

Introducing 3d using maya

طراحی و تنظیم : امیرحسین ثقه الاسلامی

WWW.Persian-Designers.COM

بعضی از جلوه های فیلمهای بزرگ و بازیهای رایانه ای فقط توسط کامپیوتر و برنامه ی مایا تهیه می شود. جایزه ی اسکار برنامه ی مایا برای تاثیر انفجارهای مهیب فیلمهایی مثل روز استقلال-آرماگدون(مبارزه نهایی) ، سه گانه ی ارباب حلقه ها و فاینال فانتزی می باشد.

معرفی انیمیشن سه بعدی بوسیله مایا



این قسمت اصول متحرک سازی سه بعدی را شرح می دهد، که شامل اصطلاحات مختلف و منحصر به فرد این علم شیرین(!) می باشد.
این موارد شامل بررسی مقدماتی مدل سازی(modeling)-متحرک سازی(animating)-نور دهی(lightning)-ماده دهی(shading) و خروجی گرفتن (rendering) می باشد.
مطلب مهم فهمیدن اصول مقدماتی نرم افزارهای سه بعدی مانند مایا می باشد . قدم بعد به تصویر کشیدن قدرت ابزارهای سه بعدی می باشد.

پیشروی در انیمیشن سه بعدی بوسیله ی مایا



ابزارهای متحرک سازی در عمق استفاده از آنها شناخته می شوند. این مبحث پایه ای به همان اندازه در ساخت جلوه های خارق العاده (بیخشید اون حرف جادویی رو نداشتیم!) مهم است که طراحی کاراکتر ها و سیال ها در این امور نقش مهمی را ایفا می کنند.

انیمیشن سه بعدی (3) پویا (dynamic) بوسیله مایا



شاخص ممتاز این مبحث کاربرد مایا ی پویا (dynamic) می باشد. و همچنین رابطه ی ابزارهایی آموخته شده با موقعیت مهم این قسمت می باشد. از ابزارهای مهم که می باید رابطه ی آنها را آموخت از قرار زیر است :

جسم های سخت (rigid body)، محدودیت های پویا (dynamic constraints)، کنترل خروجی های ذرات (particle) و مهارت طراحی هندسی شما با حرکت ذرات می باشد.

در این قسمت یاد خواهید گرفت تا صحنه های پویا را بهینه و اشکال زدایی کنید. و از تجربیات اساتید © در مایا بهره ببرید و همچنین یکی از باحال ترین قسمت ها را شامل می شود.

انیمیشن سه بعدی (4) و متحرک سازی کاراکتر ها



این مبحث صریحاً بر روی تکنیک طراحی انیمیشن کاراکتر ها و تمرین بر روی آن متمرکز می باشد. این قسمت با در بر داشتن تمرین ها بر روی برنامه هر دو قسمت طراحی و متحرک سازی را پوشش می دهد.

موضوع درسها عبارت است از:

- حرکت کاراکتر
- ساختمان ماهیچه ها و اسکلت های آن
- حرکت اجزای صورت و لبها

شما در ادامه این سری از آموزشها ساخت و کنترل های دقیق تر اتصالات و تغییر دهنده ها را به همراه متحرک سازی آنها می آموزید.

انیمیشن سه بعدی (5) و خروجی گرفتن بوسیله ی مایا



مختصه ی این مبحث پیشرفته، متمرکز شدن بر روی خروجی گرفتن محیط در مایا می باشد. شما آموزش می بینید تا نور ها و سایه ها را بفهمید تا بتوانید سایه های پیچیده ای که می خواهید بسازید. بنابراین

- ترکیب کردن خروجی های گرفته شده از مایا
- چگونگی بهینه ساختن عمل خروجی براساس سیستم مورد استفاده
- اشکال زدایی

آخرین مباحث گفتگو شده در این قسمت می باشند.

