

۸-۱ مفهوم فضای کاری ۵۴

۹-۱ کادر Scene Converter ۵۶

۱۰-۱ ایجاد سند جدید ۵۷

۱۱-۱ بازیابی محیط Max ۵۸

۱۲-۱ صادرات و واردات ۵۸

۱۳-۱ ادغام مدل‌ها ۵۹

فصل دوم: پیکربندی و کنترل دریچه‌های دید

۱-۲ دریچه‌ی دید چیست؟ ۶۳

۲-۲ چیدمان دریچه‌های دید ۶۴

۳-۲ سرببرگ‌های چیدمان دریچه‌های دید ۶۶

۴-۲ ویژگی‌های دریچه‌ی دید ۶۸

۱-۴-۲ برچسب عمومی دریچه‌ی دید ۶۸

۲-۴-۲ برچسب تعیین نقطه‌ی دید ۶۹

۳-۴-۲ برچسب سایه‌پرداززی دریچه‌ی دید ۷۰

۴-۴-۲ برچسب تنظیمات ۷۱

۵-۲ نمایش آمار ۷۳

۶-۲ برش دریچه‌ی دید ۷۴

۷-۲ فعال و غیرفعال بودن یک دریچه‌ی دید ۷۵

۸-۲ محور جهانی ۷۶

۹-۲ درک و شناخت نماها ۷۶

۱-۹-۲ نمای Orthographic ۷۸

۲-۹-۲ نمای Perspective ۷۸

۱۰-۲ روش‌های تغییر نما ۷۹

۱-۱۰-۲ منوی میانبر کادر ۷۹

۲-۱۰-۲ منوی میانبر دریچه‌ی دید ۷۹

۳-۱۰-۲ منوی فرعی Set Active Viewport ۷۹

۴-۱۰-۲ کلیدهای میانبر ۸۰

۵-۱۰-۲ دستور Orbit ۸۰

۶-۱۰-۲ ابزار ViewCube ۸۰

۷-۱۰-۲ ابزار SteeringWheels ۸۱

۸-۱۰-۲ منوی میانبر V ۸۲

۹-۱۰-۲ منوی میانبر Spacebar ۸۲

۱۱-۲ به‌کارگیری کلیدهای ناوبری دریچه‌ی دید ۸۲

۱۲-۲ بزرگ‌نمایی و کوچک‌نمایی دریچه‌ی دید ۸۴

۱۳-۲ جابه‌جایی نما ۸۵

فصل اول: شروع به کار در Autodesk 3ds Max

۱-۱ Autodesk 3ds Max چیست؟ ۱۵

۲-۱ قابلیت‌های Max ۱۵

۳-۱ فایل‌های همراه کتاب ۱۵

۴-۱ تنظیمات اولیه‌ی Max ۱۶

۱-۴-۱ تغییر رنگ کلی محیط ۱۶

۲-۴-۱ پیکربندی مسیرها ۱۹

۳-۴-۱ تنظیم واحدهای طولی برنامه ۲۰

۵-۱ شناخت اجزای اصلی تشکیل‌دهنده‌ی محیط ۲۶

۱-۵-۱ نوار منو ۲۸

۲-۵-۱ منوی انتخاب فضای کاری ۳۰

۳-۵-۱ نوارابزار اصلی ۳۰

۴-۵-۱ سایر نوارهای ابزار شناور ۳۱

۵-۵-۱ مفهوم Flyout و Tooltip ۳۳

۶-۵-۱ روبان دستورات ۳۵

۷-۵-۱ سرببرگ‌های چیدمان دریچه‌های دید ۳۶

۸-۵-۱ پنجره‌ی مرورگر صحنه ۳۷

۹-۵-۱ دریچه‌های دید ۳۷

۱۰-۵-۱ تابلوی فرمان ۳۸

