

انیمیشن سازی و طراحی ساختمان با برنامه مایا

مظاهر علی پور - شورا بهنام مقدم

علیپور، مظاهر، ۱۳۳۹
 انیمیشن سازی و طراحی ساختمان با برنامه مایا/مؤلفین مظاهر علیپور، شورا
 بهنام مقدم
 تهران: هستان: ۱۳۸۶
 ۲۱۶ ص.: مصور
 ۴۰۰۰ ریال:
 ۹۷۸-۹۶۴-۶۹۶۵-۹۹-۷
 فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا
 مایا (قابل کامپیوتر)
 سیستمهای متحرک سازی سه بعدی
 ملحد کساری کامپیوتری
 گرافیک کامپیوتری
 بهنام مقدم، شورا، ۱۳۶۰ -
 TR۸۹۷/۷۸
 ۰۰۶/۶۹۶
 ۱۰۴۷۱۸۷

دفتر تهران
 مدیر فروش: محبوبه سالار
 آمل
 ۸۸۳۲۹۳۴۵ - ۶
 ۲۲۵۲۳۶۵
 ۲۲۲۶۷۴۳
 ۱۳۱-



نشر هستان

انیمیشن سازی و طراحی ساختمان با برنامه مایا (MAYA)

مؤلفین: مظاهر علیپور، شورا بهنام مقدم

نوبت چاپ: اول

چاپخانه: منظومه چاپ

صحافی: کیا

تیراژ: ۵۰۰۰

قیمت: ۴۰۰۰ تومان

ISBN : 978-964-6965-99-7

شابک:

فهرست

۹	انیمیشن سازی با برنامه MAYA.7
۱۰	پروژه ۱: ایجاد یک شیء و حرکت دادن آن
۱۰	تنظیمات آغازین هر پروژه
۱۲	ایجاد یک کره
۱۳	ایجاد یک صفحه
۱۶	متریال دادن (پوشش اشیاء بوسیله رنگ، تصویر و یا پافتی مناسب)
۱۶	اختصاص متریال به کره
۱۹	اختصاص متریال به صفحه
۲۰	متحرک سازی توپ
۲۰	تنظیم دامنهٔ انیمیشن
۲۶	نحوه ذخیره کردن، باز کردن و حذف کردن پروژه
۲۷	رندر کردن صحنه
۳۰	رندر گرفتن با فرمت Iff
۳۰	ذخیرهٔ فیلم با فرمت Tiff
۳۲	پروژه ۲
۳۳	ایجاد یک صفحه
۳۴	اختصاص متریال به صفحه
۳۸	ایجاد لایه
۴۰	ایجاد ساعت
۴۱	ایجاد برش روی سطح مکعب
۴۱	رسم خط روی یک وجه از مکعب
۴۶	ایجاد برش
۴۶	انتخاب اجسام بر اساس نام آنها
۵۱	کاربرد دستور Loft و Planar
۵۳	تبدیل چند قطعه به یک کل واحد یا گروه
۵۵	حذف تاریخچه ساخت
۵۹	نکاتی در مورد نقطه اتکا اشیاء
۶۱	اختصاص متریال به بدنه ساعت
۶۳	ساخت صفحهٔ ساعت
۶۳	نوشتن عدد بر روی صفحه ساعت

۶۵	ایجاد عقربه ساعت
۶۷	ایجاد قاب دور صفحه
۶۹	ساخت پاندل ساعت
۷۰	نور پردازی صحنه
۷۴	حرکت پاندول ساعت
۷۷	پروژه ۳: روند طراحی یک ساختمان
۸۱	رسم پلان ساختمان
۸۳	چگونه خطوط را رسم نماییم؟
۸۵	ایجاد دیوار خارجی ساختمان
۸۷	ایجاد پله و کرسی ساختمان
۹۱	ایجاد دیوارهای داخلی ساختمان
۹۳	ایجاد درب و پنجره های ساختمان
۹۵	ایجاد برش
۹۷	ایجاد پنجره های ساختمان
۱۰۲	ایجاد دریهای ساختمان
۱۰۴	ایجاد ناودانی ساختمان
۱۰۵	ایجاد بام ساختمان
۱۰۶	ایجاد سقف برای فضای بیرونی ساختمان
۱۰۶	ایجاد ستونهای ساختمان
۱۰۸	ایجاد نرده
۱۱۴	اختصاص متریال به اجزای ساختمان
۱۱۴	اختصاص متریال به کرسی ساختمان
۱۱۷	اختصاص متریال به کف ساختمان
۱۱۸	اختصاص متریال به دیوارها
۱۲۱	اختصاص متریال به ناودان ساختمان
۱۲۱	اختصاص دادن متریال به بام ساختمان
۱۲۲	سه بعدی کردن بافت
۱۲۳	اختصاص متریال به ستونها و نرده ها
۱۲۵	اختصاص متریال به قابهای پنجره
۱۲۵	ایجاد متریال شیشه
۱۲۶	اختصاص متریال به درها

