی بوده و قابلیت نوشتن یک پلاگ-این کامل همانند پلاگ-این‌های FryRender، Maxwell، Brazil، r/s، V-Ray و finalRender را دارد. کتاب «مرجع کامل تری دی مکس ۲۰۰۸» از پنجاه و سه فصل و یازده بخش متفاوت تشکیل شده است. به خاطر حجیم بودن مطالب، این کتاب در دو جلد ارائه شده است. مطالب بررسی شده‌ی بخش‌ها عبارتند از:

بخش اول: آشنایی با صفحه تصویر اصلی
بخش دوم: کار با اجسام هندسی
بخش سوم: مدل سازی
بخش چهارم: مواد و نقوش
بخش پنجم: دوربین‌ها و نورپردازی
بخش ششم: انیمیشن
بخش هفتم: انیمیشن دینامیک
بخش هشتم: کاراکترها
بخش نهم: رندر سازی
بخش دهم: پردازش نهایی
بخش یازدهم: اسکریپت نویسی

بخش‌های اول، دوم، سوم و چهارم در جلد اول و بخش‌های پنجم تا یازدهم در جلد دوم این کتاب بررسی می‌شود. برای کمک بیشتر، DVDهای آموزشی در انتهای درس مربوطه معرفی شده است. لازم به ذکر است که این DVD ها به زبان اصلی بوده و توسط کمپانی‌های معتبر ارائه شده‌اند. برای آگاهی بیشتر در مورد کتب و DVDهای آموزشی به آدرس اینترنتی <http://www.pooyagaran.com> مراجعه کنید. چنانچه مایل به تماس مستقیم با مترجم و نویسنده‌ی این کتاب هستید، می‌توانید E-Mail های خود را به آدرس‌های الکترونیکی زیر ارسال نمایید:

rasoulnasiri@pooyagaran.com ; rasoulnasiri@yahoo.com

برای اطلاع از کلاس‌های آموزشی و خرید اینترنتی محصولات، به سایت اینترنتی <http://www.pooyagaran.com> مراجعه کنید. هم اکنون فعالیت اصلی و تخصصی ما در زمینه‌ی نرم‌افزار 3ds Max و معرفی قابلیت‌های این نرم‌افزار است و به همین دلیل کتب مختلفی نظیر «برنامه نویسی در تری‌دی مکس»، «انیمیشن صورت در تری‌دی مکس»، «مدل‌سازی در تری‌دی مکس»، «بافت‌دهی در تری‌دی مکس»، «رندر سازی با متال‌ری در تری‌دی مکس»، «ساختن صحنه‌های معماری با تری‌دی مکس»، «ساختن جلوه‌های ویژه با تری‌دی مکس» و ... توسط همین انتشارات ارائه خواهد شد. در پایان ضمن آرزوی توفیق روز افزون شما عزیزان، چنانچه در این کتاب با اشتباهات ناخواسته مواجه شدید، خواهشمند است به ما اطلاع دهید تا در چاپ‌های بعدی برطرف گردد.

موفق باشید

مهندس رسول نمیری