

مرجع کاربردی تلفیقی پریمیر، مکس و مایا

روح‌اله سلیمانی
انتشارات بیمه

سرشناسه:	سلیمانی، روح اله ۱۳۵۹
عنوان و پدیدآورنده:	مرجع کاربردی تلفیقی پریمیر، مکس و مایا/ مولف. روح اله سلیمانی
مشخصات نشر:	تهران: بیشه ۱۳۸۶
مشخصات ظاهری:	۳۸۲ ص. مصور
شابک:	۹۷۸-۹۶۴-۲۵۱۲-۱۵-۷ ریال ۵۵۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی:	فیا
موضوع:	مختصرک سازی
موضوع:	فایل ادو بی / پریمیر
موضوع:	نرم افزار مکس (پلاس ۲)
موضوع:	مایا
رده بندی کنگره:	۴۲ م ۸ س / ۸۹۷ / ۷ TR
رده بندی دیویی:	۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی:	۱۰۸۴۸۲۲

انتشارات بیشه

نام کتاب: مرجع کاربردی تلفیقی پریمیر، مکس و مایا

ناشر: بیشه

مولف: روح اله سلیمانی

لیتوگرافی: فرانقش

چاپ و صحافی: به آوران

نوبت چاپ: اول (۱۳۸۶)

قیمت: ۵۵۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۵۱۲-۱۵-۷

شمارگان: ۲۱۰۰

مرکز پخش: رایانه کتاب فاضل

تهران- میدان انقلاب- خ کارگر جنوبی، خ روانمهر، نرسیده به خیابان اردیبهشت، نبش کوچه دولتشاهی پلاک ۲۳۱

تلفن: ۰۹۱۲۱۹۷۹۹۷۰-۶۶۹۶۳۷۹۵-۶۶۹۶۳۷۹۵

فهرست

۱	مرجع کاربردی تلفیقی پریمیر، مکس و مایا.....
۹	فصل ۱ نصب و اجرای نرم افزار 3D MAX.....
۱۳	آشنایی با پنجره نرم افزار
۱۴	آشنایی با ابزار نمایش
۱۴	نوار ابزار
۱۴	قلب Max
۱۵	فصل ۲ شروع کار با یک تمرین ساده.....
۱۶	متحرک سازی یک صفحه ی طبیعی
۱۶	خصوصیات نهفته در این تمرین:
۱۷	کنترل پنجره های دید صحنه
۱۹	ایجاد دوربین
۲۲	پرداخت کردن صحنه (Render)
۲۲	ساخت یک پرتقال
۲۳	ساخت یک کره
۲۴	تغییر رنگ و نام کره
۲۴	تغییر مکان پرتقال
۲۶	اضافه کردن ماده به پرتقال
۲۸	متحرک سازی صحنه
۲۸	متحرک سازی موقعیت پرتقال
۲۹	متحرک سازی چرخش بطری
۳۲	برعکس کردن حرکت ها
۳۲	آزمایش با تغییر انیمشن
۳۲	پرداخت کردن انیمشن
۳۳	نمایش انیمشن پرداخت شده
۳۵	فصل ۳ ساخت پنجه ی دست.....
۳۶	ساخته پنجه با ۱ استفاده از Editable poly
۴۱	ساخت انگشتان
۴۴	اضافه کردن mesh smooth
۴۹	خم کردن شست
۵۱	تصحیح لبه ها
۵۴	استفاده از multi Res برای کاستن سطوح
۵۴	کاهش سطوح با multi Res
۵۷	فصل ۴ ساخت و ویرایش مدل چند ضلعی.....
۵۸	ساخت بدن مدل
۵۸	ساخت پایه مدل
۵۹	ساخت بدنه
۶۲	ساخت کابین خلبان

