

طراحی طلا و جواهر رایانه‌ای ۲

Matrix

www.ketab.ir

دانشجویان، هنرآموزان و هنرجویان
رشته طراحی طلا و جواهر

فاطمه احمدی زاده سرکمی

سرشناسه: احمدی زاده سرکمی، فاطمه، ۱۳۴۴
عنوان و نام پدیدآور: طراحی طلا و جواهر رایانه‌ای Matrix 2 / فاطمه احمدی زاده سرکمی.

مشخصات نشر: تهران: انتشارات پویانما، ۱۴۰۱.

مشخصات ظاهری: ۳۹۰ ص.: مصور (رنگی).

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۹۷-۵۲-۱

وضعیت فهرست نویسی: فیپا

موضوع: زیورها - طراحی - نرم افزار

Jewelry-Design - Software

رده بندی کنگره: NK۷۲۰۵

رده بندی دیویی: ۷۳۹/۲۷۸۲

شماره کتابشناسی ملی: ۸۹۸۱۲۹۰

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

www.ketab.ir



طراحی طلا و جواهر رایانه‌ای ۲

مؤلف: فاطمه احمدی زاده سرکمی

ناشر: پویانما

طرح جلد: وحید حاضری یزدی

نوبت چاپ: اول - پاییز ۱۴۰۱

تیراژ: ۳۰۰ نسخه

لیتوگرافی و چاپ: نگین

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۵۹۷-۵۲-۱

قیمت: ۲۵۰/۰۰۰ تومان

انتشارات پویانما - تهران: سه‌رودی شمالی، خیابان خرمشهر، خیابان عشقیار، کوچه دوم

پلاک ۳ واحد ۱ تلفن: ۸۸۴۰۴۱۹۰-۸۸۵۴۳۴۳۱-۲

حق چاپ محفوظ است

فهرست

Contents

۱۱	مقدمه
۱۳	فصل اول نیازمندی های شروع برنامه
۱۲	۱-۱ اصول اخلاقی، حفظ محیط زیست و بهداشت و ایمنی
۱۴	۱-۲ نرم افزار و شروع برنامه - مشخصات سخت افزاری سیستم - مراحل نصب نرم افزار MATRIX9
۱۵	۱-۳ شیوه سنتی و نوین طلا و جواهر سازی
۱۶	۱-۴ طراحی و مدل سازی
۱۶	۱-۵ بخش ها و توانایی های نرم افزار
۲۰	فصل دوم طراحی حلقه با خط مقطع
۲۱	۲-۱ طراحی و خالی کردن انگشتر با مقطع تخت - مدل سازی
۲۶	۲-۲ طراحی و خالی کردن انگشتر با خط مقطع کمائی (دامله) - مدل سازی
۳۰	۲-۳ طراحی حروف برجسته، فرورفته، تخت و توخالی در حلقه مقطع دامله (۱) انگلیسی (۲) فارسی (۳) شکل - مدل سازی
۳۹	فصل سوم طراحی انگشترهای تاج دار
۴۰	۳-۱ طراحی انگشتر تاج دار شماره ۱ - وارد کردن سایز دلخواه حلقه انگشتر با Circle
۴۳	۳-۲ طراحی و توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۲
۴۷	۳-۳ طراحی و توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۳
۵۰	۳-۴ طراحی انگشتر تاج دار شماره ۴
۵۳	۳-۵ طراحی و توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۵
۵۵	۳-۶ طراحی و توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۶ (انگشتر مهر) - مدل سازی
۵۹	۳-۷ طراحی و توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۷ با Extend Curve - مدل سازی
۶۳	۳-۸ طراحی و توخالی سازی با Shell، انگشتر تاج دار شماره ۸ Project to C-Plane
۶۵	۳-۹ توخالی سازی انگشتر تاج دار شماره ۳ (الف و ب) - مدل سازی
۶۹	فصل چهارم طراحی و نمودر نشانی

