

هووالعلیم

آموزش پروژه محور 3DS MAX

به همراه نکات کاربردی کلیدی و مدلسازی از مبتدی تا پیشرفته

www.ketab.ir

مؤلفان:

معصومه قناعتی

«مدرس دانشگاه»

فاطمه قناعتی

«عضو هیأت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد آستانه اشرفیه»

شناسه	: قناعتی، معصومه،
عنوان و نام پدیدآور	: آموزش پروژه محور 3DS MAX به همراه نکات کاربردی کلیدی و مدلسازی از مبتدی تا پیشرفته / مؤلفان معصومه قناعتی، فاطمه قناعتی.
مشخصات نشر	: رشت : رستگار گیلان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	: ۲۶۸ص: مصور (رنگی).
شابک	: 978-964-2926-73-2
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
پادداشت	: کتابنامه: ص. ۲۶۸.
موضوع	: تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر)
موضوع	: 3ds max (Computer file)
موضوع	: متحرک سازی کامپیوتری -- نرم افزار
موضوع	: Computer animation -- Software
موضوع	: گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار
موضوع	: Computer graphics -- Software
موضوع	: معماری -- طراحی به کمک کامپیوتر
موضوع	: Architecture -- computer - aided design
موضوع	: معماری -- طراحی -- نرم افزار
موضوع	: Architectural design -- Software
شناسه افزوده	: قناعتی، فاطمه،
رده بندی کنگره	: TRA۷۱۷
رده بندی دیویی	: ۰۰۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۸۹۴۶۵۸
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیبا



انتشارات رستگار گیلان: رشت - بلوار شهید چمران - روبروی هنرستان شهید چمران - پلاک ۳۰۸ - تلفن ۳۳۸۲۴۰۰۱
فروشگاه مرکزی: رشت - خیابان امام خمینی (رض) روبروی آزمایشگاه رازی تلفن: ۳۳۳۲۳۷۰۳ - ۳۳۳۲۳۷۰۲

آموزش پروژه محور تری دی مکس

به همراه نکات کاربردی کلیدی و مدلسازی از مبتدی تا پیشرفته

مؤلفان: معصومه قناعتی (مدرس دانشگاه) فاطمه قناعتی (عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد آستانه شرقیه)

ناشر: انتشارات رستگار

نوبت چاپ: اول

تیراژ: ۵۰۰ جلد

حروفچینی و صفحه آرایی: هنر و اندیشه

طراح جلد: معصومه قناعتی

چاپخانه: توکل

قیمت: ۱۲۰,۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۹۲۶-۷۳-۲

فهرست مطالب

۹.....	مقدمه
۱۱.....	فصل اول
۱۱.....	آشنایی با محیط تری دی مکس
۱۱.....	گزینه‌های موجود در Max Icon
۱۵.....	گزینه‌های موجود در پنل بالای صفحه محیط تری دی مکس
۱۵.....	نوار بالای صفحه تری دی مکس
۱۶.....	گزینه‌های موجود در نوار ابزار
۱۷.....	Selection Filter
۱۷.....	Select Object
۱۷.....	Select by Name
۱۸.....	Rectangular Selection Region
۱۸.....	Window/Crossing
۱۹.....	Select and Move
۲۰.....	Select and Rotate
۲۰.....	Select and Uniform Scale
۲۱.....	View در بخش Reference Coordinate System
۲۲.....	Use Pivot Point Center
۲۳.....	Snaps Toggle
۲۴.....	Angle Snap Toggle
۲۴.....	Named Selection Sets
۲۵.....	Mirror
۲۶.....	Align
۲۷.....	نوار زیرین صفحه تری دی مکس
۲۷.....	Zoom
۲۷.....	Zoom All
۲۸.....	Zoom Extents Selected
۲۸.....	Field-Of-View
۲۸.....	Orbit Sub object
۲۹.....	فصل دوم
۲۹.....	آشنایی با محیط Viewport
۲۹.....	نکات مهم محیط Viewport

