

۱۴۹۲۰۱۰

بنام خدا

خلق صحنه معماری داخلی با 3ds Max و V-Ray از ابتدا سازی تا رندر

مؤلف: محمدعلی محمدی

www.ketab.ir

سرشناسه	دهقانیان نصیری، علی، ۱۳۶۲.
عنوان و نام پدیدآور	خلق صحنه معماری داخلی با 3ds Max و Vray از مدل سازی تا رندر /
مشخصات نشر	مؤلف علی دهقانیان نصیری.
مشخصات ظاهری	تهران: انتشارات آترا، ۱۳۹۵.
شابک	۱۹۰ص: مصور.
وضعیت فهرست نویسی	۹۷۸-۶۰۰-۶۴۲۵-۴۸-۱:
موضوع	فیبا
موضوع	تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر). 3ds max (Computer file).
موضوع	معماری- طراحی- نرم افزار. Architectural design - Software.
موضوع	معماری- طراحی به کمک کامپیوتر. Architecture = computer - aided design.
موضوع	متحرک سازی کامپیوتری- نرم افزار. Computer animation - Software.
موضوع	گرافیک کامپیوتری- نرم افزار. Computer graphics - Software.
رده بندی کلاس	۱۳۹۵ خ ۸/۷۷/۸۶۳. TRA
رده بندی دیوید	۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناس ملی	۴۴۵۳۸۱



انتشارات آترا

نام کتاب	خلق صحنه معماری داخلی با 3ds Max و Vray از مدل سازی تا رندر
ناشر	انتشارات آترا
مؤلف	علی دهقانیان نصیری
چاپ اول	۱۳۹۵:
تیراژ	۵۰۰ جلد
چاپ و صحافی	نقش سبز
قیمت	۱۶۰۰۰ تومان
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۶۴۲۵-۴۸-۱:
ISBN	978-600-6425-48-1:

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است.
تکثیر تمامی یا قسمتی از این اثر به صورت حرفه ای یا غیر حرفه ای، چاپ، افسست، فتوکپی و انواع دیگر جایز نیست و پیگرد قانونی دارد.

مرکز پخش:

انتشارات آترا (دیانت)، میدان انقلاب، ابتدای جلالزاده جنوبی، کوچه جهانگرد، شماره 13

تلفن: ۰۲۱-۶۶۹۲۲۰۸۲ نمابر: ۰۲۱-۶۶۹۲۹۸۸۹

۶	سر آغاز
۷	فصل اول ایجاد فضای کاری مطلوب برای انجام هر چه بهتر این پروژه
۲۱	فصل دوم مدل سازی
۲۳	۱-۲ اشیای ابتدایی و توسعه یافته
۲۵	۲-۲ چند وجهی های قابل ویرایش
۲۷	۳-۲ خلق شکل با خط (Splines)
۲۸	۴-۲ مدل سازی دانه
۲۸	۱-۴-۲ دیوا
۳۸	۲-۴-۲ سقف
۴۲	۳-۴-۲ کف
۴۵	۴-۴-۲ پنجره ها
۵۲	۵-۴-۲ در
۵۴	۶-۴-۲ کمد
۷۱	۷-۴-۲ چراغ ایستاده
۸۲	۸-۴-۲ قالیچه
۸۳	۹-۴-۲ مبیل
۱۰۳	۱۰-۴-۲ میز برای مبیل
۱۰۸	۱۱-۴-۲ شمع
۱۱۰	۱۲-۴-۲ تابلوی عکس
۱۱۲	۱۳-۴-۲ قوری و لیوان
۱۱۹	فصل سوم تست رندر
۱۲۱	۱-۳ مقدمه
۱۲۳	۲-۳ مدیریت روشنایی تصویر
۱۲۶	۳-۳ نصب دوربین
۱۳۰	۴-۳ ماده تست رندر
۱۳۲	۵-۳ نور تست رندر
۱۳۳	۶-۳ تنظیمات رندر

