



آموزش 3D Max از مبتدی تا حرفه ای (۴)

مؤلف :

محمد دیداربان

۱۳۹۶

سر شناسه	: دیده بان ، محمد ، ۱۳۵۲
عنوان و نام پدید آور	: آموزش 3D Max از مبتدی تا حرفه ای (۴) / مولف محمد دیده بان
مشخصات نشر	: بیرجند: متخصصان آینده ، ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری	: ۵۴ ص . مصور (رنگی)
شابک	: ۱- ۴- ۹۷۲۲۳-۶۰۰-۹۷۸ ، ۸۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: تری دی اس . مکس (فایل کامپیوتر)
موضوع	: ds max (Computer filer
موضوع	: معماری -- طراحی به کمک کامپیوتر
موضوع	: Architecture -- computer - aided design
موضوع	: تزئین داخلی -- طراحی به کمک کامپیوتر
موضوع	: Interior decoration -- Computer-aided design
موضوع	: گرافیک کامپیوتری -- نرم افزار
موضوع	: Computer graphics -- Software
رده بندی کنگر	: TR۸۹۷/۷/د۹۱۸ ۱۳۹۶
رده بندی دیو	: ۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی	: ۴۸۲۴۲۰۷

آموزش 3D Max از مبتدی تا حرفه ای (۴)

مؤلف :	محمد دیده بان
ناشر :	متخصصان آینده
طراح جلد :	فرزانه نخعی
ویراستار :	محمد دیده بان
صفحه آرا :	آتنا رضایی
نوبت چاپ :	اول - مردادماه ۹۶
شمارگان :	۱۰۰۰ جلد
قیمت :	۸۰۰۰۰ ریال
شابک :	۱- ۴- ۹۷۲۲۳-۶۰۰-۹۷۸

بیرجند : خیابان مدرس ۴ ، کتابسرای ساختمان

۰۵۶۳۲۲۳۹۹۶۸ - ۰۹۱۵۵۶۱۰۶۰۱

مرکز بخش :

فرهنگته گرامی این کتاب جهت یادگیری آسان با سربعترین شیوه آموزشی مصور و با رحمت فراوانی به چاپ رسیده است لذا حق چاپ محفوظ و هرگونه کپی و تکثیر آن مجایست با اجازه ناشر باشد . در غیر اینصورت شرعاً حرام بوده و برابر ماده ۳ قانون حمایت از مولفان و مصنفان پیگرد قانونی خواهد داشت





پیشگفتار

به نام خداوند بخشنده مهربان ، یکی از مهمترین دلایل مشکلات دانشجویان و هنرجویان در دستیابی به بازار کار موثر ، عدم آشنایی با نرم افزارهای مرتبط با رشته های تحصیلی و کمبود منابع آموزشی نرم افزارهاست. لذا بر آن شدیم تا در راستای توانمندسازی دانشجویان و هنرجویان رشته های مختلف از جمله عمران و معماری این کتاب را تدوین کنیم که بتواند مورد علاقه و انتخاب این قشر از جامعه علمی کشور قرار بگیرد . 3D Max از جمله نرم افزارهایی است که خوشبختانه تاکنون توانسته بی رقیب در بین سایر نرم افزارهای تخصصی باقی بماند و بعد از چندین سال به غیر از بروزآوری آن کسی نیاز به غیر این نرم افزار ندارد. نرم افزار 3D Max در نوع خود بی همتا بوده و بی همتا خواهد ماند. لیکن متأسفانه در بازار نشر کتاب ، آموزش این نرم افزار با حجم و قیمت بالا به چاپ رسیده که باعث خستگی و عدم تمایل متقاضیان این کتاب می گردد. لذا ما براساس تحقیقات و تجربه ای که در این زمینه داشتیم این نرم افزار را به صورت کتابچه کاملاً کاربردی و مصور با حجم کم و قیمت پایین به چاپ رساندیم که می توان در نوع خود بی نظیر باشد. امیدواریم که بتواند برای آیندگان کشور موثر واقع گردد. در آخر از کلیه فرهیختگان عزیز خواهشمندم هر چه نقد و پیشنهاد خود را به دفتر انتشارات واقع در بیرجند - خیابان مطهری - نبش مطهری ۱۷ - طبقه نه قانس پزشکی سلامت تحویل نمایند .

مجموعه

مدیر مسئول انتشارات تخصصی آینده

مقدمه

با یاد و نام خداوند متعال و سلام و صلوات بر محمد و آل محمد (ص) و عرض سلام و صلوات محضر قائم آل محمد (ص) حضرت حجه بن الحسن العسکری (س).

