



به نام خدا

موهو و انیمیشن سازی

مؤلف:

محدثه قانع



مؤسسه فرهنگی هنری
دیباجران تهران

هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

◀ عنوان کتاب: موهو و انیمیشن سازی

◀ مولف : محدثه قانع

◀ ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

◀ ویراستار: مزگان اصغری طرقی

◀ صفحه آرای: نازنین نصیری

◀ طراح جلد: داریوش فرسایی

◀ نوبت چاپ: اول

◀ تاریخ نشر: ۱۴۰۲

◀ چاپ و صحافی: صدف

◀ تیراژ: ۱۰۰ جلد

◀ قیمت: ۲۵۸۰۰۰۰ ریال

◀ شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۷۱۱-۸

◀ نشانی واحد فروش: تهران، خیابان انقلاب، خیابان دانشگاه

◀ تقاطع شهدای ژاندارمری - پلاک ۱۵۸ ساختمان دانشگاه -

◀ طبقه دوم - واحد ۴ تلفن ها: ۶۶۹۶۵۷۴۹-۲۲۰۸۵۱۱۱

◀ فروشگاههای اینترنتی دیباگران تهران :

WWW.MFTBOOK.IR

www.dibagaran-tehran.com

سرشناسه: قانع، محدثه، ۱۳۶۰ -
عنوان و نام پدیدآور: موهو و انیمیشن سازی / مولف: محدثه قانع؛
ویراستار: مزگان اصغری طرقی.
مشخصات نشر: تهران : دیباگران تهران : ۱۴۰۲
مشخصات ظاهری: ۲۷۲ ص: مصور،
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۱۸-۷۱۱-۸
وضعیت فهرست نویسی: فیبا یادداشت: کتابنامه: ص: ۲۶۰
موضوع: نرم افزار موهو
موضوع: Moho (computer software)
موضوع: متحرک سازی کامپیوتری - برنامه های کامپیوتری
موضوع: Computer animation-computer programs
موضوع: متحرک سازی کامپیوتری - نرم افزار
موضوع: Computer animation-software
رده بندی کنگره: ۸۹۷/۷ TR
رده بندی دیویی: ۰۰۶/۶۹۶
شماره کتابشناسی ملی: ۹۳۱۶۹۰۲

نشانی اینستاگرام دیبا dibagaran_publishing نشانی تلگرام: @mftbook

هر کتاب دیباگران، یک فرصت جدید علمی و شغلی.

هر گوشی همراه، یک فروشگاه کتاب دیباگران تهران.

از طریق سایتهای دیباگران، در هر جای ایران به کتابهای ما دسترسی دارید.

فهرست مطالب

۱۳	مقدمه ناشر
۱۴	پیشگفتار

فصل ۱

۱۵	معرفی و نصب برنامه موهو
۱۵	مقدمه
۱۵	تاریخچه نرم افزار موهو
۱۶	معرفی نرم افزار موهو
۱۶	قابلیت های نرم افزار موهو
۱۷	نیازمندی های سیستم جهت نصب نرم افزار
۱۷	نحوه نصب نرم افزار MOHO 13.5
۲۱	پنجره اصلی موهو

فصل ۲

۲۵	ابزارهای ترسیم
۲۵	ابزارهای ترسیم (Draw Tools)
۲۵	ابزار Select Points
۲۶	ابزار Transform Point
۲۸	ابزار Add Point
۲۹	پروژه چالشی ۱. کاربرد ابزار Add Points
۲۹	ابزار Curvature
۲۹	پروژه چالشی ۲. کاربرد ابزار Curvature
۳۰	ابزار Freehand
۳۰	ابزار Draw Shape
۳۱	تغییر ترتیب اشیا
۳۱	ابزار Delete Edges
۳۱	پروژه چالشی ۳. کاربرد ابزار Delete Edges
۳۲	ابزار Magnet

۳۲.....	ابزار Blob Brush
۳۳.....	پروژه چالشی ۴. کاربرد ابزار Blob Brush
۳۴.....	ابزار Eraser
۳۴.....	ابزار Point Reduction
۳۵.....	ابزار Scatter Brush
۳۶.....	ابزار Perspective Points
۳۶.....	ابزار Shear Points
۳۶.....	ابزار Bend Points
۳۶.....	ابزار Noise

