

<<三维动画专业教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画专业教程>>

13位ISBN编号：9787040181609

10位ISBN编号：7040181606

出版时间：2006-2

出版时间：蓝色畅想

作者：王博

页数：176

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<三维动画专业教程>>

前言

在全球动漫产业飞速发展的今天，三维软件的开发与应用对动漫产业的发展起着至关重要的作用。

在众多三维软件中，Maya软件在影视动画方面的表现是非常优秀的。

它拥有一个庞大的基层体系，其灵活性与可控性以及在大团队项目中的突出表现，使它多次摘得奥斯卡最佳动画软件奖的桂冠。

著名的Dream works工作室也以它为平台，制作出了《怪物史莱克》、《冰河世纪》、《马达加斯加》等享誉全球的优秀动画影片。

Maya软件的诸多优良品质，使得许多三维动画爱好者和制作团队趋之若鹜。

目前，国内图书市场出现了众多三维动画类的书籍，其中以介绍Maya软件的居多，但这些书大多数是以Maya软件操作手册或应用技巧的形式编写成书的，无法将Maya软件教学规范化、体系化。

初学者在此阶段需要的更多的是软件基础理论与流程化、体系化的训练，不仅仅是在软件操作与应用技巧方面的学习，更应该了解生产流程以及学会团队配合。

在这方面，笔者从实际出发，对教材及配套光盘进行精心设计，在纸质教材中将大量篇幅放在了软件基础理论知识与商业生产流程的讲解上，将实例操作演示制成多媒体视频课件呈现于配套光盘中。