۱۲۸	متحرک سازی
۱۲۸	انواع دوربین
۱۲۹	ایجاد یک دوربین هدفدار
۱۲۹	تغییر نما به نمای دوربین
۱۲۹	تنظیم زاویه دید دوربین
۱۳۰	تنظیم دامنه انیمیشن
۱۳۱	حرکت دوربین
۱۳۶	تغییر نقطه اتکا درب ورودی
۱۳۸	رندر کردن پروژه
۱۴۲	پروژه ۴: مدلسازی فضای اطراف ساختمان
۱۴۳	ادغام یک پروژه در پروژه دیگر
۱۴۴	ایجاد زمین
۱۴۴	اختصاص متریال سنگفرش به زمین
۱۴۶	اختصاص متریال چمن به زمین
۱۴۸	ایجاد استخر
۱۴۹	استفاده از دستور Boolean برای ایجاد گودی استخر
۱۵۰	ایجاد آب استخر
۱۵۱	ایجاد موج در سطح آب
۱۵۲	اختصاص متریال به سطح آب
۱۵۳	استفاده از اجسام آماده در مایا
۱۵۳	ایجاد فواره با استفاده از اجسام آماده
۱۵۵	ایجاد درختان
۱۵۷	ایجاد پشت زمینه برای صحنه
۱۶۲	نورپردازی فضای اطراف ساختمان
۱۶۲	ایجاد چراغ
۱۶۷	بکارگیری دوربین در صحنه
۱۶۷	تنظیم دامنه انیمیشن
۱۶۸	ایجاد دوربین هدفدار
۱۶۹	تعیین مسیر حرکت دوربین
۱۶۹	حرکت اتوماتیک دوربین در راستای مسیر تعیین شده
۱۷۱	پروژه ۵: وارد کردن فایل اتوکد به نرم افزار مایا

۱۷۱	وارد کردن نقشه از اتوکد به مایا
۱۷۴	ایجاد دیوار خارجی مدل
۱۷۴	یکپارچه سازی خطوط
۱۷۷	ایجاد کف ساختمان
۱۷۷	ایجاد کرسی ساختمان
۱۷۸	ایجاد درب و پنجره ساختمان
۱۷۹	تقسیم سطح Polygon
۱۸۰	ایجاد پنجره بر روی مسیرهای دارای انحنای
۱۸۲	دریافت کمک و راهنمایی از برنامه MAYA
۱۸۵	نصب برنامه مایا
۱۸۵	ایجاد کارت شبکه مجازی
۱۸۷	نصب برنامه
۱۸۸	نصب Crack برنامه
۱۹۱	مونتاژ و صداگذاری انیمیشن با نرم افزار Adobe premiere
۱۹۳	مونتاژ فیلم
۱۹۵	صداگذاری روی فیلم
۱۹۸	ویرایش صدا
۱۹۹	ذخیره کردن فیلم
۲۰۰	ذخیره کردن پروژه
۲۰۱	در برنامه پریمیر چگونه و به چه منظوری از Transition استفاده میشود؟
۲۰۵	تبدیل عکس به فیلم
۲۰۸	مونتاژ و صداگذاری انیمیشن با نرم افزار Windows Movie Maker
۲۰۸	نصب کردن برنامه Movie Maker 2
۲۰۹	باز کردن برنامه Movie Maker
۲۰۹	مونتاژ فیلم
۲۱۱	افزودن Transition به فیلم
۲۱۲	تعیین زمان نمایش ترانزیشن ها
۲۱۳	صداگذاری روی فیلم
۲۱۴	محو شدن تدریجی صحنه
۲۱۴	نحوه ذخیره کردن فیلم در داخل هارد

مقدمه

اگر قدرت انتقال مفاهیم را هنر نویسندگان بدانیم، این کتاب را شاید بتوان نوعی هنرنمایی در انتقال مفاهیم قلم داد نمود. چون کفایت کامپیوتری داشته باشید تا بتوانید پروژه‌های مختلف را با کمک آن اجرا نمایید.

در این کتاب آموزشها بر محور اجرای پروژه‌هایی شکل گرفته که «در مسیر اشتغال» با آنها مواجه میشوید، مثلاً پروژه اجرای ساختمان برای رشته‌های معماری و عمران در نظر گرفته شده است.

علاوه بر آن، این کتاب برای همه کسانی که علاقمند به طراحی هستند و یا میخواهند مهارتی کسب نمایند تا هیچگاه - و در هیچ کجای دنیا - بیکار نمانند نیز یک کتاب ایدآل میباشد. مثلاً یکی از نیازهای انشعابی که - برای تحصیل و یا به هر منظور دیگری - مهاجرت میکنند، داشتن مهارتی است که برای آنها در آمدی مناسب با جایگاه اجتماعی قابل قبول ایجاد نماید، این کتاب میتواند تأمین کننده این هدف باشد.