

چگونه تیزر

(آگهی تبلیغاتی)

بسازیم

تألیف: رسول نصیری

انتشارات ناقوس

نصیری، رسول، ۱۳۵۵ -

چگونه تیزر (آگهی تبلیغاتی) بسازیم / ترجمه و تألیف رسول نصیری. - تهران: انتشارات ناقوس، ۱۳۸۲.

۳۶۰ ص. : مصور، نمودار.

ISBN : 964-377-171-7 : ۳۵۰۰۰ ریال

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. محرک سازی کامپیوتری. ۲. آگهی های تبلیغاتی تلویزیونی - داده پردازی. ۳. گرافیک کامپیوتری. ۴. استودیوی سه بعدی (برنامه کامپیوتر). الف. عنوان.

۰۰۶/۶۹۶

TR۸۹۷/۷/۶۵ چ۸

۲۶۹۲۹-۸۳ م

کتابخانه ملی ایران



www.naghoospress.ir

انتشارات ناقوس

چاپ اول

نام کتاب	:	چگونه تیزر (آگهی تبلیغاتی) بسازیم
ناشر	:	انتشارات ناقوس
تألیف و ترجمه	:	رسول نصیری
چاپ اول	:	۱۳۸۲
تیراژ	:	۲۰۰۰ جلد
لیتوگرافی	:	شاد
چاپ	:	سعدی
صحافی	:	نوری
قیمت	:	۳۵۰۰۰ ریال
شابک	:	۹۶۴-۳۷۷-۱۷۱-۷
ISBN	:	964-377-171-7

مرکز پخش: انتشارات ناقوس

تهران: خیابان انقلاب- خیابان ۱۲ فروردین- کوچه نوروز- پلاک ۲۷

تلفن: ۶۶۹۶۶۷۲۹ - ۶۶۹۶۶۷۵۰ - ۶۶۳۱۱۷۱۵

فهرست مطالب

۱۱.....	پیشگفتار
۱۵.....	فصل اول
۱۵.....	ساختن فیلم استریپ یا حلقه فیلم
۱۵.....	ساختن فیلم استریپ
۱۵.....	مراحل ساختن فیلم استریپ
۱۹.....	تکمیل کردن جسم Filmstrip
۲۴.....	اعمال ماده به فیلم استریپ
۲۹.....	افزودن عکس به فیلم
۳۱.....	شفاف کردن فیلم
۳۳.....	ماسک‌گذاری سوراخ‌های زنجیری روی فیلم
۳۴.....	مطالب کوتاه درباره نورها
۳۸.....	نورپردازی جسم Filmstrip
۴۰.....	ساختن زمینه فیلم
۴۵.....	تکمیل کردن صحنه
۴۶.....	خلاصه
۳۷.....	فصل دوم
۳۷.....	ساختن لوگو
۴۷.....	کار با فایل Adobe Illustrator
۴۸.....	وارد کردن فایل Adobe Illustrator به محیط مکس
۵۵.....	تکمیل کردن شکل لوگو
۵۵.....	آماده کردن اسپلاین‌ها برای اریب‌زنی
۵۶.....	اسپلاین خوب و اسپلاین بد
۵۷.....	رئوس Bezier یا Bezier Corner
۵۸.....	گوشه‌های تیز مهمترین مشکل محسوب می‌شوند
۶۹.....	استفاده از عملگرهای بولی
۷۱.....	مطالب مختصری درباره ساختن اجسام گرد