۶۲	مدل کردن دم و پیشرانده‌های جانبی
۶۷	اتصال دم به پیکره
۶۸	انیمشن‌سازی یک جلوه‌ی ویژه
۶۹	متحرک‌سازی موضوع انتخاب شده
۶۹	اکستروود کردن شی انیمشن
۷۰	هموار کردن مدل سفینه
۷۱	فصل ۵ تمرین مدل‌سازی
۷۲	ساخت عروسک با روش Box-Modeling
۷۴	خلاصه‌ای بر چگونگی کار
۷۵	ابزار چند حالت Arc Rotate
۷۵	شروع مدل‌سازی
۷۵	ایجاد شکل اولیه
۷۶	شکل اولیه مدل
۷۶	استفاده از Editable Poly برای شکل دادن به مکعب
۷۸	استفاده از تابع Mesh smooth
۷۹	تصحیح شکل بدن
۷۹	تغییر شکل بدن
۸۱	دقیق‌تر کردن جزئیات بازو
۸۲	آینه و تقارن
۸۳	ایجاد یک نیمه‌ی متقارن از بدن
۸۴	ایجاد بازوها
۸۴	شروع ساخت
۸۶	شروع ساخت
۸۶	بیرون کشیدن گردن
۸۷	ایجاد پنجه دست
۸۷	ایجاد پنجه
۸۸	اتصال نقاط
۸۸	بیرون کشیدن انگشتان
۸۹	اتمام بدن
۹۰	اضافه کردن ناف
۹۴	سر عروسک
۹۴	ساخت شکل سر
۹۷	حفره‌ی چشم
۹۸	اتمام ساخت چشم
۹۹	ساخت کره‌ی چشم
۹۹	شناسایی بینی
۹۹	ساخت بینی
۱۰۲	ساخت گوش
۱۰۵	ساختن دهان

۱۰۵	اتمام کار دهان
۱۰۷	ملحق کردن سر به بدن
۱۰۹	اتمام کار سر
۱۱۱	ساخت لباس
۱۱۱	ساخت جوراب
۱۱۲	ساختن کفش
۱۱۵	ساخت بلوز و شلوارک
۱۱۶	پایان کار
۱۱۷	فصل ۶ مواد و نقوش
۱۱۸	تمرین اول: اعمال بافت رنگی
۱۲۰	تمرین دوم: نسبت دادن تصویر به ماده
۱۲۲	تمرین سوم: اعمال بافت برجسته
۱۲۳	تمرین چهارم: کار با UV Texture
۱۲۴	تمرین پنجم: ایجاد انعکاس
۱۲۷	فصل ۷ نورپردازی
۱۲۸	تمرین اول: استفاده از منابع نور
۱۲۹	تمرین دوم: تنظیمات عمومی منبع نور
۱۳۱	تمرین سوم: تعیین محدوده‌ی تابش نور
۱۳۲	تمرین چهارم: تصویر همراه نور
۱۳۴	تمرین پنجم: تنظیمات سایه
۱۳۷	فصل ۸ کار با دوربین
۱۳۸	تمرین اول: به کار گیری دوربین
۱۴۰	تمرین دوم: تغییر لنز دوربین
۱۴۱	تمرین سوم: تعیین محدوده‌ی فیلم برداری
۱۴۳	فصل ۹ پرداخت صحنه
۱۴۴	تنظیم اندازه‌ی تصویر نهایی
۱۴۵	تمرین اول: ایجاد پشت زمینه
۱۴۷	تمرین دوم: ایجاد جلوه‌ی مد
۱۴۹	تمرین سوم: خروجی نهایی
۱۵۱	فصل ۱۰ نصب و اجرای نرم افزار Maya
۱۵۲	نصب نرم افزار Maya 8
۱۶۱	نوار ابزار (وضعیت)
۱۶۱	قفسه‌ها (Shelf)
۱۶۱	جعبه‌ی ابزار
۱۶۱	لغزنده زمان و دامنه
۱۶۲	سطر فرمان
۱۶۲	کادر کانال‌ها (Channel Box)
۱۶۲	کادر تنظیمات ابزار (Tool Settings)

۱۶۲	ویرایشگر ویژگی‌ها (Attribute Editor)
۱۶۲	فضای کاری (Work Space)
۱۶۳	مشاهده‌ی فضای کاری
۱۶۳	کلیدهای تعریف شده (Hotbox)
۱۶۵	فصل ۱۱ مدل‌سازی منحنی Nurbs
۱۶۸	حجم دهی
۱۶۸	ابزار Revolve
۱۷۰	ابزار Loft
۱۷۲	ابزار Planar
۱۷۲	ابزار Extrude
۱۷۳	سطوح منحنی استاندارد
۱۷۵	ویرایش سطوح منحنی
۱۷۹	دستور Attach surfaces
۱۷۹	دستور Attach without Moving
۱۸۰	دستور Detach surface
۱۸۰	دستور Sculpt Geometry
۱۸۳	فصل ۱۲ مدل‌سازی چند ضلعی Polygon
۱۸۴	ایجاد مدل‌های استاندارد چند ضلعی Polygons
۱۹۷	فصل ۱۳ مواد و متریال
۱۹۹	«تنظیمات عمومی مواد»
۲۰۰	«ویژگی‌های مشترک مواد»
۲۰۳	«روش دیگر اعمال مواد»
۲۰۴	«Ramp shader»
۲۰۶	«قفسه Rendering»
۲۰۶	«انتخاب تصاویر برای مواد»
۲۰۹	فصل ۱۴ نورپردازی در Maya
۲۱۰	«منابع نور در Maya»
۲۱۰	«ایجاد منابع نور»
۲۱۱	«تنظیمات نور»
۲۱۳	«تمرین نورپردازی»
۲۱۹	فصل ۱۵ کار با دوربین در Maya
۲۲۱	«تنظیمات دوربین»
۲۲۲	«بکارگیری دوربین»
۲۲۵	فصل ۱۶ پرداخت نهایی
۲۲۶	تنظیمات عمومی پرداخت
۲۲۶	مجموعه common (مشترک)
۲۲۷	قسمت Render able camera
۲۲۷	انعکاس سطوح

