



خود آموز گام به گام

Maya 7

مؤلف:

هانی محمدی

محمّدی، هانی، ۱۳۶۲ -
خودآموز گام به گام MAY 7 (مایا ۷) / مؤلف هانی محمّدی. - تهران -
آریا پزوه: نقش سیمرغ، ۱۳۸۵،
۱۰۰۰ ریال، ISBN 964-8821-26-7، ص ۹۶.

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیا.
۱. مایا (فایل کامپیوتر). ۲. سیستمهای نمایشگر سه بعدی. ۳. منحرک
سازی کامپیوتری. الف. عنوان.

۰۰۶/۶۹۶
۸۴-۴۷۳۹۷

TR ۸۹۷/۷ / خ ۹۳۴۹۵
کتابخانه ملی ایران



www.ketabPress.com

نام کتاب: خودآموز گام به گام Maya 7

مؤلف: هانی محمّدی

ناشر: انتشارات آریا پزوه

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۵

تیراژ: ۳۰۰۰ جلد

تعداد صفحات: ۹۶ صفحه تمام رنگی

بهاء: ۱۰۰۰ تومان

گرافیکست و صفحه آراء: هانی محمّدی

شابک: ۷-۲۶-۸۸۲۱-۸۶۴

ISBN: 964-8821-26-7

مراکز پخش:

انتشارات آریا پزوه: تهران - بلوار کشاورز - خ برادران شهید عبداللّه زاده - کوچه افشار

تلفن: ۰۹۱۳۱۳۸۰۷۱۴ - ۸۸۹۵۶۹۰۰

پلاک ۲۱ - درب سمت چپ

نقش سیمرغ: تهران - خ انقلاب - خ ۱۲ فروردین - کوچه حقیقت - پلاک ۵۲

تلفن: ۶۶۴۹۴۵۹۹



مقدمه مولف:

نرم افزار مایا به عنوان یکی از قدرتمندترین نرم افزارهای ساخت انیمیشن‌های ۳ بعدی و جلوه‌های ویژه و هم اکنون ساخت بازی‌های رایانه‌ای مطرح است. بسیاری از فیلم‌های بزرگ هالیوود به کمک این نرم افزار ساخته شده‌اند.

ساخت مدل‌های متنوع و پیچیده، ایجاد انیمیشن، پدید آوردن مدل‌های نرم و سخت فیزیکی، محاسبه دقیق دینامیک‌ها و پارتیکل‌ها و بالاخره پرداخت صحنه به شکلی ایده آل از جمله توانایی‌های مایا می‌باشند.

در این مجموعه آموزشی قصد داریم شما را با این نرم افزار و توانمندی‌های آن آشنا کنیم.

هانی محمدی

فهرست

۹.....	فصل اول - طریقه نصب برنامه Maya 7
۱۳.....	فصل دوم - آشنایی با محیط Maya 7
۱۵.....	Status Line (خط وضعیت)
۱۷.....	Shelves (قفسه‌ها)
۲۰.....	Toolbox (جعبه ابزار)
۲۲.....	Work Space (فضای کاری)
۲۶.....	فصل سوم - نقش ماوس در کنترل صحنه
۲۷.....	Pan -
۲۷.....	Zoom -
۲۷.....	فصل چهارم - ابزارهای Transformation
۲۸.....	Move - (جابجایی)
۲۹.....	Rotate - (چرخش)
۲۹.....	Scale - (تغییر مقیاس)
۳۰.....	فصل پنجم - ابزارهای انتخاب
۳۳.....	فصل ششم - آشنایی با احوام ۳ بعدی در مایا
۳۴.....	احجام از نوع Polygon
۳۵.....	احجام از نوع NURBS
۳۶.....	احجام از نوع Subdivision Surface
۳۶.....	فصل هفتم - ابزار Universal Manipulator
۳۷.....	فصل هشتم - گروهی کردن موضوعات

۳۸	 Duplicate	ابزار - فصل نهم
۴۰	 Align	ابزار - فصل دهم
۴۱		منحنی ها - فصل یازدهم
۴۲		زیرمجموعه های یک منحنی
۴۴		Text (متن)
۴۶		Loft
۴۷		Extrude
۴۸		Revolve
۴۸	 Polygon	زیرمجموعه های - فصل دوازدهم
۵۰		Subdivide
۵۱		Polygon
۵۲		ابزارهای برش دهنده
۵۳		Extrude کردن احجام Polygon
۵۳		ابزارهای Combine و Seperate
۵۴		Boolean
۵۵		ابزار - فصل سیزدهم
۵۶		Materials (مواد)
۵۶		سایه سازها
۵۶		Blinn
۵۶		Phong
۵۶		Phong E
۵۷		Anisotropic
۵۷		Lambert
۵۷		Ramp Shader



۵۷	Ocean Shader -
۵۷	Layered Shader -
۵۷	Toon Shading -
۶۰	اعمال نقش به سطح موضوعات -
۶۱	Bump -
۶۴	ساخت ماده‌ای از جنس فلز -
۶۵	ساخت ماده‌ای از جنس شیشه -
۶۶	فصل چهاردهم - Lights (نورها)
۶۸	Shadow (سایه) -
۶۸	افزودن جلوه‌های ویژه در نورها -
۷۰	فصل پانزدهم - Camera (دوربین)
۷۱	ایجاد دوربین در صحنه -
۷۱	فصل شانزدهم - Animation (متحرک‌سازی)
۷۲	ابزارهای ساخت انیمیشن -
۷۳	فصل هفدهم - Render (پردازش صحنه)
۷۴	Render Setting -
۷۶	فصل هجدهم - Fur (مو و پرز)
۷۷	آشنایی با پارامترهای Fur -
۷۹	فصل نوزدهم - تمرینات پایانی
۷۹	ساخت یک لیوان با استفاده از تکنیک Revolve -
۸۱	ساخت احجام ۳ بعدی پیچیده به کمک Loft -
۸۶	تکنیک Extrude در منحنی‌ها -



۸۸..... polygon - ساخت یک پیچ گوشتی به کمک

www.ketab