۱۱-۵-۱ پنجره‌ی کوچک پیش‌نویسی ۴۲

۱۲-۵-۱ نوار وضعیت ۴۲

۱۳-۵-۱ خط پیغام ۴۳

۱۴-۵-۱ دکمه‌های دوکاره‌ی ۴۳

۱۵-۵-۱ نمایشگر مختصات ۴۳

۱۶-۵-۱ کنترل‌کننده‌های انیمیشن و زمان ۴۳

۱۷-۵-۱ کنترل‌کننده‌های ناوبری ۴۵

۶-۱ سایر عناصر تشکیل‌دهنده‌ی محیط ۴۵

۱-۶-۱ منوهای میانبر چهارگانه ۴۵

۲-۶-۱ کادرها و ویرایشگرها ۴۷

۳-۶-۱ شناخت کادرها و پنجره‌های پایدار ۴۷

۴-۶-۱ کرکره‌ها ۴۷

۷-۱ سایر نکات مربوط به محیط ۴۹

۱-۷-۱ شناخت اشارات دکمه‌های رنگی ۴۹

۲-۷-۱ استفاده از ویژگی‌های کشیدن ۴۹

۳-۷-۱ کنترل قرقره‌ها ۵۱

۴-۷-۱ نماد Slash یا Period ؟ ۵۲

فصل چهارم: انتخاب، تغییر شکل و جهت‌دهی موضوعات

- ۱-۴ انتخاب موضوعات ۱۲۹
- ۱-۴-۱ دستور Select Object ۱۲۹
- ۱-۴-۲ انتخاب یک‌به‌یک موضوعات ۱۲۹
- ۱-۴-۳ کنترل پیش‌نمایش ۱۳۰
- ۱-۴-۴ انتخاب موضوعات با استفاده ۱۳۱
- ۱-۴-۵ انتخاب با استفاده ۱۳۲
- ۱-۴-۶ انتخاب با استفاده ۱۳۳
- ۱-۴-۷ انتخاب موضوعات با استفاده ۱۳۴
- ۱-۴-۸ دستورات آمیخته به وضعیت انتخاب ... ۱۳۴
- ۲-۴ قفل انتخاب ۱۳۵
- ۳-۴ حذف موضوعات ۱۳۶
- ۴-۴ ایزوله کردن موضوعات ۱۳۶
- ۵-۴ تغییر شکل (یا تبدیل) موضوعات ۱۳۸
- ۱-۵-۴ حرکت ۱۳۸
- ۲-۵-۴ چرخش ۱۳۹
- ۳-۵-۴ مقیاس‌گذاری ۱۳۹
- ۶-۴ کار با ابزارهای تبدیل موضوعات ۱۴۰
- ۱-۶-۴ محورهای سه‌پایه‌ی تبدیل ۱۴۰
- ۲-۶-۴ کادر Transform Type-In ۱۴۱
- ۳-۶-۴ کلیدهای میانبر ۱۴۲
- ۷-۴ انتخاب و جایگذاری موضوعات ۱۴۳
- ۸-۴ هم‌ترازی (یا جهت‌دهی) موضوعات ۱۴۷

فصل پنجم: نسخه‌برداری، گروه‌بندی و پیوند موضوعات

- ۱-۵ نسخه‌برداری از موضوعات ۱۵۷
- ۱-۱-۵ دستور Clone ۱۵۷
- ۲-۱-۵ فشردن کلید Shift و اجرای ۱۵۸
- ۲-۵ قرینه‌سازی موضوعات ۱۵۹
- ۳-۵ ایجاد کپی منظم ۱۶۱
- ۴-۵ ابزار فاصله‌گذاری ۱۶۷
- ۵-۵ گروه‌بندی موضوعات ۱۷۰
- ۶-۵ ایجاد پیوند بین موضوعات ۱۷۵
- ۱-۶-۵ کنترل موضوعات Link شده ۱۷۶
- ۲-۶-۵ آشنایی با IK ۱۷۶

