

به دنبال بعد چهارم

3D Studio Max 7

تألیف:

سیاوش عقدایی

شناختنامه: عقدایی، سیاوش، ۱۳۶۵.
عنوان و پدیدآور: به دنبال بعد چهارم 3D Studio Max 7 / تالیف سیاوش عقدایی
مشخصات نشر: زنجان: عود، ۱۳۸۵
مشخصات ظاهری: ۸، ۱۸۷ ص.
شابک: 2 - 5 - 96493 - 964
یادداشت: نیا

موضوع: تری دی استودیو ماکس (برنامه کامپیوتری)
موضوع: متحرک سازی کامپیوتری
موضوع: گرافیک کامپیوتری
رده بندی کنگره: ۹ ب ۹۷/۷/۸۹۷ TR
رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابخانه ملی: ۲۵۱۸۴-۸۵ م



انتشارات عود

عنوان: به دنبال بعد چهارم

نویسنده: سیاوش عقدایی

طرح روی جلد: سیاوش عقدایی

حروفچینی و صفحه آرایی: سیاوش عقدایی

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۵

ناشر: عود ۰۲۴۱۳۲۲۰۴۴۷

تیراژ: ۲۰۰۰

شابک: ۵-۲-۹۶۴۹۳-۹۶۴

لیتوگرافی: سلیم

چاپ و صحافی: نگین

قیمت: ۲۵۰۰۰ ریال

فهرست مندرجات

۱	انیمیشن
۴	انیمیشن دوبعدی
۴	انیمیشن سه بعدی
۴	انیمیشن تلفیقی
۵	تاریخچه
۷	انیمیشن و سینما
۹	آشنایی با محیط و رابط کاربر
۱۱	نوار منو
۱۱	File منوی
۱۹	Edit منوی
۲۲	Tools منوی
۲۲	Group منوی
۲۵	View منوی
۲۵	Character منوی
۲۵	Reaction منوی
۲۵	Animation منوی
۲۵	Graph Edition منوی
۲۶	Rendering منوی
۲۶	Customize منوی
۲۶	Max Script منوی
۲۶	Help منوی
۲۷	ابزارهای ضبط انیمیشن
۲۷	پانل های فرمان
۳۱	نوار ابزار اصلی
۳۲	نوار ابزار Axis Constraints
۳۲	نوار ابزار Layers
۳۲	نوار ابزار Reactor
۳۲	نوار ابزار Extras
۳۳	انفجار در فضا
۳۵	انفجار در فضا
۳۸	تنظیمات منظره
۴۱	تنظیمات زمان

۴۲	تنظیمات موج.....
۴۴	تنظیمات سیستم پخش ذره بی.....
۴۸	تنظیمات رندر.....
۴۹	تولید جنسیت ها.....
۵۷	افزودن نور.....
۵۸	تنظیمات Video-Post.....
۸۳	رندر کردن انیمیشن.....
۸۷	جلوه ی آب ۱.....
۸۸	جلوه آب.....
۸۹	تنظیمات منظره.....
۹۰	تولید جنسیت.....
۹۹	جلوه ی آب ۲.....
۱۰۰	ساده تر و زیباتر.....
۱۰۰	تولید جنسیت.....
۱۰۳	Visual Effects یا Special Effects.....
۱۰۷	دود سیگار.....
۱۰۸	دود سیگار.....
۱۰۹	ساخت اشیاء.....
۱۱۰	اصلاح اشیاء.....
۱۲۱	Motion capture چیست؟.....
۱۲۳	متالیک.....
۱۲۴	متالیک.....
۱۲۵	ساخت جنسیت.....
۱۲۸	نورپردازی و رندر کردن جنسیت.....
۱۲۹	RGB چیست؟.....
۱۳۱	پرتو لیزر.....
۱۳۲	پرتو لیزر.....
۱۳۲	تنظیمات منظره.....
۱۳۳	تولید نور.....
۱۳۴	تنظیمات نور.....
۱۳۶	ایجاد غبار.....
۱۳۸	سی و دو شیوه برای سریع تر کار کردن در 3D Studio Max.....
۱۳۸	۱. دلخواه سازی رابط کاربر.....
۱۴۰	۲. تنظیمات صفحه کلید.....
۱۴۴	۳. Expert View.....

۱۴۴	 ۴. تنظیمات نماها
۱۵۱	 ۵. نمای قیاسی (نموداری)
۱۵۲	 ۶. Interactive Pan
۱۵۲	 ۷. بزرگ نمایی منطقه یی در نمای پرسپکتیو
۱۵۳	 ۸. دکمه ی میانی ماوس
۱۵۴	 ۹. منوهای ویژه
۱۵۴	 ۱۰. بارگذاری پلاگین ها
۱۵۵	 ۱۱. بازگشایی فایل های مشکل دار
۱۵۵	 ۱۲. نماهای مجازی
۱۵۶	 ۱۳. Asset Manager
۱۵۸	 ۱۴. نامگذاری اشیا در هنگام استفاده از X-Ref
۱۵۸	 ۱۵. موقعیت فایل ها در X-Ref
۱۵۹	 ۱۶. افزودن بر سرعت X-Ref ها
۱۵۹	 ۱۷. اشیای X-Ref و مراجع درونی
۱۵۹	 ۱۸. تنظیمات فایل
۱۶۱	 ۱۹. مختصر نویس اطلاعات
۱۷۱	 ۲۰. ذخیره سازی
۱۷۳	 ۲۱. انتخاب مشتقات Sub Object
۱۷۴	 ۲۲. تنظیمات Snap
۱۷۴	 ۲۳. صفر کردن مقدار اسپینرها
۱۷۵	 ۲۴. افزایش هوشمند مقدار اسپینرها
۱۷۵	 ۲۵. شبیه سازی شیء مرجع
۱۷۸	 ۲۶. استفاده از Quick Path
۱۸۱	 ۲۷. تبدیل کلید های پارامتریک
۱۸۱	 ۲۸. محو حرکتی مجازی
۱۸۳	 ۲۹. دستیابی آسان به فریم های کلیدی
۱۸۴	 ۳۰. Key Mode
۱۸۵	 ۳۱. Inheritance
۱۸۶	 ۳۲. دریافت سایه بر روی اشیا با حداکثر Self Illumination
۱۸۸	 منابع و مراجع