فصل ۳

ابزارهای پُرکردنی..... ۳۸

۳۸.....	بخش Fill Tools
۳۸.....	ابزار Select Shape
۳۹.....	ابزار Create Shape
۴۱.....	ابزار Paint Bucket
۴۳.....	ابزار Delete Shape
۴۴.....	ابزار Line Width
۴۵.....	ابزار Hide Edge
۴۵.....	ابزار Stroke Exposure
۴۶.....	ابزار Curve Profile
۴۹.....	پروژه چالشی ۱. کاربرد ابزار Curve Profile
۴۹.....	پروژه چالشی ۲. کاربرد ابزار Curve Profile
۴۹.....	کار کردن با پُرکردنی‌ها
۵۰.....	انتخاب رنگ
۵۰.....	پروژه آموزشی ۱. ترفند رنگ‌آمیزی
۵۱.....	ابزار Color Points
۵۲.....	ابزار قطره‌چکان
۵۲.....	پروژه چالشی ۳. کاربرد ابزار Paint Bucket
۵۲.....	پروژه چالشی ۴. کاربرد ابزار Paint Bucket

فصل ۴

ابزارهای لایه ۵۳

۵۳.....	ابزار Transform Layer
۵۵.....	جداسازی کانال‌های خط زمان
۵۸.....	ابزار Set Origin
۵۸.....	ابزار Follow Path
۵۹.....	پروژه آموزشی ۱. دنبال کردن مسیر
۶۱.....	پروژه آموزشی ۲. دنبال کردن مسیر
۶۲.....	ابزار Rotate Layer XY
۶۲.....	ابزار Shear Layer
۶۳.....	ابزار Layer Selector
۶۳.....	ابزار Insert Text
۶۴.....	پروژه آموزشی ۳. کارکردن با متن و ابزار Paint Bucket
۶۵.....	پروژه آموزشی ۴. کارکردن با متن و ابزار Paint Bucket
۶۵.....	ابزار Eyedropper

فصل ۵

ابزارهای دوربین و فضای کاری ۶۶

۶۶.....	ابزارهای دوربین
۶۶.....	ابزار Track Camera
۶۶.....	ابزار Zoom Camera
۶۷.....	ابزار Roll Camera
۶۷.....	ابزار Pan/Tilt Camera
۶۷.....	ابزارهای فضای کاری (Workspace Tools)
۶۷.....	ابزار Pan Workspace
۶۸.....	ابزار Zoom Workspace
۶۸.....	ابزار Rotate Workspace
۶۸.....	ابزار Orbit Workspace
۶۸.....	ابزارهای خاص
۶۸.....	ابزار Poser

۶۹.....	ابزار Switch Layer
۶۹.....	ابزار Particle Layer
۶۹.....	ابزار Crop
۶۹.....	ابزار Image Masking
۷۰.....	Video Tracking

فصل ۶

۷۱ پنجره سبک (Style)

۷۱.....	پنجره Style
۷۱.....	گزینه‌های پنجره Style
۷۲.....	منوی انتخاب جلوه داخل شکل (Fill Effects)
۷۳.....	گزینه Plain
۷۳.....	جلوه Shaded
۷۴.....	جلوه Soft Edge
۷۴.....	جلوه Halo
۷۵.....	جلوه Gradient
۷۶.....	جلوه Image Texture
۷۷.....	جلوه Drop Shadow
۷۸.....	جلوه Crayon
۷۸.....	جلوه‌های Legacy
۷۹.....	جلوه Splotchy
۷۹.....	جلوه Spots
۸۰.....	پروژه چالشی ۱. کاربرد جلوه گرادیانت
۸۰.....	انتخابگر قلم‌موی خط دُور (Brush)

فصل ۷

۸۴ لایه‌ها

۸۴.....	ابزارهای لایه (Layer Toolbar)
۸۵.....	کاربرد لایه کامپ (Layer Comp)
۸۶.....	جست‌وجو در لیست لایه‌ها
۸۸.....	ستون‌های لیست لایه