۴-۱	گوهرنشانی جوشیده- انگشتر تاج دار بابرش شش ضلعی و روش سنگفرشی-استاندارد سازی قطرصفحه زیرسنگ، ۷۰
۴-۲	گوهرنشانی چنگی پایه سنگ-Adjust Closed Curve Seam-Profile Placer-Profile End Cap-Gem Loader-مدلسازی ۷۷
۴-۳	گوهر نشانی دیواره Bezel-Bezel Builder - مدل سازی ۸۹
۴-۴	دیواره کامل ترکیبی ولامه بندی Intersection, Plane And Cube Cutters, Revolve,Section, Fillet Edge ۹۶
۴-۵	گوهر نشانی دیواره و چنگ Gallery Bezel-Under Bezel -مدلسازی انگشتر-گردنبند-درگیری دیواره سنگها باهم-قفل ۱۰۲
۴-۶	گوهر نشانی ردیفی چنگی Project ۱۱۵
۱۱۵	آویز ۱ راه قلم ردیفی-اتصالات زنجیر ۱۱۵
۱۱۸	آویز ۲ راه قلم ردیفی - اتصالات- مدل سازی ۱۱۸
۱۲۲	استاندارد های گوهر نشانی ردیفی- مدل سازی ۱۲۲
۱۲۷	انگشتر با راه قلم و بی راه قلم ۱۲۷
۱۳۱	حلقه Eternity با تسمه زیرسنگ تخت و دامله Prong Adder -Gem On Curve ۱۳۱
۱۳۵	انگشتر چیدمان ردیفی سنگ باکاهش یا افزایش اندازه و فاصله سنگ ها - مدل سازی چیدمان ردیفی گرد ۱۳۵
۴-۷	گوهرنشانی سنگ پیرامون سنگ تخمه (انگشتر مجلسی) Halo Builder - Curve from 2 Views ۱۴۳
۴-۸	گوهر نشانی ریلی سنگ گرد ۱۴۸
۱۴۸	آماده سازی وگوهرنشانی انگشترشماره ۸ تاج دار ۱۴۸
۱۵۲	درگیری و اثرگذاری زمینه برقطعه در عکاسی با نرم افزار- تحلیل پنج شکل نرم افزاری ۱۵۲
۱۵۹	طراحی وگوهر نشانی ردیفی آویز چنگی وریلی ۱۵۹
۱۶۵	گوهرنشانی ریلی با حلقه ساز Eternity Builder ۱۶۵
۴-۹	مشبک و گوهرنشانی Image Trace - مدل سازی ۱۷۱
۴-۱۰	پایه (کاسه یا کعب) مروارید Flow Along Curve- Twist - Tween Curves - مدل سازی ۱۷۸
۱۸۶	فصل پنجم شکل دهی، طراحی و گوهرنشانی ۱۸۶
۵-۱	شکل دهی سطح با جابجایی خط مقطع Rhino History - الف) حلقه ۱۸۷
۱۹۰	ب) دستبند- طراحی قفل و اتصال ۱۹۰
۵-۲	شکل دهی سطح و گوهر نشانی باCage Edit- مدل سازی ۱۹۴
۲۰۰	گوهرنشانی کاسه ای و موضوعی آویز ۲۰۰
۲۰۲	گوهرنشانی آویز با ترکیب کاسه ای و دیواره نمایشی، Array ۲۰۲
۵-۳	شکل دهی به سطح با Network وگوهر نشانی ۲۰۸

۲۰۸.....	ب) شکل دهی برگ با بکارگیری Cross-Section Profil - مدل سازی.....
۲۱۴.....	۴-۵ شکل دهی به سطح با Twist - Array Linear - Stretch - Make Down Facing.....
۲۱۴.....	طراحی دستبند.....
۲۱۵.....	طراحی اتصال و قفل دستبند.....
۲۲۰.....	۵-۵ شکل دهی به صفحه با Revolve - Remap to C-Plane - Pull Object To Rail.....
۲۲۰.....	آویز، گوشواره و انگشتر.....
۲۲۷.....	۶-۶ شکل دهی به صفحه Rail Revolve و گوهر نشانی - طراحی انگشتر.....
۲۳۳.....	سنگ و ترکیب آن با قطعه در عکاسی (مبانی هنر- شخصیت شناسی- اثرگذاری).....
۲۳۸.....	۷-۵ ایجاد تابیدگی های نرم در صفحه با Soft Edit و Helix.....
۲۳۸.....	آویز، گوشواره و انگشتر با بکارگیری Orient 2 Point و Rotate 3-D.....
۲۵۰.....	۸-۵ بافت برجسته در صفحه با چیدمان چند ضلعی های تخت Loft - Polygom - روش ۱ - روش ۲.....
۲۵۴.....	فصل ششم انگشتر های گنبدی
۲۵۵.....	۱-۶ طراحی و گوهرنشانی قطعه های گنبدی شکل.....
۲۵۵.....	انگشتر گنبدی با تغییر شکل کره.....
۲۵۸.....	انگشتر گنبدی با Curve Network.....
۲۶۱.....	۲-۶ طراحی شبکه بافت بر روی قطعه های دامله.....
۲۶۱.....	الف) انگشتر گنبدی مشبک با Orient on Surface و Pullback - مدل سازی.....
۲۶۶.....	ب) انگشتر دامله با نقش اسلیمی و سنگ گنبدی با Extroud Normal to Surface.....
۲۷۲.....	ج) طراحی بافت آزاد و طراحی نرم افزاری بافت روی دامله Knot Builder.....
۲۸۴.....	فصل هفتم زیربندی
۲۸۵.....	۱-۷ زیربندی آویز.....
۲۹۱.....	۲-۷ زیر بندی انگشتر.....
۲۹۴.....	فصل هشتم انگشتر سبیدی، قفسی یا خوشه ای
۲۹۵.....	۱-۸ انگشتر سبیدی با Cluster Builder - مدل سازی.....
۲۹۵.....	الف) انگشتر سبیدی یک ردیف سنگ با Gem Profile Curve.....
۳۰۳.....	ب) انگشتر خوشه ای دو ردیف سنگ با Out Side Ring Rail - مدل سازی.....
۳۱۴.....	۲-۸ طراحی رکاب و لامه بندی خوشه زیر سنگ ها - مدل سازی.....

