

<<Maya 2008完美风暴>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2008完美风暴>>

13位ISBN编号：9787115190406

10位ISBN编号：7115190402

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：张晗

页数：350

字数：635000

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>

<<Maya 2008完美风暴>>

内容概要

本书是一本非常全面的Maya 2008学习教程，由具有近十年教学和制作经验的资深专家编写而成。全书共分6章，包括Maya的基础知识、多边形建模、NURBS建模、灯光材质、角色动画、动力学和布料等内容，涵盖了Maya 2008近50项经常使用的功能。

随书附送的DVD光盘中包含了所有实例的作品源文件、实例素材和所需字体，以及本书所有实例的46小时的详细视频教学录像。

本书内容重点突出，都是应用在制作第一线的实实在在的技术，讲解时把基础知识、操作技巧和应用知识渗透到每个范例中，使读者能活学活用，扎实而高效地掌握Maya 2008，因此本书特别适合Maya初中级读者作为自学用书，也可作为各类学校相关专业的培训教材。

<<Maya 2008完美风暴>>

书籍目录

Chapter 1 基础篇	1.1 认识Maya	1.1.1 Maya的过去与现在	1.1.2 Maya的应用领域
1.2 基础操作	1.2.1 Maya的用户界面	1.2.2 自定义用户界面	1.2.3 视图布局和视图控制
1.2.4 Maya中的基础三维物体及组成元素	1.2.5 变换工具的使用	1.2.6 其他常用命令和常用窗口	1.3 本章小结
Chapter 2 建模篇	2.1 多边形建模技术	2.1.1 Polygon [多边形]的概念	2.1.2 Poly Modelling [多边形建模]的应用
2.1.3 多边形模块的菜单命令	2.1.4 使用Maya 2008新增功能提高工作效率	2.2 多边形建模人物类范例——游戏角色建模	2.3 NURBS建模技术
2.3.1 NURBS曲线	2.3.2 NURBS曲面	2.4 本章小结	Chapter 3 灯光材质篇
3.1 灯光与照明	3.1.1 Maya的基本灯光	3.1.2 灯光的属性设置	3.1.3 Maya的高级照明
3.2 材质与纹理	3.2.1 材质和纹理的概念	3.2.2 材质的创建和管理	3.2.3 材质的属性
3.3 UV与纹理贴图	3.3.1 什么是UV ?	3.3.2 基本贴图映射命令的使用	3.3.3 选择合理的贴图映射方式为模型完成基本的UV展平
3.3.4 应用Unfold及Relax命令处理有问题的局部UV	3.3.5 UV的测试、整理和导出	3.3.6 根据UV在Photoshop中绘制基本贴图	3.3.7 在Photoshop中绘制贴图的明暗细节
3.4 渲染技术	3.4.1 渲染窗口	3.4.2 渲染器	3.4.3 渲染设置
3.5 材质、贴图、渲染综合范例——酒窖的一角	3.6 本章小结	Chapter 4 动画篇	4.1 关键帧动画
4.1.1 动画的基础——手动关键帧动画	4.1.2 动画曲线编辑器	4.1.3 动画变形器	4.1.4 Constrain约束
4.1.5 路径动画和驱动关键帧动画	4.2 创建与编辑角色动画	4.2.1 角色动画概述	4.2.2 Maya的骨骼系统
4.2.3 IK解算与骨骼控制	4.2.4 Full body IK [全身IK]的应用	4.2.5 Skin [蒙皮]的应用	4.2.6 表情动画的制作
4.3 本章小结	Chapter 5 动力学篇	5.1 动力学概述	5.2 Maya的粒子系统
5.2.1 Particles [粒子]的创建	5.2.2 Particles [粒子]的属性	5.3 Fields [场]	5.3.1 场的类型
5.3.2 场的属性	5.4 刚体动力学	5.4.1 创建刚体	5.4.2 刚体的属性
5.4.3 刚体解算器的属性	5.4.4 刚体约束	5.5 柔体动力学	5.5.1 创建柔体
5.5.2 控制柔体权重	5.5.3 Spring [弹簧]	5.6 Effects [特效]	5.6.1 烟、火效果
5.6.2 礼花与闪电	5.6.3 Shatter [碎裂]效果	5.6.4 Flow [流动]特效	5.7 Fields [流体特效]
5.7.1 影响流体效果的要素	5.7.2 流体的创建	5.7.3 流体的属性	5.7.4 Ocean [海洋]
5.7.5 创建海面漂浮物体	5.8 动力学特效综合范例	5.8.1 粒子应用范例——星云	5.8.2 粒子应用范例——路径燃烧动画
5.8.3 动力学应用范例——吊桥	5.8.4 流体应用范例——海洋特效	5.9 本章小结	Chapter 6 nCloth布料篇
6.1 创建nCloth布料	6.1.1 在简单模型上创建nCloth布料	6.1.2 nCloth布料的动力学碰撞	6.1.3 nCloth布料的约束控制
6.2 nCloth布料的属性	6.2.1 nCloth布料的创建属性	6.2.2 nCloth布料的自身属性	6.3 nCloth布料应用范例
6.3.1 使用nCloth布料制作船帆升起的效果	6.3.2 使用nCloth布料制作绳索和床单	6.4 本章小结	

<<Maya 2008完美风暴>>

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>