

بنام خدا

خلق صحنه معماری داخلی با 3ds Max و V-Ray

از مدلسازی تا رندر

مؤلف: سید دهانیا نصیری

www.ketab.ir

سرشناسه	دِهقانپان نصیری، علی، ۱۳۶۳.
عنوان و نام پدیدآور	: خلق صفحه معماری داخلی با 3ds Max و Vray از مدل سازی تا رندر / مؤلف
مشخصات نشر	: تهران : انتشارات آترا، ۱۳۹۲.
مشخصات ظاهری	: ۱۶۸ص: مصور.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۶۴۲۵-۲۱-۴
وضعیت فهرست نویسی	: فیا
موضوع	: تری دی اس. مکس (قابل کامپیوتر).
موضوع	: معماری - طراحی - نرم افزار.
موضوع	: معماری - طراحی به کمک کامپیوتر.
موضوع	: متحرک سازی کامپیوتری - نرم افزار.
موضوع	: گرافیک کامپیوتری - نرم افزار.
ردیف کتابک	: ۱۳۹۲ع ۸۸۶۳/۷/۱۸۹۷/۱.
رده بندی	: ۰۰۷/۶۹۶
شماره کتابشناسی	: ۳۱۹۲۳

انتشارات آترا

نام کتاب	: خلق صفحه معماری داخلی با 3ds Max و Vray از مدل سازی تا رندر
ناشر	: انتشارات آترا
مؤلف	: علی دهقانپان نصیری
چاپ اول	: ۱۳۹۲
تیراژ	: ۵۰۰ جلد
چاپ و صحافی	: نقش سبز
قیمت	: ۱۲۰۰۰ تومان
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۶۴۲۵-۲۱-۴
ISBN	: 978-600-6425-21-4

به حقوق برای ناشر محفوظ است.
تکثیر، توزیع یا قسمتی از این اثر به
هر صورت و به هر روشی، بدون مجوز ناشر، ممنوع است.
این کتاب را می توان از دیگر چاپ ممنوع
است. این کتاب را می توان از دیگر چاپ ممنوع

مرکز پخش:

انتشارات آترا (دیانت)، میدان انقلاب، ابتدای جلالزاده جنوبی، کوچه جهانگرد، شماره ۱۰

تلفن: ۶۶۹۲۲۰۸۲، شماره: ۶۶۹۲۹۸۸۹

فهرست

۶		سر آغاز
۷		فصل اول ایجاد فضای کاری مطلوب برای انجام هر چه بهتر این پروژه
۱۷		فصل دوم مدل سازی
۱۸		اشیای ابتدایی و توسعه یافته
۲۰		چند وجهی های قابل ویرایش
۲۲		خلقه شکل با خط
۲۳		دیوارها، کف و سقف
۳۶		پنجره ها
۴۱		کمد
۵۵		چراغ ایستاده
۶۵		قالیچه
۶۵		مبل
۸۹		میز برای مبل
۹۳		شمع برای روی کمد
۹۵		تابلوی عکس
۹۷		قوری و لیوان
۱۰۴		فصل سوم تست رندر
۱۰۶		مدیریت روشنایی تصویر
۱۰۸		نصب دوربین
۱۱۲		متریال برای تست رندر
۱۱۴		قرار دادن نور در صحنه
۱۱۷		تنظیمات رندر
۱۲۲		فصل چهارم متریال
۱۲۳		متریال دیوار
۱۲۵		متریال کف اتاق
۱۳۱		متریال کمد

۱۳۴		متریال تابلوی عکس
۱۳۶		متریال سقف
۱۳۷		متریال مبل
۱۳۹		متریال استیل
۱۴۳		متریال صیقلی
۱۴۵		متریال شمع
۱۴۶		متریال قالیچه
۱۴۷		متریال زیر لیوانی
۱۴۹		متریال شیشه
۱۴۹		متریال پنجره ها
۱۵۴		فصل پنجم: نورپردازی و تنظیمات نهایی رندر
۱۵۵		پس زمینه
۱۵۷		خلق خورشید
۱۶۱		خلق جزئیات بیشتر برای قالیچه
۱۶۲		تنظیمات نهایی رندر

یک روز که در حال تدریس 3ds Max در کلاس بودم، به خودم گفتم چطور است یک کتابی که مناسب روش تدریس باشد بنویسم. پس تصمیم گرفتم کتابی با سبک متفاوت بنویسم. سالها تجربه کار کردن با 3ds Max و چندین ماه تجربه رسمی تدریس این نرم افزار انرژی شگفت انگیزی برای نوشتن کتابی که از آغاز تا پايانش ایده خودم باشد را فراهم کرده بود. می خواستم ساده، متفاوت، هدفمند و حرفه ای باشد. می خواستم مانند سفر کوتاهی باشد که مسافران بداند از کجا آغاز کرده اند و به کجا می روند و در پایان چه پاداشی نصیبشان خواهد شد. و انجامش دادم.

این کتاب مناسب برای مبتدی ها، سطح متوسط ها و حتی حرفه ای هاست و برای دانشجویان رشته معماری که به گرافیک کامپیوتری علاقه مند هستند هیجان انگیز خواهد بود. پروژه خلق صحنه معماری یکی از آثار من است. این همراه با ارائه تصاویری که مکمل آموزش باشند، شما را مرحله به مرحله در چیدن فضای کاری مناسب، مدلسازی، متریال دهی، نور پردازی و تنظیمات رندر راهنمایی خواهد کرد. هر جایی در متن کتاب که واژه Max را مشاهده کردید منظور همان 3ds Max می باشد. برای انجام این پروژه از 3ds Max 2011 به همراه پلاگین (plug-in) V-Ray_2.40.03 به عنوان موتور رندر استفاده شده است. همراه این کتاب یک CD وجود دارد که فایل های مورد نیاز برای انجام این پروژه را در آن خواهید یافت. تنها پلاگین بکار گرفته شده موتور رندر V-Ray می باشد، پس شما علاوه بر دقت، پشتکار، اشتیاق، نشاط، آرامش و انرژی برای یادگیری این پروژه به نصب V-Ray مناسب با شماره 145238 خود نیز نیاز دارید.

برای بهره گیری مفید و نشاط آور از این کتاب، پیشنهاد می شود که از فصل ۱ آغاز کنید و به ترتیب تا فصل پایانی ادامه دهید. پس از رسیدن به مهارت نرم برای خلق صحنه داخلی، از مدلسازی و متریال دهی تا نور پردازی و تنظیمات نهایی رندر، شما قادر خواهید بود از این تکنیکها برای خلق صحنه دلخواه خودتان استفاده کنید و در آنجاست که طعم شیرین یادگیری 3ds Max را خواهید چشید.