مقدمه

هدف کلی دفتر دوم طراحی طلا و جواهر رایانه ای ۲، پرورش و آموزش طراح طلا و جواهر و نگارش جلد دو اولین کتاب آموزشی با نرم افزار Matrix، برای دانشجویان، هنرآموزان، هنرجویان و دوستداران این رشته براساس استانداردهای مهارت و توانایی های دوره های تحصیلی این رشته است. نوشتار حاضر دستمایه ۱ سال تجربه و آموزش هنرآموزان و هنرجویان رشته طراحی طلا و جواهر، طراحی آزمون های ارزشیابی تحصیلی، داوری مسابقات، بدست آوردن رتبه های نخست کشوری برای هنرجویان در مسابقات و جشنواره های این رشته، برپایی نمایشگاه ها، راهنمایی هنرجویان به عرصه کار و دانش، و پیوست نیازهای آموزشی چشم پوشی نشدنی این رشته است که تاکنون نگاشته نگردیده.

مطالب کتاب ۲ آموزش پیشرفته طراحی آویز، انگشتر، گوشواره، النگو، دستبند، گردنبند و اتصالات است که برپایه طرح، مهارت و استانداردهای آموزشی کتاب ۱ طراحی طلا و جواهر رایانه ای، تنظیم شده. فعالیت های کتاب، پژوهش محور است و با هدفی فراتر از مدل سازی نمونه ها، اهتمام ویژه به خلاقانه نمودن طراحی درکنار شبیه سازی دارد. طرح چالش های آموزشی، پرسشگری، مشارکت درفرایند یاددهی و یادگیری، نگرش ویژه به گوناگونی های فردی، بهره گیری ازبسترهای فرهنگی، ملی، آیینی، اثرپذیری و اثرگذاری، از رویکردهای آموزشی امروز و نویسنده کتاب است. از آنجا که طراح طلا و جواهر، وظیفه ای سنگین دربرابر سپردن امانت هنرمندان، به جامعه دارد با آموزش های کتاب به جای نمونه برداری های خالی از تعهد، می تواند جایگزینی ارزشمند برای پاسداشت دست مایه های اقلیمی ایران و نزدیک شدن کارکردگرایی بومی اثر با شگردهای صنعتی دنیا داشته باشد.

کتاب طراحی طلا و جواهر رایانه ای ۲ با روشی دیگرگون، در ۱۳ فصل، ۸۰ درس، ۷۷۵ فعالیت کلاسی، ۲۳۳ پرسش چهارگزینه ای، وژه نامه های کارکردی برای هردرس، با ۶۷ توانایی، ۶۲۵ هدف رفتاری و ۹۵ پانوست برای عکاسی های نرم افزاری نویسنده، تنظیم گردیده است.

این کتاب همگام با آموزش زیرساخت های فنی و کاربردی، با ارزش گذاری به کاشته های پیشین و بهره مندی از داشته های پیشرفته کنونی، رویکرد استادان، دانشجویان و هنرجویان را به سوی بازبینی، بازاندیشی و بازآفرینی درطراحی طلا و جواهر برمی گرداند.

همه عکس ها، رندها، متن های آموزشی کتاب، جز آنچه به آن استناد شده، مربوط به نویسنده است.