حمد و سپاس فراوان خداوند علیم و حکیم را که توفیق کتابت این اثر را به این حقیر عنایت فرمود تا بتوانم قدمی در راستای پیشرفت علمی هموطنان عزیزم بردارم. این حقیر تاکنون کتب زیادی در مورد شیوه های نوین و کاربردی آموزش نرم افزارهای AutoCAD و 3D S Max تألیف و به چاپ رسانده ام.

کتابی که هم اکنون در اختیار دارید **جلد چهارم** از مجموعه کتاب های آموزش مکس می باشد. در این کتاب، **ادامه مدل سازی حجم ساختمان در نمای خارجی و داخلی** توضیح داده شده و در ادامه روش ساخت و انتخاب مصالح متریال به احجام ترسیم شده، آموزش داده شده است.

برای نتیجه گیری به تران این کتاب بهتر است جلد ۱ و ۲ و ۳ چاپ شده از این مجموعه را به دقت مطالعه نموده و مسائل های مناسب با این مطالب را ترسیم نمایید.

این کتاب حاصل سال ها ترسیم این نرم افزار در مراکز دانشگاهی بوده و در آن به بهترین روش ممکن و توجه به نکات قوت برای یادگیری و کاربردی تر تأکید شده است.

ضمن تشکر از تمام اساتید و صاحب نظران این عرصه، خواهشمندم با ارائه پیشنهادات و انتقادات سازنده این حقیر را یاری فرمایند. برای ارائه پیشنهاد و ارسال نظرات سازنده خود به آدرس الکترونیکی زیر مراجعه نمایید.

dydbane@yahoo.com

mdidbane@gmail.com

امید و افتخار بنده موثر بودن این اثر برای شما عزیزان است. پایان ضمن تقدیر و تشکر از زحمات پدر و مادر عزیز و همسر و فرزندان این اثر را به فرزندانم علیرضا - سید علی - محمد طاهرا، تقدیم می کنم.



نکته مهم :

قبل از اجرای فرمان Material باید با تنظیمات دوربین و Rendef Setting (تنظیمات رندر) آشنا باشید. برای رسیدن به یک رندر واقعی از صحنه ، موارد زیر را باید رعایت کنید :

تنظیمات دوربین مناسب (Camera)

انتخاب متریال با کیفیت (Material)

تنظیمات رندر مناسب (Render setting)

این کتاب ادامه کتاب قبل (جلد ۳) و ادامه فرمان Material می باشد. به دلیل رعایت پیوستگی مطالب در این کتاب ، ادامه تنظیمات مربوط به ساخت مواد و مصالح مورد استفاده در اشیاء و طبیعت برای رسیدن به یک تصویر رندر واقعی بیان شده است. با توجه به اینکه در هر مرحله از اختصاص ماده ساخته شده به موضوع ، باید نتیجه کار را در رندر گرفته شده مشاهده نمایید ، بهتر است اول دوربین را نسبت به صحنه مورد نظر تنظیم و همچنین تنظیمات رندر را متناسب با صحنه و نوع رندر مورد نیاز انجام دهید. بنابراین قبل از اجرای فرمان Material بهتر است از دوربین استفاده و دید مناسبی از صحنه را ایجاد نمایید. روش های ایجاد دوربین (Camera) و رندر (Render setting) در جلد پنجم این مجموعه بطور کامل توضیح داده شده است.

ایجاد متریال برجسته :

یکی از خصوصیات مواد و مصالح ، زبری و برجستگی سطح آن می باشد. برجستگی در مصالحی مانند آجر ، سطوح آسفالت شده و سطوح دارای آستر ملات های سیمانی و ... می باشد. برجستگی در سطح مصالح در دید دوربین در فواصل نزدیک قابل دیدن است و در فواصل دور نسبت به دوربین دیده نمی شوند. بنابراین برای مصالحی که در فاصله دور نسبت به دوربین قرار دارند ، تعیین برجستگی و فعال سازی این قابلیت در تنظیمات رندر لزومی ندارد. بنابراین بهتر است در رندهای صحنه های دور قابلیت Displacement در جدول تنظیمات رندر در جدول Render Setup فعال باشد.

برای ایجاد برجستگی در جدول Material ، مراحل زیر را انجام دهید :

مرحله ۱ : جدول Material را با میانبر M اجرا کرده و بعد از انتخاب یک ماده متریال در این جدول ، روی دکمه Standard کلیک کرده و در جدول دیگری مطابق شکل صفحه بعد ، از لیست V-Ray نوع ماده Vray MTL را انتخاب نمایید .