

به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیبگران تهران

مرجع

3ds Max 2014

مؤلف

مهندس امیرساسان ربّانی

فهرست مطالب

۸..... مقدمه ناشر

۹..... مقدمه مؤلف

فصل اول: رابط کاربر (User Interface) نرم افزار 3ds Max 2014

۱۱..... آشنایی کلی با شکل ظاهری 3ds Max 2014

۱۸..... فضای سه بعدی

۲۰..... کنترل پنجره‌های دید (View ports)

۲۵..... پیکربندی پنجره‌های دید

۲۹..... تغییر و ایجاد کلیدهای میانبر

۳۱..... تغییر و ایجاد نوار ابزار

۳۳..... تغییر منوی Quad (چهار تایی)

۳۳..... تغییر و ایجاد منو

فصل دوم: شناسایی اشیاء، اولیه موجود در 3ds Max

۳۵..... حجم‌های اولیه استاندارد (Standard Primitives)

۵۲..... اشیاء اولیه بسط یافته (Extended Primitives)

فصل سوم: روش‌های انتخاب، تنظیم خصوصیات اشیاء، ایجاد گروه و پیوند

۷۵..... انتخاب اشیاء

۸۰..... تنظیم خصوصیات اشیاء

۸۵..... فرمان گروه (Group)

۸۷..... دستور پیوند (Link)

فصل چهارم: تبدیلات روی اشیاء، تراز، Snap و تغییر محل Pivot

۸۹..... جابه‌جایی (Move)

۸۹..... چرخش (Rotate)

۸۹..... تغییر مقیاس (Scale)

۹۱..... روش‌های انجام تبدیلات

۹۷.....	آشنایی با سیستم‌های مختصاتی در 3ds Max
۱۰۳.....	انتخاب مرکز تبدیلات (Transform Center)
۱۰۴.....	دستورات تراز
۱۱۰.....	دستور Snap
۱۱۳.....	تغییر محل مرکز تبدیلات اشیاء (Pivot Point)

فصل پنجم: روش‌های کپی کردن اشیاء در 3ds Max

۱۱۷.....	روش Clone
۱۲۰.....	روش استفاده از Shift+Clone
۱۲۴.....	دستور Quick Clone
۱۲۴.....	دستور Mirror
۱۲۵.....	دستور Spacing Tool
۱۲۸.....	دستور Clone and Align
۱۳۰.....	دستور Array

فصل ششم: شناخت اصلاح‌کننده‌ها

۱۳۸.....	مفهوم پشته (Stack)
۱۳۹.....	تغییر شکل دهنده‌ها (Deformers)

فصل هفتم: کار با اشکال دو بعدی

۱۸۱.....	معرفی اشکال دو بعدی
۲۰۱.....	دستورات مهم برای تغییر اشکال دو بعدی

فصل هشتم: روش‌های مدل‌سازی با اشکال دو بعدی

۲۲۹.....	رندر سازی اشکال دو بعدی
۲۳۳.....	اصلاح‌کننده Extrude
۲۳۹.....	اصلاح‌کننده Bevel
۲۴۵.....	اصلاح‌کننده Lathe
۲۵۲.....	استفاده از تصویر مرجع در مدل‌سازی
۲۵۳.....	Loft

فصل نهم: اشیاء ترکیبی (Compound Objects)

۲۶۱ProBoolean
۲۶۹ ShapeMerge
۲۷۵ Connect
۲۸۲ Scatter
۲۹۵ Terrain

فصل دهم: مدل سازی به روش Poly Modeling

فصل یازدهم: شناخت مواد، پنجره اصلاح و جستجوگر مواد

۳۵۲بررسی خواص مواد
۳۵۵ پنجره اصلاح مواد (Material Editor)
۳۵۹ کتابخانه مواد
۳۶۳ استفاده از Material Explorer

فصل دوازدهم: استفاده عملی از مواد و نقوش

۳۶۵فاکتور Diffuse و Diffuse Map
۳۷۰فاکتور Specular (نقاط نورانی روی ماده) و Shader
۳۷۸فاکتور Opacity
۳۸۲فاکتور Bump
۳۸۶فاکتور Reflection
۳۹۰فاکتور Refraction
۳۹۳فاکتور Self Illumination
۳۹۷بررسی رول آوت Shader Basic Parameters

فصل سیزدهم: انواع مواد

۴۰۱ Raytrace
۴۱۱ Architectural
۴۱۳ Multi/sub-object
۴۱۸ Double Sided

۴۲۱.....	Blend
۴۲۷.....	Matte/Shadow
۴۳۱.....	Advanced Lighting Override
۴۳۴.....	Ink'n Paint

فصل چهاردهم: نکات مهم در استفاده از نقوش، معرفی نقوش کاربردی

۴۴۳.....	آشنایی با سیستم مختصاتی نقوش
۴۴۴.....	Coordinates با رول آوت
۴۴۶.....	UVW Map استفاده از اصلاح کننده
۴۵۳.....	معرفی نقوش کاربردی

فصل پانزدهم: تئوری نورپردازی

۴۷۳.....	خواص مهم نور در نورپردازی
۴۸۴.....	منابع نور
۴۸۹.....	طراحی نور در صحنه
۴۹۵.....	لایه محیطی (Ambient luminescence)
۴۹۵.....	لایه متمرکز (Focal Glow)
۴۹۶.....	لایه زیبایی (Play of brilliants)

فصل شانزدهم: شناخت منابع نوری در 3ds Max

۴۹۷.....	نورهای پیش فرض (Default Light)
۴۹۸.....	نور محیطی (Ambient Light)
۵۰۱.....	نورهای استاندارد (Standard Light)
۵۳۱.....	Sky light
۵۳۵.....	Photometric نورهای

فصل هفدهم: نورپردازی و رندر فضا

۵۴۳.....	نور مصنوعی
۵۴۷.....	نور طبیعی
۵۵۰.....	Radiosity
۵۶۱.....	نورپردازی بر پایه حجم (Object Based Lighting)

۵۶۶	تنظیم محیط (Environment).....
۵۶۸	Light Tracer.....
۵۷۱	تنظیم اندازه رندر.....

فصل هجدهم: دوربین

۵۷۴	ساخت دوربین.....
۵۷۵	مشاهده صحنه از دید دوربین.....
۵۷۵	دکمه‌های کنترل دوربین.....
۵۷۶	تنظیمات دوربین.....

فصل نوزدهم: ساخت جلوه‌های آتش و مه

۵۸۹	جلوه آتش.....
۵۹۶	جلوه مه حجمی.....

فصل بیستم: انیمیشن

۶۰۱	فریم‌های کلیدی (Key Frame).....
۶۰۲	روش ساخت انیمیشن در 3ds Max.....
۶۰۲	سرعت حرکت فریم‌ها و زمان در انیمیشن.....
۶۰۵	ساخت کلیدهای انیمیشن در 3ds Max.....
۶۱۳	انتخاب، جابه‌جایی، حذف رنگ و تغییر مقدار کلیدها.....
۶۱۸	ساخت انیمیشن با استفاده از تغییر پارامتر.....
۶۲۷	استفاده از شیء Dummy.....
۶۲۸	استفاده از محدودیت‌ها (Constraints) در انیمیشن.....
۶۳۷	استفاده از Wire.....
۶۴۱	استفاده از Trajectories.....
۶۴۵	Track View.....
۶۵۵	ساخت پیش‌نمایش انیمیشن.....
۶۵۶	رندر انیمیشن.....

۶۶۱	فهرست منابع.....
-----	------------------