۸۱.....	تکمیل لوگو
۸۷.....	ساختن سلسله مراتب لینک شده برای اجسام لوگو
۸۹.....	قرار دادن بافت روی اجسام لوگو
۹۰.....	انتساب شماره شناسایی ماده به جسم لوگو
۹۶.....	نورپردازی اجسام لوگو
۹۹.....	خلاصه
۱۰۱.....	فصل سوم
۱۰۱.....	استفاده از Motion Capture
۱۰۱.....	دیدن انیمیشنی که با استفاده از یوتیلیتی Motion Capture ساخته شده است
۱۰۵.....	کنترل‌های Motion Capture
۱۰۶.....	نحوه تنظیم پارامترهای کنترلر Motion Capture
۱۰۸.....	انتساب Motion Capture به لوگوی Hidden Eyes
۱۱۳.....	خلاصه
۱۱۵.....	فصل چهارم
۱۱۵.....	متحرک‌سازی لوگو
۱۱۵.....	نگاه‌های مختلف به انیمیشن دوربین
۱۱۶.....	استفاده از یک Free Camera
۱۱۷.....	استفاده از یک کنترلر Path Constraint
۱۱۹.....	لینک Target Camera به جسم کمکی Dummy
۱۲۰.....	استفاده از Target Camera و جسم Look At
۱۲۱.....	لینک Free Camera به جسم کمکی Dummy
۱۲۳.....	متحرک‌سازی لوگوی Hidden Eyes
۱۲۵.....	انیمیت کردن دوربین با استفاده از جسم کمکی Dummy
۱۳۰.....	ضبط حرکات با استفاده از Motion Capture
۱۳۱.....	ضبط کردن حرکت جسم Eyelid
۱۳۷.....	خلاصه
۱۳۱.....	فصل پنجم
۱۳۱.....	کار کردن با بافت‌های پیچیده
۱۴۲.....	تشریح نقش‌دهی ساده و پیچیده بافت روی جسم

۱۴۲.....	استفاده از یک UVW Map
۱۴۵.....	اندازه‌گیری G
۱۴۵.....	بررسی اندازه‌ها
۱۴۶.....	اندازه‌گیری وجوه صاف
۱۴۷.....	اندازه‌گیری اسپلاین‌های انحنا دار
۱۴۷.....	استفاده از دستورات اصلاحی UVW Map
۱۶۵.....	بافت‌دهی G
۱۷۷.....	خلاصه
۱۷۹.....	فصل ششم
۱۷۹.....	اعمال مواد و متحرک سازی لوگو
۱۷۹.....	تکمیل اجسام صحنه
۱۸۱.....	ساختن انیمیشن اولیه
۱۸۸.....	تکمیل انیمیشن دوربین
۱۹۲.....	افزودن اجسام ثانویه و انیمیشن به صحنه
۱۹۶.....	استفاده از Material Editor
۱۹۸.....	افزودن محیط و زمینه به صحنه
۲۰۳.....	ترکیب تصاویر با Video Post
۲۱۰.....	خلاصه
۲۱۳.....	فصل هفتم
۲۱۳.....	مدل سازی و متحرک سازی لوگوی R
۲۱۳.....	مقدمه‌ای بر پروژه
۲۱۴.....	ساختن جسم Base
۲۳۲.....	ساختن چراغ‌های راهنما
۲۳۸.....	ساختن جسم لوگو
۲۴۴.....	انیمیت کردن صحنه
۲۵۶.....	خلاصه
۲۵۷.....	فصل هشتم
۲۵۷.....	ساختن زمینه

۲۵۷.....	طراحی نورها و مواد.....
۲۵۸.....	نورپردازی صحنه.....
۲۶۵.....	افزودن مواد به صحنه.....
۲۶۵.....	جسم Base.....
۲۷۲.....	جسم Logo.....
۲۷۵.....	ساختن زمینه.....
۲۷۶.....	کف اتاق.....
۲۸۸.....	زمینه محیط.....
۲۹۳.....	افزودن نور با طرح لانه زنبوری.....
۲۹۵.....	نحوه استفاده از Lens Effects.....
۲۹۷.....	رندر کردن صحنه.....
۲۹۸.....	خلاصه.....
۲۹۹.....	فصل نهم.....
۲۹۹.....	اعمال Lens Effects Glow به لوگوی R.....
۲۹۹.....	کار با Lens Effects Glow.....
۳۰۲.....	بررسی پارامترهای Lens Effects.....
۳۰۴.....	گروه Source.....
۳۰۷.....	گروه Filter.....
۳۱۱.....	اعمال یک Lens Effects Glow به جسم Logo.....
۳۱۴.....	کار با Lens Effects Gradient.....
۳۲۲.....	استفاده از شیب‌های رنگ در Logo.....
۳۲۸.....	خلاصه.....
۳۲۹.....	فصل دهم.....
۳۲۹.....	ساختن Lens Effects Flare برای لوگوی R.....
۳۲۹.....	بررسی صحنه و نحوه استفاده از جلوه‌ها.....
۳۳۰.....	استفاده از جلوه‌های لنزی Flare در چراغ‌های راهنما.....
۳۳۱.....	جلوه لنزی Center Flare.....
۳۳۱.....	آماده کردن صحنه.....
۳۳۱.....	تصحیحاتی در صحنه.....