- ۱۴-۲ عبور از میان یک نما ۸۶
- ۱۵-۲ چرخش یک نما ۸۶
- ۱۶-۲ نمای قبلی و بعدی ۸۷
- ۱۷-۲ کنترل دریچه‌ی دید با استفاده ۸۸
- ۱۸-۲ کنترل نماهای دوربین و نور ۸۸
- ۱۹-۲ به حداکثر رساندن اندازه‌ی ۹۱
- ۱۹-۲ استفاده از تکنیک کلیک ۹۱
- ۱۹-۲ استفاده از دکمه‌ی ۹۱
- ۲۰-۲ دستور Expert Mode ۹۲
- ۲۱-۲ چگونگی نمایش موضوعات در Max ۹۳
- ۲۲-۲ درج پس‌زمینه برای دریچه‌های دید ۹۷

فصل سوم: ایجاد و ویرایش موضوعات پایه‌ای

- ۱-۳ ایجاد موضوعات پایه‌ای استاندارد ۱۰۳
- ۱-۱-۳ روش‌های متفاوت ایجاد ۱۰۵
- ۲-۱-۳ ترسیم به روش ۱۰۵
- ۳-۱-۳ تغییر پارامترهای ۱۰۶
- ۴-۱-۳ مکعب ۱۰۶
- ۵-۱-۳ مخروط ۱۰۶
- ۶-۱-۳ گره‌ی متشکل از قطعات چهارگوش ۱۰۷
- ۷-۱-۳ گره‌ی متشکل از قطعات سه‌گوش ۱۰۷
- ۸-۱-۳ استوانه ۱۰۷
- ۹-۱-۳ لوله ۱۰۷
- ۱۰-۱-۳ هلالی ۱۰۸
- ۱۱-۱-۳ هرم ۱۰۸
- ۱۲-۱-۳ قوری ۱۰۸
- ۱۳-۱-۳ صفحه ۱۰۸
- ۱۴-۱-۳ متن با قابلیت‌های اضافه ۱۰۹
- ۲-۳ ایجاد موضوعات پایه‌ای امتدادیافته ۱۱۰
- ۳-۳ ایجاد مدل‌های معماری ۱۱۳
- ۱-۳-۳ انواع در ۱۱۴
- ۲-۳-۳ انواع پنجره ۱۱۵
- ۳-۳-۳ انواع پله ۱۱۶
- ۴-۳ موضوعات معماری امتدادیافته ۱۱۷
- ۱-۴-۳ انواع شاخ و برگ درختان ۱۱۸
- ۲-۴-۳ نرده ۱۱۸
- ۳-۴-۳ دیوار ۱۱۹

۲۷۶ ترسیم دایره. ۳-۱-۷

۲۷۷ ترسیم بیضی. ۴-۱-۷

۲۷۷ ترسیم کمان. ۵-۱-۷

۲۷۸ ترسیم حلقه. ۶-۱-۷

۲۷۸ ترسیم چندضلعی منتظم. ۷-۱-۷

۲۷۹ ترسیم ستاره. ۸-۱-۷

۲۸۰ تایپ متن. ۹-۱-۷

۲۸۱ ترسیم فنر. ۱۰-۱-۷

۲۸۲ ترسیم منحنی تخم‌مرغی شکل. ۱۱-۱-۷

۲۸۲ ایجاد مقطع. ۱۲-۱-۷

۲۸۳ ترسیم خط با دست آزاد. ۱۳-۱-۷

۲۸۸ ۲- ترسیم منحنی‌های امتدادیافته.