۸۹.....	انواع لایه‌ها.....
۹۲.....	کارکردن با لایه‌های وکتور (Vector Layers).....
۹۳.....	کارکردن با لایه‌های تصویر (Image Layers).....
۹۳.....	کارکردن با لایه دنباله تصاویر (Image Sequence).....
۹۴.....	کارکردن با لایه‌های گروه (Group Layers).....
۹۴.....	کارکردن با لایه‌های استخوانی (Bone Layers).....
۹۶.....	کارکردن با لایه‌های سویچ (Switch Layers).....
۹۸.....	نکاتی درباره لایه‌های سویچ.....
۹۹.....	کارکردن با پنجره Switch Selection.....
۱۰۰.....	پروژه آموزشی ۱. کاربرد لایه Switch.....
۱۰۰.....	کارکردن با لایه‌های فریم‌به‌فریم (Frame-to-Frame Layers).....
۱۰۰.....	کارکردن با لایه Particle.....
۱۰۳.....	پروژه آموزشی ۲. کاربرد لایه Particle.....
۱۰۴.....	پروژه آموزشی ۳. کاربرد لایه Particle.....
۱۰۵.....	پروژه آموزشی ۴. کاربرد لایه Particle.....
۱۰۶.....	کارکردن با لایه‌های یادداشت (Note Layers).....
۱۰۶.....	کارکردن با لایه‌های وصله (Patch Layers).....
۱۰۶.....	پروژه آموزشی ۵. کاربرد لایه Patch.....

فصل ۸

۱۰۹.....	تنظیمات لایه (Layer Setting)
۱۱۰.....	سربرگ تنظیمات عمومی (General).....
۱۱۰.....	بخش Compositing Effects.....
۱۱۲.....	بخش Outline.....
۱۱۳.....	بخش Colorizing.....
۱۱۴.....	بخش Options.....
۱۱۴.....	سربرگ Shadows.....
۱۱۵.....	بخش Layer Shadow.....
۱۱۶.....	بخش Layer Shading.....
۱۱۶.....	بخش 3D Shadow.....
۱۱۸.....	سربرگ Motion Blur.....

۱۲۰	سربرگ Masking
۱۲۱	نکات و ترفندهای پوشش Masking
۱۲۲	حالت‌های مختلف ماسک
۱۲۴	پروژه آموزشی ۱. کاربرد ماسک
۱۲۵	پروژه آموزشی ۲. کاربرد ماسک
۱۲۷	پروژه آموزشی ۳. کاربرد ماسک
۱۲۸	سربرگ Physics
۱۲۹	پروژه آموزشی ۴. اساس فیزیک
۱۲۹	ایجاد اشیا
۱۳۰	فعال کردن فیزیک
۱۳۱	ایجاد یک پایگاه برخورد
۱۳۴	پروژه آموزشی ۵. فیزیک اشیا
۱۳۵	سربرگ Depth Sort
۱۳۵	لایه‌های Smart Warp
۱۳۶	پروژه آموزشی ۶. کاربرد لایه‌های Smart Warp

فصل ۹

۱۳۸	پنجره‌های Library و Character Wizard
۱۳۸	پنجره کتابخانه (Library)
۱۳۸	سربرگ Library Assets
۱۳۹	سربرگ Open Document Assets
۱۴۰	کاربرد منوی Location
۱۴۰	پوشه‌های سفارشی (Custom Folders)
۱۴۰	جست‌وجو در کتابخانه
۱۴۲	پنجره ویزارد شخصیت (Character Wizard)
۱۴۳	تنظیمات از پیش تعیین شده (Presets)
۱۴۳	تغییر نماهای کاراکترها
۱۴۴	استخراج کردن نماها (Export)
۱۴۴	سربرگ Body
۱۴۴	سربرگ Face
۱۴۵	سربرگ Movement

