



POSERY



آموزش

POSERY

سعید عطاری

انتشارات آمیل



سر شناسه: عطایی، سعید، ۱۳۶۳
 عنوان ونام پدید آورنده: آموزش POSER7/سعید عطایی
 مشخصات نشر: همدان: آمیل، ۱۳۹۱
 مشخصات ظاهری 97: ص. مصور، عکس.
 شابک ۹۷۸-۰۰۶-۹۲۹۷۷-۴-۰
 فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.
 موضوع: متحرک سازی کامپیوتری
 موضوع: نرم افزار پوزر7
 رده بندی کنگره: ۱۳۹۱ ۶۲۹ ع / ۸۹۷ TR
 رده بندی دیویی: ۰۰۶/۲۹۶

انتشارات آمیل: همدان _ ابتدای خیابان شرمعی _ پلاک ۳۴

۸۱۱-۲۵۲۴۳۴۴

مؤلف: سعید عطایی

ناشر: انتشارات آمیل

نوبت چاپ: اول / ۱۳۹۱

شمارندگان: شمارندگان: 1000 جلد

شابک: ۹۷۸-۰۰۶-۹۲۹۷۷-۴-۰

قیمت: 80.000 ریال

حق چاپ بر روی مؤلف محفوظ است

منبع: POSER7: سعید عطایی، فرج نظام

ویراست: ناهید فوز مسلمان

	پیشگفتار
۶	جزا 1 poser؟
۸	این کتاب برای چه کسانی است؟
	محتویات cd همراه کتاب چیست؟
	فصل اول: ابتدا یک مدل
۹	درس اول: آشنایی با محیط پوزر
۱۳	درس دوم: بیابید یا پرور یک کارکتر با یک شخصیت بسازیم
۱۴	درس سوم: ساخت یک شخصیت و کارکتر دلخواه با پوزر
۱۶	درس چهارم: چگونه برای کارکتر خود مو، رنگ و لباس طراحی کنیم؟
۲۰	درس پنجم: چگونه در کارکتر حالت های مختلف ایجاد کنیم؟
	درس ششم: چگونه کارکتر خود را به حالت کارتونی تبدیل کنیم؟
۲۴	درس هفتم: ایجاد ژست در کارکتر توسط ابزارهای ویرایش Editing
	درس هشتم: چگونه از کارکترهای کارتونی پرور استفاده کنیم؟
	درس نهم: استفاده از پشت زمینه ثابت و تحرک متناسب با موضوع انیمیشن
	فصل دوم: آشنایی با اتاق مواد و ایجاد تغییرات رفته ای در کارکتر
	درس اول: آشنایی با اتاق مواد و طراحی لباس متناسب با شخصیت کارکتر
۳۴	درس دوم: ساخت یک پیکر شیشه ای
۳۶	درس سوم: وارد کردن اشیاء به محیط پوزر و متصل کردن اشیاء به بدن کارکتر
۴۲	درس چهارم: طراحی و ساخت یک دلفک
	فصل سوم: ایجاد شخصیت های اتفاقی
۵۰	درس اول: آشنایی با اتاق صورت و طراحی صورت پیرزده برای کارکتر
۵۶	درس دوم: تبدیل کارکتر به شخصیت نژادی
۵۹	درس سوم: ساخت صورت سه بعدی از روی عکس شخص در قالب انیمیشن
	فصل چهارم: آشنایی با اتاق مو
۶۵	درس اول: ساخت یک توپ مو دار
۶۹	درس دوم: ایجاد ریش برای کارکتر مرد
	فصل پنجم: خلق کارکترهای شیطانی و ترسناک
۷۲	درس اول: حذف قسمتی از کارکتر و ساخت کارکتر مرد نامرئی
۷۶	درس دوم: خلق شخصیت های ترسناک و شیطانی
	فصل ششم: آشنایی با اتاق پارچه
	درس اول: چگونه یک پارچه جمع شده بسازیم؟