انیمیشن سه بعدی (6) و paint fx در مایا



دیگر مبحث پیشرفته اصول رنگ زدن بوسیله ی paint effect می باشد. شما آموزش خواهید دید تا به صورت پیوسته بر روی بوم (یک قسمت خاص که یکی از قدرتهای مایا می باشد) بافت دهید و آنها را مستقیماً بر روی سطوح سه بعدی قرار دهید همانطور که انگار بر روی سطوح هندسی رنگ می زنید. بنابراین بحث ها یی در مورد:

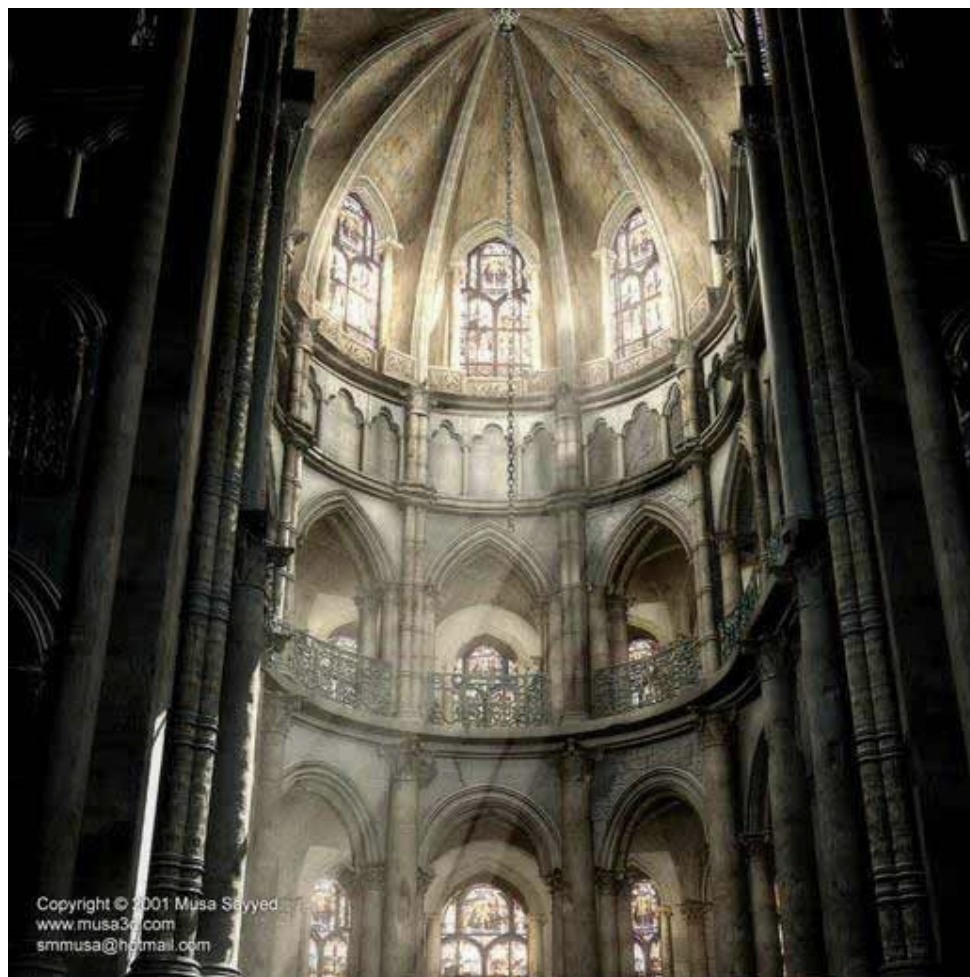
- قلم موهای دلخواه
- انیمیشن سازی گیاهان و درخت ها و موها
- چگونگی به پرواز در آوردن دوربین را در زمینه ی ستارگان

را خواهید آموخت.

مایا: storyboard



هدف اصلی این مبحث طراحی سه بعدی و حل کردن مشکلات انیمیشن ها ی شما در تمرین ها می باشد.و استفاده از محصولات ثابت می تواند در مسیرتان به شما کمک کند تا داستانی بوسیله ی نرم افزار قدرتمند مایا بسازید که دارای محتوای پیشرفته ی سه بعدی باشد. و همچنین شما می توانید رویه ی خود را بسازید و موافقت زیبایی آن را از دیگران کسب کنید.این مهارتها برای ساختن محصولات پیشرفته ی سه بعدی شما بسیار مهم می باشد.این مبحث عناصری را برای ساختار شما طلب می کند.



Copyright © 2001 Musa Sayyed
www.musa3d.com
smmusa@hotmail.com

کلیه حقوق این مقاله متعلق به نویسنده و سایت Persian Designer میباشد
استفاده از مطالب این مقاله در صورت ذکر مأخذ بلا مانع است