۱۴۶.....	Clothing	سربرگ
۱۴۷.....	Style	سربرگ

فصل ۱۰

۱۴۸..... استخوان گذاری و اسکلت بندی

۱۴۸.....	ابزارهای استخوان
۱۴۹.....	ابزار انتخاب استخوان (Select Bone)
۱۵۰.....	ابزار اضافه کردن استخوان (Add Bone)
۱۵۲.....	استخوان های تک نقطه ای (Pin Bone)
۱۵۲.....	چسبندگی استخوان (Bone Snapping)
۱۵۳.....	ابزار ترنسفرم استخوان (Transform Bone)
۱۵۴.....	ابزار دستکاری یا آزمودن استخوان ها (Manipulate Bones)
۱۵۵.....	ابزار زنجیره های استخوانی (Sketch Bones)
۱۵۷.....	ابزار تغییر والد استخوان (Reparent Bone)
۱۵۸.....	ابزار قدرت استخوان (Bone Strength)
۱۵۹.....	ابزار جابه جایی استخوان (Offset Bone)
۱۵۹.....	ابزار اتصال لایه (Bind Layer)
۱۵۹.....	ابزار نقاط اتصال (Bind Points)
۱۶۰.....	ابزار فیزیک استخوان (Bone Physics)
۱۶۲.....	استخوان های هوشمند (Smart Bones)
۱۶۳.....	ایجاد یک اکشن استخوان هوشمند (Smart Bone)
۱۶۵.....	ایجاد اکشن هوشمند دوم
۱۶۶.....	ویرایش یک اکشن استخوانی
۱۶۷.....	کاربردهای دیگر برای اکشن استخوان
۱۶۸.....	استخوان های هوشمند (Smart Bones) و اتصال (Binding)
۱۶۹.....	محدودیت های استخوانی (Bone Constraints)
۱۷۲.....	نابده گرفتن سینماتیک معکوس (IK)
۱۷۴.....	پروژه هایی در رابطه با محدودیت های استخوانی (Bone Constrains)
۱۷۵.....	پروژه آموزشی (فایل Tutorial 3.2): محدودیت های زاویه
۱۷۷.....	کنترل استخوان ها
۱۷۸.....	قفل استخوان (Lock Bone)

۱۸۱ پروژۀ آموزشی (فایل Tutorial 3.3): پویایی استخوان
۱۸۲ تنظیم پارامترهای فنری
۱۸۴ پروژۀ آموزشی (فایل Tutorial 3.4): اسکلت‌بندی کاراکتر
۱۸۶ اضافه کردن استخوان‌ها
۱۸۸ تنظیم تأثیر استخوان
۱۹۰ برگرداندن اعضای کاراکتر کنار هم
۱۹۲ پروژۀ آموزشی (فایل Tutorial 3.5): اتصال انعطاف‌پذیر (Flexi-Binding)
۱۹۴ پروژۀ آموزشی (فایل Tutorial 3.6): ویژگی‌های پیشرفته استخوان
۱۹۵ استخوان‌های هدف
۱۹۷ زوایای مستقل (Independent Angles)
۱۹۸ مقیاس‌دهی کشیدگی و فشردگی و کشش IK
۲۰۰ مفصل‌های نرم (Smooth Joints)
۲۰۱ پروژۀ آموزشی (فایل Tutorial 9.1): دینامیک باد
۲۰۲ تنظیمات ابزار Wind
۲۰۳ آزمایش باد در زمان واقعی
۲۰۳ متحرک‌سازی باد
۲۰۴ ویژگی‌های استخوان‌ها

فصل ۱۱

۲۰۵ پنجره خط زمان (Timeline)
۲۰۵ ادغام کانال‌های خط زمان
۲۰۶ فشردده‌سازی و گسترش خط زمان
۲۰۸ کنترل زمان
۲۰۹ پیمایش خط زمان با موس
۲۰۹ استفاده از نشانگرهای خط زمان (Markers)
۲۱۱ انتخاب یک روش درون‌یابی (Interpolation)
۲۱۳ انتخاب فاصله انیمیشن (Animation Interval)
۲۱۴ پوسته‌های پیاز (Onion Skins)
۲۱۶ پخش یک بخش جزئی از خط زمان
۲۱۶ کانال‌های انیمیشن
۲۱۷ پنهان و آشکار کردن کانال‌های خط‌زمان

۲۱۸.....	کارکردن با فریم‌های کلیدی (Keyframes)
۲۱۸.....	ویرایش تنظیمات فریم کلیدی
۲۱۹.....	افزودن فریم‌های کلیدی
۲۲۰.....	کپی برداری از فریم‌های کلیدی
۲۲۰.....	انتخاب فریم‌های کلیدی
۲۲۰.....	حذف فریم‌های کلیدی
۲۲۱.....	جاب‌جا کردن فریم‌های کلیدی
۲۲۱.....	رنگ‌آمیزی فریم‌های کلیدی
۲۲۱.....	ویرایش چند فریم کلیدی
۲۲۱.....	نگه‌داشتن زمان (Hold Duration)
۲۲۲.....	گذر فریم‌های کلیدی
۲۲۳.....	کانال Sequencer
۲۲۴.....	نمودار حرکت (Motion Graph)
۲۲۶.....	خاموش کردن کانال‌های انیمیشن
۲۲۶.....	نمایش چندین لایه در خط زمان
۲۲۷.....	ضبط صدا (Audio Recording)

