

آموزش گام به گام 3DSMax8

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزش گام به گام

3DSMax8

پخش کتاب مهرگان

تألیف: مهندس هانی محمدی

محمدي، هاني، ۱۳۶۲ -
آموزش گام به گام 3 DS Max 8 [تر. دی. اس. ماکس ۸] / تألیف
هاني محمدي، --- تهران، پازينه، ۱۳۸۵.
۲۹۶ ص.

ISBN 964-9922-14-8: ۵۳۰۰۰ ریال

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. تری دی. اس. ماکس (فایل کامپیوتر). ۲. متحرک سازی کامپیوتری.
۳. گرافیک کامپیوتری. الف. عنوان.

۰۰۶ / ۶۹۳

TR ۸۹۷/۷ / م ۳۴۱۸۳

کتابخانه ملی ایران

۸۲-۴۵۳۵۹ م



آموزش گام به گام 3DSMax8

تألیف: هانی محمدي

ویراستار: معصومه نذاف

طرح جلد: سارا پورادهم

ناشر: انتشارات پازینه

ناشر همکار: انتشارات مهر جرد

چاپ اول ۱۳۸۵

تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه

چاپ: گلشن

شابک: ۹۶۴-۹۹۲۲-۱۴-۸

قیمت با CD: ۵۴۰۰۰ ریال

حق چاپ برای ناشر محفوظ است

مرکز بخش:

کتاب مهرگان: انقلاب - خیابان وحید نظری - بین دانشگاه و فخر رازی - کوچه آشتیانی - پلاک ۲۴ واحد ۳

تلفن: ۰۹۱۲۳۱۴۶۰۵۸-۶۶۹۵۸۵۵۸-۶۶۹۶۸۹۷۰

مقدمه مولف:

3DSMax یکی از قدرتمندترین نرم‌افزارهای ساخت مدل‌های ۳بعدی، انیمیشن و ایجاد بازی‌های کامپیوتری می‌باشد. هر سال با ورود نسخه‌های جدیدتر این نرم‌افزار شاهد تغییراتی در آن بوده‌ایم. اما این بار این تغییرات به شکلی اساسی‌تر انجام گرفته‌اند. امکاناتی همچون ایجاد **Hair** و **Fur** که سال‌ها کاربران مکس منتظر آن بوده‌اند یکی از توانایی‌های جدید آن می‌باشد. در این کتاب سعی شده تا با معرفی امکانات مکس و اجرای تمریناتی، شما را با این نرم‌افزار قدرتمند آشنا سازیم. هرچند ورود به این دنیای ۳بعدی کاری سخت و دشوار می‌باشد اما مطمئناً با پشتکار و تمرین فراوان می‌توانید در این محیط ۳بعدی به راحتی فعالیت کنید. در خاتمه لازم است از همکاری و همیاری مدیریت شرکت دره‌است، آقای احسان امینی که مرا در تهیه این کتاب یاری کرده‌اند، کمال تشکر را داشته باشم.

فهرست

۹	فصل اول: پنجره 3DSMax و نماها
۱۰	آشنایی با پنجره مکس
۱۷	نماها (Viewports)
۲۱	کنترل و دستکاری در نماها
۲۵	تنظیم آرایش نماها
۲۷	فصل دوم: ایجاد الگوهای ابتدایی
۲۸	اصول اولیه الگوسازی
۳۰	روش خلق یک حجم
۳۱	ایجاد احجام ابتدایی
۵۳	نحوه ذخیره و بازخوانی اسناد و صفحه مکس
۵۷	فصل سوم: معرفی ابزارهای کاربردی
۵۸	ابزارهای انتخاب
۶۵	Pivot Point
۶۷	ابزارهای جا به جایی، چرخش و تغییر اندازه موضوع
۷۲	Mirror
۷۵	Array
۸۳	دسته کردن موضوعات (Group)
۸۵	هم‌تراز کردن موضوعات (Align)
۸۶	ایجاد نسخه‌های کپی از یک موضوع
۹۳	فصل چهارم: احجام توسعه یافته
۹۴	آشنایی با احجام توسعه یافته
۱۰۳	فصل پنجم: اشکال ۲ بعدی (Shapes)
۱۰۴	روش‌های خلق اشکال ۲ بعدی
۱۰۵	معرفی بخش‌های مختلف یک Spline
۱۰۶	Spline ها
۱۲۱	فصل ششم: آشنایی با پانل‌های Modify و Display