۳۱	بخش Command Panel
۳۱	بخش Geometry از زیرمجموعه Create و گزینه‌های پرکاربرد آن
۳۱	بخش Standard Primitives از زیرمجموعه Create
۳۴	بخش Extended Primitives از زیرمجموعه Create
۳۴	بخش Windows از زیرمجموعه Create
۳۵	بخش Doors از زیرمجموعه Create
۳۶	بخش Stairs از زیرمجموعه Create
۳۷	بخش AEC Extended از زیرمجموعه Create
۳۸	بخش Shapes از زیرمجموعه Create و گزینه‌های پرکاربرد آن
۳۸	بخش Splines از زیرمجموعه Create
۴۲	گزینه‌های Vertex, Segment و Spline در Line
۴۵	آشنایی با بخش‌های موجود در Vertex
۵۲	آشنایی با بخش‌های موجود در Segment
۵۳	آشنایی با بخش‌های موجود در Spline
۵۷	فصل سوم
۵۷	آشنایی با Modifier List های سه بعدی پرکاربرد (اصلاحگرهای سه بعدی)
۵۷	Bend
۵۸	Taper
۵۹	Lattice
۶۰	shell
۶۱	Normal
۶۲	Symmetry
۶۲	FFD 2*2*2
۶۳	FFD 3*3*3
۶۴	FFD 4*4*4
۶۴	FFD (BOX)
۶۵	FFD (cyl)
۶۸	Turbo Smooth
۶۹	Relax
۷۱	Twist
۷۱	Path Deform
۷۲	Path Deform (WSM)
۷۳	Noise

مقدمه

با افزایش کاربرد رایانه در رشته‌های مختلف علمی و هنری، لزوم ارتقای مهارت‌ها در استفاده از نرم‌افزارهای کاربردی مختلف بیشتر احساس می‌شود. از جمله پرکاربردترین نرم‌افزارهای ترسیمی، نرم‌افزار 3ds Max می‌باشد، که به دلیل گستردگی وسیع بکارگیری آن در حوزه‌های علمی و هنری، علاوه بر آنکه مورد استفاده‌ی معماران قرار گرفته، توجه بسیاری از علاقه‌مندان کار با نرم‌افزارهای ترسیمی را نیز به خود جلب کرده است. از این رو بر آن شدیم تا تجربه چند سال را پس از ویرایش مکرر مطالب، در قالب کتابی کاربردی و جامع، در اختیار تمامی علاقه‌مندان قرار دهیم.

برای یادگیری نرم‌افزار 3ds Max نیاز به کتابی پروژه محور بوده است تا شخص به طور گام به گام مدلسازی را آغاز نموده و با تسلط کامل بر محیط این نرم‌افزار، پروژه را به سرانجام برساند. از اینرو ضرورت وجود چنین کتابی برای معماران و همه علاقه‌مندان دیده می‌شد. این امر دغدغه اصلی در تدوین این کتاب جامع بود تا بدین وسیله مشتاقان فارغ از رشته دانشگاهی خود، بتوانند به یادگیری این نرم‌افزار بپردازند. کتاب پیش رو برای اولین بار مسیری آسان و هموار و البته اصولی برای مدلسازی از مبتدی تا پیشرفته را در اختیار طراحان و علاقه‌مندان این حوزه قرار داده است.

این کتاب علاوه بر اینکه سرفصل درس کاربرد نرم‌افزارهای ترسیمی در رشته معماری را پوشش می‌دهد، برای سایر دروس دانشجویان معماری نیز می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. همچنین از آنجا که امروزه علاقه به یادگیری نرم‌افزارهای ترسیمی منحصر به تحصیلات دانشگاهی در رشته تخصصی نیست، مطالب مطرح شده در فصول این کتاب بسیار فراتر از آن بوده و برای تمامی علاقه‌مندان به یادگیری نرم‌افزارهای ترسیمی بسیار کاربردی و راهگشاست.