فصل ۱۲

۲۲۹.....	اکشن‌ها (Actions)
۲۲۹.....	اکشن‌ها
۲۳۰.....	فهرست اکشن‌ها
۲۳۰.....	منوی فهرست اکشن‌ها
۲۳۱.....	ایجاد اکشن‌های جدید
۲۳۳.....	ویرایش اکشن‌ها
۲۳۴.....	کاربرد اکشن‌ها
۲۳۵.....	حذف اکشن‌ها

فصل ۱۳

۲۳۶.....	پیش‌نمایش و تنظیمات خروجی فایل
۲۳۶.....	تنظیمات کادر محاوره Project Setting
۲۳۶.....	بخش ابعاد (Dimensions)

۲۳۷.....	بخش رنگ پس‌زمینه (Background Color)
۲۳۷.....	بخش عمق میدان دید (Depth of Field)
۲۳۷.....	بخش سبک‌های رندر (Render Styles)
۲۴۰.....	دیگر تنظیم‌ها
۲۴۱.....	پیش‌نمایش خروجی پروژه
۲۴۱.....	پیش‌نمایش تصویری (Preview)
۲۴۲.....	پیش‌نمایش تصویری دندانه‌دار (Preview No Antialiasing)
۲۴۳.....	پیش‌نمایش انیمیشن (Preview Animation)
۲۴۳.....	خروجی گرفتن از انیمیشن (Export Animation)
۲۴۶.....	قالب‌های خروجی و از پیش تنظیم‌شده

فصل ۱۴

۲۴۸.....	ترجیحات Preferences و وارد کردن فایل‌ها به برنامه Import
۲۴۸.....	کادر محاوره تنظیم اولویت‌های Preferences
۲۴۸.....	سربرگ عمومی (General)
۲۵۰.....	سربرگ اسناد (Documents)
۲۵۱.....	سربرگ چیدمان / اشیا (Layout/ Objects)
۲۵۴.....	سربرگ خط زمان (Timeline)
۲۵۴.....	سربرگ ابزارها (Tools/Layout)
۲۵۵.....	سربرگ ویرایش رنگ‌ها (Edit Colors)
۲۵۶.....	سربرگ ظواهر (Appearance)
۲۵۷.....	وارد کردن فایل به برنامه موهو (Import)
۲۶۰.....	منابع
۲۶۱.....	پیوست‌ها
۲۶۱.....	پیوست ۱. آیکن و علائم هر کانال
۲۶۵.....	نکات قابل توجه در کار با برنامه موهو
۲۶۸.....	نمونه سؤالات نرم‌افزار موهو
۲۶۸.....	سؤالات چهارگزینه‌ای
۲۷۱.....	عبارات معادل
۲۷۲.....	عبارات کامل‌کردنی
۲۷۲.....	عبارات صحیح/غلط

خط‌مشی انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران در عرصه کتاب‌هایی با کیفیت عالی است که تواند
خواسته‌های به روز جامعه فرهنگی و علمی کشور را تا حد امکان پوشش دهد.
هر کتاب دیباگران تهران، یک فرصت جدید شغلی و علمی

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بی‌کران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگی این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی و آموزشی گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم.

گسترده‌گی علوم و سرعت توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه، نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش برجسته نموده است.

در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران با همکاری اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران و محققان در زمینه‌های گوناگون و مورد نیاز جامعه تلاش نموده برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پُر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقمندان قرار دهد.