۱۲۲	پانل Display
۱۲۴	پانل Modify
۱۲۷	فصل هفتم: ویرایش اشکال ۲ بعدی
۱۲۸	Edit Spline
۱۲۸	کار با Edit Spline
۱۳۵	Attach کردن اشکال
۱۳۶	ایجاد اتصال بین گره‌ها
۱۳۷	کار با ابزارهای Outline , Chamfer , Fillet
۱۳۸	کار با Boolean
۱۳۹	کار با Mirror
۱۴۵	فصل هشتم: ویرایش احجام ۳ بعدی
۱۴۶	ساختار احجام
۱۴۶	کار با Edit Mesh
۱۵۶	ایجاد یک هواپیمای جنگی به کمک Edit Mesh
۱۶۷	فصل نهم: انیمیشن
۱۶۸	انیمیشن
۱۶۹	Animation Control
۱۷۳	Time Configuration
۱۷۵	کار با کلیدها
۱۷۹	فصل دهم: پرداخت صحنه (Render)
۱۸۰	Render
۱۸۳	فرمت‌های خروجی
۱۹۹	تغییر عکس زمینه در صفحه رندر
۱۹۹	جلوه‌های جوی (Atmosphere)
۲۱۱	فصل یازدهم: مواد (Materials)
۲۱۲	Material Editor
۲۳۹	فصل دوازدهم: اصلاح گر‌ها (Modifiers)
۲۴۰	اصلاح گر Bend
۲۴۳	اصلاح گر Taper
۲۴۶	اصلاح گر Twist

۲۴۷		Noise	اصلاح گر
۲۴۹		Stretch	اصلاح گر
۲۵۱		Ripple	اصلاح گر
۲۵۳		Wave	اصلاح گر
۲۵۵		Skew	اصلاح گر
۲۵۶		Lattice	اصلاح گر
۲۵۸		UVW Map	اصلاح گر
۲۶۱		Melt	اصلاح گر
۲۶۲		Extrude	اصلاح گر
۲۶۳		Lathe	اصلاح گر
۲۶۵		Slice	اصلاح گر
۲۶۶		MeshSmooth	اصلاح گر
۲۶۹		TurboSmooth	اصلاح گر
۲۶۹		Bevel Profile	اصلاح گر
۲۷۱		Symmetry	اصلاح گر
۲۷۲		Cap Holes	اصلاح گر
۲۷۲		Displace	اصلاح گر
۲۷۵		فصل سیزدهم: موضوعات مرکب	
۲۷۶		Morph	
۲۷۹		Scatter	
۲۸۳		Conform	
۲۸۸		Connect	
۲۹۰		Shape Merge	
۲۹۲		Boolean	
۲۹۶		Loft	
۳۰۷		فصل چهاردهم: سیستم‌های ذره‌ای	
۳۰۸		سیستم‌های ذره‌ای	
۳۱۷		فصل پانزدهم: دوربین‌ها (Cameras)	
۳۱۸		دوربین	
۳۲۶		قرار دادن دوربین بر روی یک مسیر	

۳۲۹	فصل شانزدهم: نورها (Lights)
۳۳۰	آشنایی با انواع نورها
۳۴۱	نورهای حجمی (Volume Lights)
۳۴۶	Lens Effect
۳۴۹	فصل هفدهم: ابزارهای معماری در مکس
۳۵۰	پنجره‌ها (Windows)
۳۵۶	درها (Doors)
۳۶۰	پله‌ها (Stairs)
۳۶۵	شاخ و برگ (Foliage)
۳۶۸	دیوار (Wall)
۳۶۹	فصل هجدهم: Tutorials
۳۷۰	ایجاد یک کاراکتر
۳۸۰	ایجاد یک اسلحه فضایی
۳۹۳	ساخت مهره‌های بازی شطرنج
۴۰۶	Morph (تبدیل یک صفحه تخت به یک کلاه ساده)
۴۱۰	حرکت کاراکتر به کمک Morph
۴۱۳	ساخت یک کمد
۴۳۱	فصل نوزدهم: Mobile Gaming
۴۳۲	ذخیره یک صحنه
۴۳۳	JSR 184 Player
۴۳۵	فصل بیستم: Hair and Fur Extention
۴۳۶	آشنایی با اصلاح گر Hair and Fur
۴۵۰	تنظیمات پرداخت Hair and Fur
۴۶۱	فصل بیستم: صنعت گیم‌سازی
۴۶۲	Game چیست
۴۶۲	انواع گیم
۴۶۴	دوربین‌ها در گیم
۴۶۶	ساخت مدل‌های ۳ بعدی برای یک گیم
۴۷۳	Texture برای موضوعات گیم
۴۷۵	اصطلاحات صنعت گیم‌سازی