	فصل هفتم: کارکتر های خود را به حرکت در آوریم
۸۷	درس اول: آشنایی با فریم و تعیین حرکت و مسیر برای کارکتر
۸۸	تمرین درس دوم: ایجاد مسیر حرکت و استفاده از آن در انیمیشن
۹۴	درس دوم: نحوه رندر کردن انیمیشن
	فصل هشتم: کار با صدا
۹۷	درس اول: نحوه وارد کردن صدا در پوزر و استفاده از آن در ساخت انیمیشن
	فصل نهم: ساخت یک داستان
۹۹	درس اول: ساخت یک داستان

www.ketab.ir



پیشگفتار:

کارتون و انیمیشن سازی از همان ابتدا مورد علاقه بشر بوده است. در واقع انیمیشن سازی جان بخشیدن به اشیا و به تصویر کشیدن آنها است. انسانها با انیمیشن سازی تمام تفکرات و رویاهایی که در ذهن داشتند را به تصویر می کشیدند. امروزه ساخت کارتون و انیمیشن با برنامه های کامپیوتر به حرفه ای پول ساز تبدیل شده است. اما شرط ورود به این حرفه آن است که ذهنیت و اطلاعات لازم به آن حرفه را کسب کرده باشیم. تا با توجه به علاقمندی، توانایی، استعداد و پشتکار خود درباره ورود به آن حرفه تصمیم بگیریم. با توضیح که کارهایی مثل انیمیشن سازی از جمله کارهای هنری است و انجام کارهای هنری علاوه بر ابزارها، فرمول ها و امکانات به توانایی و خلاقیت نیز احتیاج دارد. از جمله آنها انتخاب یک داستان یا سناریوی خوب است. فراموش نکنید کارهای بزرگ و زیبا نیاز به کار مداوم و عاشقانه دارد و به کاری زیبا می گویند که دیگران از آن راضی باشند.

چرا poser؟

شاید قبل از اینکه این کتاب را مطالعه کنید و با موضوع آن آشنا شوید ، ساخت کارتون و انیمیشن برای شما بسیار دشوار به نظر می رسد و شاید همیشه دوست داشتید که بدانید چگونه این کار را می توان انجام داد. پس به نظر می رسد لذت بخش باشد. در این کتاب قصد داریم برنامه پوزر یا همان شبیه ساز را به شما معرفی و آموزش دهیم. در این کتاب به شما عزیزان خلق مدل‌های انسانی ، جانوری ، حرکت و ژست دادن به آنها را توسط نرم افزار پوزر آموزش خواهیم داد. نرم افزار پوزر یکی از قوی ترین نرم افزارهای طراحی حرکت موجودات زنده و ساختن انیمیشن از جمله آنهاست . اگر چه کیفیت و قابلیت طراحی با پوزر بسیار بالاست اما محیط کار آن بسیار ساده است و این نرم افزار فقط و فقط به همین منظور ساخته شده است و از پیچیدگی های غیر ضروری در آن خبری نیست . یکی از ویژگیهای مهم و لذت بخش پوزر ساخت انیمیشن سه بعدی از نما و جهات مختلف است . با پوزر به راحتی می توان هنرپیشه های انیمیشنی را ساخت و به آنها مدل و ژست داد و آنها را به سرعت رندر کرد . سادگی خلق حرکات زنده برای جانداران در پوزر به حدی ساده است که در هیچ نرم افزار دیگری نمی توان مشابه آن را یافت . استفاده از این نرم افزار امروزه هر لحظه بیشتر از پیش می شود. در صحنه های شلوغ که به تعدادی زیادی سیاهی لشکر نیاز است ، در صحنه هایی که حتی مدل هم نمی تواند جای هنرپیشه اصلی را بگیرد و در صحنه هایی که باید کارهای محیرالعقول انجام شود نرم افزار پوزر کارائی خود را نشان می دهد . امکان طراحی ، حالات چهره ، حرف زدن و عکس العملهای عاطفی روی مدل‌های پوزر