کتابی که در دست دارید تألیف "سرکارخانم محدثه قانع" است که با تلاش همکاران ما در نشر دیباگران تهران منتشر گشته و شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

با نظرات خود مشوق و راهنمای ما باشید

با ارائه نظرات و پیشنهادات و خواسته‌های خود، به ما کمک کنید تا بهتر و دقیق‌تر در جهت رفع نیازهای علمی و آموزشی کشورمان قدم برداریم. برای رساندن پیام‌هایتان به ما از رسانه‌های دیباگران تهران شامل سایتهای فروشگاهی و صفحه اینستاگرام و شماره‌های تماس که در صفحه شناسنامه کتاب آمده استفاده نمایید.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران
dibagaran@mftplus.com

پیشگفتار

به‌عنوان مؤلف کتاب، با مدرک کارشناسی مهندسی کامپیوتر و کارشناسی ارشد مدیریت IT (فناوری اطلاعات)، شاغل درحوزه تدریس نرم‌افزارهای کاربردی تولید محتوای الکترونیکی در آموزش و پرورش و در حال حاضر، مدرس نرم‌افزار موهو هستیم؛ به همین دلیل، زمانی که نگاشتن این اثر به این‌جانب پیشنهاد شد، علاقه‌مند شدم تا در این زمینه تلاش کنم و تا حد امکان، دانش و تجربه‌های خویش را از این طریق با خوانندگان گرامی به اشتراک بگذارم. امیدوارم مطالب این کتاب برای مخاطبان عزیز، سودمند باشد و از این رهگذر، از دعای خیر آنان برخوردار شوم.

پیشنهاد تألیف این کتاب در یکی از دوره‌های سخت زندگی‌ام مطرح شد؛ اما به‌رغم وجودداشتن همه دشواری‌ها، آن را پذیرفتم و به‌لطف خدا و با یاری امام زمان (عج)، پس از سفر کربلا و در روز خوش‌یمن میلاد امام حسن عسکری (ع)، نگاشتن این اثر را شروع کردم و در نهایت، پس از شش ماه، در روز میلاد امام حسن مجتبی (ع)، تألیف کتاب به پایان رسید. این کتاب در کنار چالش‌های تلخ و شیرین زندگی، همراه من بود و در تمام مراحل نگارش آن، دست یاریگر خداوند متعال را بر شانه‌های خود احساس می‌کردم. مایلم این اثر را به امام زمانم (عج) و نیز عشق زندگی‌ام، مادرم تقدیم کنم که همواره پشتیبان و یاورم بوده است و تمام پیشرفت‌های خویش را مدیون زحمات‌های دلسوزانه‌اش هستیم.

این کتاب به‌لطف الهی، در چهارده فصل نگاشته شده است که چند بخش از مباحث آن اهمیت ویژه‌ای دارند و توصیه می‌شود خوانندگان، ابتدا روی آن بخش‌ها تمرکز کنند: بخش اولی که اهمیت فراوان دارد، کارکردن با ابزارهاست که کاربر باید تا حد نیاز بر آن تسلط داشته باشد. دیگر بخش مهم، مبحث لایه‌هاست که اشراف بر مطالب آن از الزام‌های کارکردن با برنامه موهو محسوب می‌شود. بخش اصلی و مهم این کتاب، استخوان‌گذاری و اسکلت‌بندی است که اساس کار انیمیشن‌سازی در موهو به‌شمار می‌آید. بقیه بخش‌های این کتاب، بیشتر به تنظیمات مختلف در برنامه موهو اختصاص یافته‌اند؛ یعنی شرایطی که کاربر جهت بهینه‌سازی طراحی و متحرک سازی کاراکترهای خود در صحنه به آن‌ها نیاز دارد.

در خلال مطالب هر فصل، پروژه‌هایی در دو قالب آموزشی و چالشی به‌دست داده شده‌اند. پروژه‌های آموزشی، جنبه یادگیری دارند و روش اجرای پروژه گام‌به‌گام در ادامه تبیین شده است. پروژه‌های چالشی برای به‌چالش کشیدن ذهن کاربر و به‌نحوی خودآزمایی او طراحی شده‌اند و در نتیجه، روش اجرای طراحی ذکر نشده است.

کاربر پس از مطالعه این کتاب، اساس انیمیشن‌سازی در موهو را فرامی‌گیرد و هرچقدر بیشتر با ابزارها و محیط برنامه کار کند، قادر به ساختن انیمیشن‌های بهتری خواهد بود؛ گرچه تماشا کردن کلیپ‌های انیمیشن‌سازی در اینترنت و مطالعات بیشتر در این زمینه، او را به طراح ماهرتری در این زمینه تبدیل خواهد کرد.