这样既让读者能够清晰、直观地了解实例的制作过程，同时又有相关理论基础知识供读者查阅。

在本书的体例构架方面，商业生产流程贯穿了全书始终，将团队协作的概念深入到了每个部分的知识节点以及操作中，让读者了解到完成优秀的动画作品，离不开团队的分工与协作。

每个部门都有明确的分工，在每个环节的制作中都要考虑到下一个环节是否能方便顺利地进行，这些知识都是非常重要的，要比软件本身的操作更加值得读者去学习思考。

<<三维动画专业教程>>

内容概要

《三维动画专业教程：Maya》为高等院校动画专业人才培养工程系列教材之一，是三维动画课程的配套使用教材。

《三维动画专业教程：Maya》全面地介绍了Maya软件以及三维动画生产的工艺流程。

从三维动画的应用开始，逐步深入到三维动画制作的各个环节，讨论了关于Maya软件的界面、建模、动画、材质灯光、渲染以及模拟动力学等方面的内容。

读者将学习到使用Maya软件作为动画制作手段的基础知识，其中包括基本概念、软件操作以及应用技巧等。

另外，《三维动画专业教程：Maya》还对Maya中较为高级的特效、Mel以及API等技术作了简要介绍，为想深入了解的读者提供了更多信息。

在配套光盘部分，视频演示了各章的软件详细操作以及综合实例，并提供场景源文件供读者学习参考。

《三维动画专业教程：Maya》适用对象包括：高等院校动画专业师生、社会电脑动画培训人员及广大动画爱好者。

<<三维动画专业教程>>

书籍目录

第一部分 Maya基础知识第一章 认识三维动画1.1 什么是三维动画1.2 怎样学习三维动画1.3 主流三维动画软件介绍小结灵活思维训练第二章 软件介绍2.1 为什么选择Maya2.2 Maya界面介绍2.3 快速上手2.4 如何使用帮助文档小结灵活思维训练第三章 生产流程3.1 团队构成3.2 镜头的生产流程小结灵活思维训练第四章 Maya节点及软件构成方式4.1 节点的概念4.2 使用帮助文档查询节点信息4.3 Maya功能构架方式4.4 Maya中的层级关系与属性关联小结灵活思维训练第二部分 创建模型第五章 建模基础5.1 建模的基本概念5.2 Maya扣的三种建模形式5.3 建模方式的选择5.4 建模辅助工具小结灵活思维训练第六章 NURBS建模6.1 NURBS建模概述6.2 曲线与曲面6.3 创建曲线6.4 编辑曲线6.5 创建和修改曲面小结灵活思维训练第七章 多边形建模7.1 多边形概述7.2 常用的多边形建模工具7.3 整理多边形7.4 多边形辅助工具——MJPolyTools7.5 实战练习：创建多边形角色小结灵活思维训练第八章 骨骼设置8.1 模型规范8.2 骨骼的工作原理8.3 权重8.4 正向动力学与反向动力学8.5 实战练习：为角色创建骨架小结灵活思维训练第三部分 制作动画第九章 动画基础9.1 动画技术的基本类型9.2 什么是关键帧9.3 关键帧的控制方法9.4 动画曲线9.5 实战练习：制作小球弹跳的动画小结灵活思维训练第十章 角色动画10.1 动作分析10.2 动画方法10.3 实战练习：为角色创建行走动画10.4 Reference的应用小结灵活思维训练第十一章 自动动画11.1 什么是自动动画11.2 动力学概述11.3 表达式、SDK驱动动画与直接通道连接11.4 约束动画小结灵活思维训练第四部分 渲染输出第十二章 材质与灯光12.1 材质灯光概述12.2 了解：Maya中的材质系统12.3 理解材质节点网络12.4 UV纹理编辑12.5 数字光线基础知识12.6 灯光系统小结灵活思维训练第十三章 渲染基础13.1 渲染物体的基本设置13.2 使用IPR渲染13.3 批量渲染输出小结灵活思维训练第十四章 高级渲染概述14.1 分层渲染14.2 矢量渲染、硬件渲染以及Mental Ray渲染器小结灵活思维训练第十五章 高级主题介绍15.1 动画生产中特效的处理方法15.2 Maya内置的特效功能简介15.3 Maya插件的使用15.4 MEL语言简介15.5 API接口介绍小结灵活思维训练参考文献

<<三维动画专业教程>>

章节摘录

插图：1-2怎样学习三维动画三维动画拥有广阔的市场，早在1995年，由Pixar工作室制作的第一部三维动画长片《玩具总动员》便风靡世界，到了2004年，由Dream Works工作室制作的动画片《怪物史莱克》更是创造了近9亿美元的票房奇迹，如图1-8所示。

而在日本和韩国，动画已经成为了支柱产业之一。

巨额的票房促进了技术的飞速发展，使得三维动画制作不再像从前那样只存在于实验室中。

现在，用个人电脑就可以制作三维动画，使得拥有动画梦想的年轻人和投资者都趋之若鹜。

对于初学者来说，兴趣也许是学习三维动画最好的理由。

因为学习三维动画是非常有趣的事。

在三维动画的世界中，我们可以任意挥洒我们的想象力，创造世界上最先进的武器、随心所欲地控制阿帕奇直升机、瞬间毁灭一座豪宅、让灭绝的恐龙重生、构造一个只存在于想像中的世界……。

在这个世界中，我们就是上帝，手中的工具可以创造一切。

兴趣是最好的老师，有了兴趣后就应该正确系统地进行学习。

在这里我们建议的学习方法是：先对三维动画流程的各个步骤有一定的了解，之后选择自己所擅长和最感兴趣的一项进行深入研究。

为什么要这么做呢？

因为流程化和分工协作是提高工作效率和质量的一个重要方面，任何一部成功的电影都是集体的劳动成果。

本书中提出现在比较流行的一种三维生产流程，根据此流程将内容分为各个模块，并从实际生产的角度讲解各个模块的基础知识和与其他模块的联系。

<<三维动画专业教程>>

编辑推荐

《三维动画专业教程:Maya》按照三维动画的实际生产流程将内容划分为十五章，每章都附有相应的教学视频，读者可以根据实际情况合理地安排学习进度。

在学习《三维动画专业教程:Maya》内容时，笔者想告诉大家一种最有效的方法，那就是先快速浏览文字内容和配套课件，不用理会一些暂时理解不了的知识。

打开软件，用自己的思路去实验，在对书中的一些操作有了基本认知之后，再详细地找到书中相关章节进行学习。

另外，在使用课件的时候，尽量不要看一步做一步，最好先将整个课件不间断地看完，把其中容易理解的地方反复观看，再就遇到的问题查阅《三维动画专业教程:Maya》寻找答案。

<<三维动画专业教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>