۳۳۳.....	ساختن گره‌های لازم جهت ساختن جلوۀ Lens Effects Flare
۳۳۶.....	افزودن جلوه‌های لنزی Flare به چراغ‌های راهنما
۳۴۱.....	استفاده از Secondaries
۳۴۶.....	افزودن Center Flare به صحنه
۳۵۰.....	ساختن نورهای Manual Secondaries
۳۵۴.....	انیمیت کردن نورهای ثانویه
۳۵۷.....	تکمیل صحنه

پیشگفتار

به دنیای "چگونه تیزر (آگهی تبلیغاتی) بسازیم" خوش آمدید. در این کتاب مطالب و مباحثی بررسی می‌شوند که با استفاده از آنها می‌توانید پروژه‌های مختص خودتان را اجرا کنید. علاوه بر این، با مراحل "قبل از تولید" و مراحل "پس از تولید" نیز آشنا می‌شوید.

مدیا انیمیشن یا به عبارت ساده‌تر، انیمیشن چند رسانه‌ای، یک صنعت در حال رشد است که با آن تصاویری برای تلویزیون، پرینت، اینترنت و... تهیه می‌شود.

در یک دهه اخیر در این زمینه پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای شده است و شما را وادار می‌کند که خود را همواره با آخرین تغییرات و تکنولوژی‌های روز دنیا هماهنگ سازید.

اکثر انیماتورهایی که در شرکت‌های مختلف کار می‌کنند، از این شکایت دارند که افراد معمولی گمان می‌کنند، آنها فقط با کلیک چند دکمه است که می‌توانند نتایج دلخواه‌شان را ایجاد کنند. چون این افراد درک صحیحی از نحوه اجرای انیمیشن ندارند، این عبارات برای آنها عادی است و مشکلی ایجاد نمی‌کند. بسیاری از افرادی که در زمینه "گرافیک کامپیوتری" فعالیت می‌کنند، از نرم‌افزار تری‌دی‌مکس برای ساختن انیمیشن‌های بی‌محتوا استفاده کرده و از نتایج حاصله احساس رضایت نمی‌کنند و به همین دلیل سرخورده می‌شوند. در اینجا ما سعی داریم این سرخوردگی را از بین ببریم.

این کتاب عمدتاً از سه بخش عمده تشکیل شده است:

پروژه ۱: لوگوی Hidden Eyes

پروژه ۲: Gravity Zone

پروژه ۳: لوگوی R

در این کتاب فرضی شده است شما یک انیماتور هستید. مراحل مدل‌سازی، انیمیت، جلوه‌ها و کامپوز تصاویر با دقت هر چه تمام بررسی شده‌اند.

هنگام کار با تمرینات، مطالب مقدماتی زیر را یاد می‌گیرید:

- صرفه‌جویی: اجسام خود را فقط با استفاده از تعداد Polygon های موردنیاز جهت رندر سازی ایجاد کنید. صحنه را در حد ممکن ساده نگه دارید. از نورها به روش هوشمندانه استفاده کنید. ترک‌ها و سلسله مراتب خود را سازمان‌دهی کنید.
- استفاده از نام‌های مناسب: به اجسام خود نام مناسب بدهید طوری که به راحتی بتوانید آنها را انتخاب کنید. این مفهوم برای مواد، دستورات اصلاحی، نورها، دوربین‌ها و... نیز صحت دارد.
- ذخیره کردن فایل‌ها: فایل‌های خود را مکرراً با نام جدیدی ذخیره کنید تا بتوانید همواره به نسخه‌های قبلی فایل دسترسی داشته باشید. این امکان در صورتی مفید است که بخواهید در یک پروژه، مراحل مختلفی از آن را تغییر دهید.
- بررسی: صحنه خود را همواره رندر کنید. در این صورت است که می‌توانید در صورت وجود خطا آن را یافته و مشکلات مربوطه را بررسی کنید.
- تشخیص مشکلات: هنگام رندر کردن تصویر، آن را به دقت بررسی کنید. صحنه را فریم به فریم بررسی کنید. مطمئن شوید که نحوه برخورد نور به اجسام صحنه مناسب است. با توجه به انیمیشن خروجی، توجه کنید که حتماً از مواد درستی استفاده شده باشد.

به امید موفقیت روزافزون شما

رسول نصیری