۲۸۹ ۱-۲-۷ دستور WRectangle

۲۸۹ ۲-۲-۷ دستور Channel

۲۸۹ ۳-۲-۷ دستور Angle

۲۸۹ ۴-۲-۷ دستور Tee

۲۸۹ ۵-۲-۷ دستور Wide Flange

۲۹۰ ۳-۷ ویرایش موضوعات دو بُعدی

۲۹۰ ۱-۳-۷ ویرایش رئوس منحنی

۲۹۳ ۲-۳-۷ ویرایش قطعات منحنی

۲۹۴ ۳-۳-۷ ویرایش ساختار اصلی منحنی

۲۹۶ ۴-۷ امتداددهی موضوعات دو بُعدی

۳۰۰ ۵-۷ امتداددهی و باریک‌سازی

۳۰۲ ۶-۷ امتداددهی موضوعات دو بُعدی

۳۰۷ ۷-۷ حجم‌دهی موضوعات دو بُعدی

۳۱۱ ۸-۷ به‌کارگیری دستور Loft

۳۲۰ ۹-۷ به‌کارگیری دستور Sweep

فصل هشتم: کار با مدل‌های مرکب

۳۲۵ ۱-۸ مدل‌سازی تدریجی

۳۲۸ ۲-۸ انتشار موضوعات بر روی یک سطح

۳۴۷ ۳-۸ مدل‌سازی از طریق اتصال

۳۵۲ ۴-۸ دستور Boolean

۳۵۸ ۵-۸ دستور ProBoolean

۳۶۰ ۶-۸ دستور ProCutter

فصل نهم: کار با توابع اصلاحگر

۱۸۳ ۱-۶ آشنایی با مفهوم شیء فرعی

۱۸۵ ۱-۱-۶ سطوح شیء فرعی

۱۸۷ ۲-۶ خمش موضوعات

۱۹۲ ۳-۶ ویرایش توری موضوعات

۱۹۳ ۱-۳-۶ عنصر اصلی

۱۹۳ ۲-۳-۶ چندضلعی

۱۹۴ ۳-۳-۶ وجه

۱۹۴ ۴-۳-۶ لبه

۱۹۵ ۵-۳-۶ رأس

۲۰۳ ۴-۶ انتخاب توری موضوعات

۲۰۴ ۵-۶ حذف توری‌های منتخب

۲۰۴ ۶-۶ ویرایش چندضلعی‌های

۲۳۰ ۷-۶ تابع Chamfer

۲۳۱ ۸-۶ کار با پارچه‌ها

۲۳۸ ۹-۶ مشبک کردن موضوعات

۲۴۰ ۱۰-۶ هموارسازی توری‌ها (MeshSmooth)

۲۴۳ ۱۱-۶ تابع قرینه‌سازی

۲۴۴ ۱۲-۶ ایجاد ناهماهنگی روی موضوعات

۲۴۸ ۱۳-۶ فشردگی موضوعات

۲۴۹ ۱۴-۶ ایجاد موج روی موضوعات (Ripple)

۲۴۹ ۱۵-۶ توخالی کردن موضوعات

۲۵۳ ۱۶-۶ کج‌سازی موضوعات

۲۵۴ ۱۷-۶ گروی کردن موضوعات

۲۵۵ ۱۸-۶ باریک‌سازی موضوعات

۲۵۶ ۱۹-۶ هموارسازی توری‌ها (TurboSmooth)

۲۵۷ ۲۰-۶ پیچش موضوعات

۲۵۷ ۲۱-۶ ویرایش نگاشت روی موضوعات

۲۶۳ ۲۲-۶ ایجاد موج روی موضوعات (Wave)