۲۲۸	جلوه‌های تصویری
۲۳۰	متحرک سازی Paint Effect
۲۳۳	فصل ۱۷ نصب نرم‌افزار Premier Pro
۲۳۶	کار در محیط Premiere Pro
۲۳۹	فصل ۱۸ ابزارهای ویرایش تدوین
۲۴۰	ابزار انتخاب (Selection)
۲۴۰	ابزار Ripple
۲۴۱	ابزار Rolling
۲۴۱	ابزار Rate Stretch
۲۴۴	افزودن تراک‌های صوتی و تصویری
۲۴۵	افکت گزارش بین تصویر
۲۴۶	انواع افکت‌ها
۲۴۷	تنظیمات مشترک (عمومی) Transition
۲۴۸	اضافه کردن مدت ترانزیشن‌ها
۲۵۰	تنظیمات ترانزیشن Flip over
۲۵۳	فصل ۱۹ افکت‌های روی تصویر
۲۵۴	مجموعه Adjust
۲۵۴	جلوه Brightnes & contrast
۲۵۶	حرکت تصاویر (Motion)
۲۶۳	فصل ۲۰ شفافیت تصاویر
۲۷۵	فصل ۲۱ ایجاد عنوان (نوشته)
۲۷۸	تتیر فونت (خط) عنوان
۲۷۹	تغییر اندازه عنوان
۲۸۰	تغییر رنگ عنوان
۲۸۲	ایجاد تصویر بیرونی عنوان
۲۸۳	افکت‌های آماده عنوان
۲۸۴	ایجاد مسیر برای عناوین
۲۸۵	استفاده از اشکال آماده
۲۸۷	طرح‌های آماده ایجاد عنوان
۲۸۹	قرار دادن عناوین در خط تولید
۲۹۱	فصل ۲۲ تکنیک‌های پیشرفته و تصویر
۲۹۴	تکنیک ۲: قطع تصاویر همزمان با قطع صدا (ضرب آهنگ)
۲۹۶	تکنیک ۳- حرکت تصاویر
۲۹۹	تکنیک ۴: جلوه درخشندگی
۳۰۲	تکنیک ۵: تغییر سرعت فیلم
۳۰۵	تکنیک ۶: کاربرد انتقال دهنده‌ها
۳۰۷	شناخت و تلفیق تکنیک آخر
۳۱۱	فصل ۲۳ صدا گزاری

۳۱۱.....	Audio Mixer
۳۱۲.....	انتخاب صدا
۳۱۷.....	فصل ۲۴ تکنیک‌های تدوین هماهنگ
۳۲۵.....	فصل ۲۵ خروجی تصاویر
۳۲۹.....	خروجی صدا از متن
۳۳۱.....	فصل ۲۶ کار با نرم‌افزار فتوشاپ
۳۳۲.....	محیط نرم‌افزار Photoshop
۳۴۰.....	ابزار مهر پلاستیکی
۳۴۳.....	تلفیق تصاویر
۳۴۶.....	ابزار Paint Bucket
۳۵۱.....	فصل ۲۷ تلفیق پیشرفته
۳۶۲.....	گرفتن خروجی به صورت عکس
۳۶۶.....	«ذخیره سازی پروژه به صورت فایل صوتی»
۳۶۹.....	فصل ۲۸ تلفیق حرفه‌ای
۳۷۵.....	«ایجاد فیلم خروجی»
۳۷۸.....	«پردازش پروژه‌های Video Post»