به هاله‌ی مترجمی

نخست، به پاس خوبی‌های وافر و لطف و صفایش،
دو دیگر به خاطر زخمه‌یی که بر رگ جانم زد تا به نوا در آیم،
سه دیگر به خاطر جسارتی که به من بخشید تا از خامی نهراسم،
و سرانجام به پاس این نکته که از «شمس» آموخته و همواره بدان فرا می‌خواندم:

مباد آن روز که «دانش» حجاب «بینش» ات گردد

سیاوش عقدایی

انیمیشن به مثابه‌ی هنر

هنر گونه‌یی از معرفت است، معرفتی که با «عاطفه» درونی می‌گردد و با «دریافت شهودی» به انجام می‌رسد. و زیرا انسان در مسیر شناخت هستی، کار را از حس کردن چیزها آغاز می‌کند تا آن را با درک عاطفی به «شناخت هنری» یا با ادراک عقلی به «معرفت علمی» تبدیل نماید.

بدین ترتیب هنرمند، آن چه را حس کرده، به درون می‌برد و به یاری تخیل فرهیخته‌ی خود، از آن تصویرهای ذهنی مناسبی می‌سازد و برای مشارکت دادن دیگران در آفرینش هنری خود، ابزاری مناسب برای انتقال آن به مخاطب می‌یابد.

می‌توان بر آن بود که انسان، از لحظه‌یی که مصداق حیوان ناطق بوده، از «تصویر» برای نمایش ذهنیت خود استفاده می‌کرده است. بی‌گمان وقتی از درون «سنگی» سخت، چهره یا هرکس و چیز دیگر بیرون می‌آید، وقتی اندیشه‌یی مجرد با استفاده از «رنگ» بر روی بوم جان می‌گیرد وقتی ندای درون از رهگذر «صوت» به دیگران ابلاغ می‌شود، وقتی تصور مبهم و انتزاعی گوینده‌یی از معشوق و مطلوب یا چیزی و کسی در ناکجاآباد، به یاری «واژه» قابل انتقال می‌گردد و سرانجام وقتی در یافته‌های هنری کسی به یاری «تصویر» دریافته‌ی می‌شود، با پدیده‌ی هنر و ابزار انتقال آن مواجهیم.

حالات عاطفی بشر که هنر را می‌آفریند، به اندازه‌ی خود بشر قدمت دارد. نقاشی‌های بازمانده بر دیوار غارها، مجسمه‌هایی که موزه‌ها آن‌ها را برای نشان دادن به آدمیان نگه

داشته‌اند، ادبیات ملل که دست کم برای بخش شفاهی آن نمی‌توان تاریخی تعیین کرد، تلاش انسان را برای آفرینش هنری و انتقال آن نشان می‌دهد.

اما امروز «تصویر» به نسبت ابزارهای دیگر کاربردی بسیار گسترده یافته است. زیرا به هر طرف که روی می‌آوریم، تصویری را پیش روی خود مشاهده می‌کنیم. گویی انسان بر آن است که تصویر را به مثابه‌ی ابزار نمایش ایده‌های خود جایگزین ابزارهای دیگر نماید. به نظر می‌رسد اگر دنیای امروز را دنیای تصاویر بنامیم، سخن بی‌راهی نگفته باشیم. از جمله تصویرهایی که امروز در کنار تصویرهای دیگر برای نمایش ایده‌ها از آن استفاده می‌شود تصویرسازی به شیوه‌ی انیمیشن است.

پیشینه‌ی انیمیشن خیلی طولانی نیست. اما رشد آن در این مدت اندک بسیار چشم‌گیر بوده است. اگر در آغاز از انیمیشن برای بازآفرینی قصه‌های کودکان استفاده می‌شد، امروز، مردم جهان در غالب شئون زندگی خویش، از آن بهره می‌گیرند.

انیمیشن در ایران نونهالی است که اگر ارزش و بهای واقعی آن به مثابه‌ی ابزار مفید برای انتقال پیام به کودکان و نوجوانان که سرمایه‌های این آب و خاک اند، به درست ارزیابی شود، درمی‌یابیم که تا چه حد باید از این نهال جوان مراقبت کرد و آن را برای درست بالیدن تقویت نمود. زیرا ساخت انیمیشن‌های ایرانی، از سویی برای حفظ هویت فرهنگی ما یک ضرورت انکارناپذیر به شمار می‌آید و از سوی دیگر می‌توان با نیرو بخشیدن به روند انیمیشن‌سازی به اشتغال‌زایی یاری رساند و از رهگذر آن به توسعه‌ی انتقال فرهنگ و درآمدهای آن اندیشید.