۲۶۴ ۲۳-۶ آشنایی با Modifier Stack

فصل دهم: کار با موضوعات دو بُعدی

۲۷۴ ۱-۷ ترسیم منحنی‌های ساده

۲۷۵ ۱-۱-۷ ترسیم پاره خط

۲۷۶ ۲-۱-۷ ترسیم چهارضلعی

۳-۱-۷. ترسیم دایره ۲۷۶

۴-۱-۷. ترسیم بیضی ۲۷۷

۵-۱-۷. ترسیم کمان ۲۷۷

۶-۱-۷. ترسیم حلقه ۲۷۸

۷-۱-۷. ترسیم چندضلعی منظم ۲۷۸

۸-۱-۷. ترسیم ستاره ۲۷۹

۹-۱-۷. تایپ متن ۲۸۰

۱۰-۱-۷. ترسیم فنر ۲۸۱

۱۱-۱-۷. ترسیم منحنی تخم‌مرغی شکل ۲۸۲

۱۲-۱-۷. ایجاد مقطع ۲۸۲

۱۳-۱-۷. ترسیم خط با دست آزاد ۲۸۳

۲-۲-۷. ترسیم منحنی‌های امتدادیافته ۲۸۸

۱-۲-۷. دستور WRectangle ۲۸۹

۲-۲-۷. دستور Channel ۲۸۹

۳-۲-۷. دستور Angle ۲۸۹

۴-۲-۷. دستور Tee ۲۸۹

۵-۲-۷. دستور Wide Flange ۲۸۹

۳-۷. ویرایش موضوعات دو بُعدی ۲۹۰

۱-۳-۷. ویرایش رئوس منحنی ۲۹۰

۲-۳-۷. ویرایش قطعات منحنی ۲۹۳

۳-۳-۷. ویرایش ساختار اصلی منحنی ۲۹۴

۴-۷. امتداددهی موضوعات دو بُعدی ۲۹۶

۵-۷. امتداددهی و باریک‌سازی ۳۰۰

۶-۷. امتداددهی موضوعات دو بُعدی ۳۰۲

۷-۷. حجم‌دهی موضوعات دو بُعدی ۳۰۷

۸-۷. به‌کارگیری دستور Loft ۳۱۱

۹-۷. به‌کارگیری دستور Sweep ۳۲۰

فصل هشتم: کار با مدل‌های مرکب

۱-۸. مدل‌سازی تدریجی ۳۳۵

۲-۸. انتشار موضوعات بر روی یک سطح ۳۳۸

۳-۸. مدل‌سازی از طریق اتصال ۳۴۷

۴-۸. دستور Boolean ۳۵۲

۵-۸. دستور ProBoolean ۳۵۸

۶-۸. دستور ProCutter ۳۶۰

فصل ششم: کار با توابع اصلاحگر

۱-۶. آشنایی با مفهوم شیء فرعی ۱۸۳

۱-۱-۶. سطوح شیء فرعی ۱۸۵

۲-۶. خمش موضوعات ۱۸۷

۳-۶. ویرایش توری موضوعات ۱۹۲

۱-۳-۶. عنصر اصلی ۱۹۳

۲-۳-۶. چندضلعی ۱۹۳

۳-۳-۶. وجه ۱۹۴

۴-۳-۶. لبه ۱۹۴

۵-۳-۶. رأس ۱۹۵

۴-۶. انتخاب توری موضوعات ۲۰۳

۵-۶. حذف توری‌های منتخب ۲۰۴

۶-۶. ویرایش چندضلعی‌های ۲۰۴

۷-۶. تابع Chamfer ۲۳۰

۸-۶. کار با پارچه‌ها ۲۳۱

۹-۶. مشبک کردن موضوعات ۲۳۸

۱۰-۶. هموارسازی توری‌ها (MeshSmooth) ۲۴۰

۱۱-۶. تابع قرینه‌سازی ۲۴۳

۱۲-۶. ایجاد ناهماهنگی روی موضوعات ۲۴۴

۱۳-۶. فشرده‌سازی موضوعات ۲۴۸

۱۴-۶. ایجاد موج روی موضوعات (Ripple) ۲۴۹

۱۵-۶. توخالی کردن موضوعات ۲۴۹

۱۶-۶. کج‌سازی موضوعات ۲۵۳

۱۷-۶. گروی کردن موضوعات ۲۵۴

۱۸-۶. باریک‌سازی موضوعات ۲۵۵

۱۹-۶. هموارسازی توری‌ها (TurboSmooth) ۲۵۶

۲۰-۶. پیچش موضوعات ۲۵۷

۲۱-۶. ویرایش نگاشت روی موضوعات ۲۵۷