۱۳۷	مواد	فصل چهارم
۱۳۹	۱-۴ مقدمه	
۱۴۰	۲-۴ ماده کف اتاق	
۱۴۶	۳-۴ ماده دیوار	
۱۴۸	۴-۴ ماده کمد	
۱۵۱	۵-۴ ماده تابلوی عکس	
۱۵۳	۶-۴ ماده سقف	
۱۵۵	۷-۴ ماده مبیل	
۱۵۸	۸-۴ ماده استیل	
۱۶۰	۹-۴ ماده پولس - ع ایستاده	
۱۶۱	۱۰-۴ ماده فلزی تیر	
۱۶۲	۱۱-۴ ماده فلزی بدنه میز	
۱۶۳	۱۲-۴ ماده وسط میز	
۱۶۴	۱۳-۴ ماده قالیچه	
۱۶۸	۱۴-۴ ماده چینی	
۱۶۹	۱۵-۴ ماده شمع	
۱۷۰	۱۶-۴ ماده زیر لیوانی	
۱۷۱	۱۷-۴ ماده شیشه روی میز	
۱۷۲	۱۸-۴ ماده پنجره‌ها	
۱۷۵	۱۹-۴ ماده در	
۱۷۷	نور برداری و تنظیمات نهایی رندر	فصل پنجم
۱۷۹	۱-۵ پس زمینه	
۱۸۱	۲-۵ خلق خورشید	
۱۸۳	۳-۵ خلق نورهای Skylight portal	
۱۸۴	۴-۵ تنظیمات نهایی رندر	

علی دهقانپان نصیری پس از ۱۳ سال کارکردن با 3ds Max و دیگر نرم افزارهای مدل سازی، تاکنون ۷ کتاب مرتبط با 3ds Max را وارد بازار کتاب کرده است. خلق صحنه معماری داخلی با 3ds Max و V-Ray، از مدل سازی تا رندر که اکنون در دستان شما قرار دارد، ویرایش جدید نخستین نسخه چاپی است. این کتاب عمداً ساده، متفاوت، هدفمند و حرفه‌ای نوشته شده و خواندن آن همانند سفر کوتاهی است که شما به عنوان مسافر آن می‌دانید که از کجا آغاز می‌کنید و به کجا می‌روید و در پایان چه پاداشی نصیب شما خواهد شد.

این کتاب مناسب برای مبتدی‌ها، سطح متوسط‌ها و حتی حرفه‌ای‌ها است و برای دانشجویان رشته معماری که به گرافیک دیجیتال علاقه‌مند هستند همچنان انگیز خواهد بود. پروژه خلق صحنه معماری داخلی از آغاز تا پایان همراه با ارائه تصاویری که مکمل آموزش باشند، شما را مرحله به مرحله در چیدن فضای کاری مناسب مدل‌سازی، ساخت مواد و اعمال آنها به اشیاء، نور پردازی و تنظیمات رندر راهنمایی خواهد کرد. چایی در متن نوشته‌ها که واژه Max را مشاهده کردید منظور همان 3ds Max است. برای این پروژه خلق صحنه معماری داخلی از 3ds Max 2017 به همراه پلاگین V-Ray 3.40.03 (plug-in) به عنوان موتور رندر استفاده شده است. همراه این کتاب یک CD وجود دارد که فایل‌های مورد نیاز برای انجام این پروژه را در آن خواهید یافت. تنها پلاگین بکار گرفته شده موتور رندر V-Ray است، پس شما علاوه بر رندرر، اشتیاق، نشاط، آرامش و انرژی، برای یادگیری این پروژه به نصب V-Ray مناسب با شما 3ds Max خود، نیز نیاز دارید.

برای بهره‌گیری مفید و نشاط آور از این کتاب، پیشنهاد می‌شود که از فصل ۱ آغاز کنید و به ترتیب تا فصل پایانی ادامه دهید. پس از رسیدن به مهارت لازم برای خلق صحنه داخلی، از مدل‌سازی و ماده دهی تا نور پردازی و تنظیمات نهایی رندر، شما قادر خواهید بود از این تکنیک‌ها برای خلق صحنه دلخواه خودتان استفاده کنید و در آنجا است که طعم شیرین یادگیری Max را خواهید چشید.