۲۲-۶. ایجاد موج روی موضوعات (Wave) ۲۶۳

۲۳-۶. آشنایی با Modifier Stack ۲۶۴

فصل هفتم: کار با موضوعات دو بُعدی

۱-۷. ترسیم منحنی‌های ساده ۲۷۴

۱-۱-۷. ترسیم پاره‌خط ۲۷۵

۲-۱-۷. ترسیم چهارضلعی ۲۷۶

فصل دوازدهم: پرداخت کاری

- ۱-۱۲. وضعیت‌های پرداخت کاری ۵۱۹
- ۱-۱۲. پرداخت معمولی ۵۱۹
- ۲-۱۲. پرداخت تعاملی ۵۲۱
- ۳-۱۲. پرداخت از نوع ActiveShade ۵۲۲
- ۳-۱۲. وضعیت پرداخت A360 Cloud ۵۲۲
- ۲-۱۲. نمایش پنجره‌ی پرداخت ۵۲۲
- ۳-۱۲. تنظیمات پرداخت کاری ۵۲۳
- ۴-۱۲. پرداخت صحنه با استفاده ۵۲۳
- ۵-۱۲. مقایسه‌ی تصاویر پرداختی ۵۲۴
- ۶-۱۲. ایجاد پیش‌نمایش انیمیشن ۵۲۱
- ۷-۱۲. اجرای دوباره‌ی پیش‌نمایش انیمیشن ۵۲۲
- ۸-۱۲. ذخیره‌سازی پیش‌نمایش انیمیشن ۵۲۲
- ۹-۱۲. باز کردن پوشه‌ی پیش‌نمایش‌ها ۵۲۲
- ۱۰-۱۲. نمایش فایل‌های تصویری ۵۲۲

فصل نهم: آشنایی با مواد و نقوش

- ۱-۹. تغییر موتور پرداخت کاری ۳۶۷
- ۲-۹. آشنایی با پنجره‌های ویرایشگر ماده ۳۶۸
- ۱-۲-۹. پنجره‌ی فشرده‌ی ویرایشگر ۳۶۸
- ۲-۲-۹. لوح ویرایشگر ماده ۳۶۹
- ۳-۹. اجزای تشکیل‌دهنده‌ی ۳۷۰
- ۴-۹. طراحی مواد در لوح ویرایشگر ماده ۳۷۱
- ۱-۴-۹. معرفی انواع مواد عمومی ۳۷۲
- ۲-۴-۹. معرفی نگاشت‌های دو و سه‌بعدی ۳۷۶
- ۳-۴-۹. نوار ابزار لوح ویرایشگر ماده ۳۸۰
- ۴-۴-۹. پارامترهای قابل تنظیم ۳۸۲
- ۵-۹. کتابخانه‌ی مواد ۳۸۷
- ۶-۹. کتابخانه‌ی مواد Autodesk ۳۸۸
- ۷-۹. آشنایی با پنجره‌ی جست‌وجوگر ماده ۴۱۲
- ۸-۹. حذف ماده یا نگاشت ۴۱۳

فصل دهم: نورپردازی و کار با دوربین

- ۱-۱۰. نورپردازی در Max ۴۱۷
- ۱-۱۰. نورهای پیش‌فرض صحنه ۴۱۷
- ۲-۱-۱۰. انواع نورها در Max ۴۲۱
- ۳-۱-۱۰. تنظیمات نورها ۴۲۸
- ۲-۱۰. کار با دوربین ۴۶۳
- ۱-۲-۱۰. انواع دوربین‌ها در Max ۴۶۴
- ۲-۲-۱۰. تنظیم پارامترهای دوربین ۴۶۶

فصل یازدهم: انیمیشن

- ۱-۱۱. مفاهیم اولیه‌ی انیمیشن ۲۸۱
- ۲-۱۱. معرفی کلیدهای کنترل انیمیشن ۲۸۲
- ۳-۱۱. پیکر بندی زمان ۲۸۳
- ۳-۱۱. ایجاد، ویرایش و مدیریت انیمیشن ۲۸۸
- ۱-۴-۱۱. قاب‌های کلیدی ۲۸۸
- ۲-۴-۱۱. ویرایش کلیدهای انیمیشن ۲۹۳
- ۳-۴-۱۱. ویرایش پارامتری کلیدها ۲۹۷
- ۵-۱۱. مسیرهای حرکت ۲۹۹
- ۶-۱۱. انیمیشن به روش Parameter Wiring ۵۰۳
- ۷-۱۱. پیوند بین موضوعات ۵۰۸
- ۸-۱۱. کنترلگرهای انیمیشن ۵۰۹