

<<Maya动画制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787121077685

10位ISBN编号：712107768X

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王威，潘明歌，李和畅 编著

页数：314

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动画制作案例教程>>

前言

从事高校动画教学工作以来，遇到过很多让人触目惊心的事情：有的学生从上学第一天起，就抱着毕业以后要继承父母的生意，进大学只是拿一个文凭的念头；有的学生通过了4年的学习，不但对动画完全没有兴趣，而且已经完全彻底地厌烦了这个行业；有的学生毕业设计做不出来，居然从网上直接下载一个动画片当作毕业设计交上来。

一切一切让我们一遍又一遍地反思，是我们的教学方法有问题，还是现在的社会真的已经变得很浮躁？

现在的学生都有极强的独立思考的能力，甚至逃课都会有绝对正当的理由。

以前我带Maya或者后期课的时候，有学生曾经跟我说：我不想来上课了，我毕业以后也不打算做三维动画，老师看着给个分数吧！

后来有一次上Maya课的时候，由于对这个年级的学风非常不满，疯狂地布置作业，并要求当天布置的作业第二天一上课就直接交上来，在大屏幕上全班公示。

作业量都很大，曾经要求他们3天完成一部三维动画短片。

一次做不完，扣这门课总分的5~10分，扣到40分的时候这个学生就可以不用来上这门课了。

结果效果出奇的好，虽然几乎所有的学生每天夜里都要熬到凌晨三四点钟，有的甚至连续通宵不睡觉，但绝大多数人每次都能按时交上。

仅仅3个星期，他们已经可以独立制作完整的三维动画了，虽然大部分作品表现出来的效果很差，但都有角色、动作、场景等动画需要的一切元素。

<<Maya动画制作案例教程>>

内容概要

本书采用案例化的形式，循序渐进地对三维软件Maya进行了详细的介绍，同时也剖析了Maya使用者在实践过程中遇到及关心的问题。

全书知识点涉猎面较广，除对Maya动画制作流程进行了详尽的介绍外，还对Polygon建模、摄像机聚焦、灯光、材质及渲染器Mental Ray等内容进行了深入的阐述。

本书区别于市面上一般Maya书籍的最大特点是：在介绍Maya强大功能的时候，融入了大量实例，使读者有兴趣接受枯燥的理论，并在学习中不断获得完成作品的成就感；强调作品的艺术性和观赏性，在教材中融入了很多美学、摄影学方面的知识，这一点对于没有受过美术教育的计算机爱好者的艺术修养的提高也有较好的帮助。

本书可作为高等学校、高等职业院校、成人高等院校、继续教育学院、民办高校的游戏、动漫、多媒体、艺术设计、图形图像等专业的教材及培训用书，也可作为3D爱好者及从事电影特技、影视广告、游戏制作人员的参考书。

<<Maya动画制作案例教程>>

书籍目录

第1章 奇异的三维世界 1.1 关于CG 1.2 三维动画的制作流程 1.2.1 动画前期设定 1.2.2 三维动画制作 1.3 关于Maya 1.4 学习三维动画软件的方法 1.4.1 学习的过程 1.4.2 制作实验动画
本章小结 思考题第2章 揭开Maya的神秘面纱 2.1 Maya的界面 2.2 Maya的视图操作 2.3 Maya笔刷工具实例——太阳花 2.3.1 创建模型 2.3.2 灯光和材质 2.3.3 渲染和后期合成 2.4 Maya的渲染设置 2.4.1 全局渲染面板 2.4.2 重要参数设置 2.5 渲染设置实例——分层渲染和后期合成 2.5.1 Maya的图层面板 2.5.2 分层渲染设置 本章小结 思考题第3章 曲面建模 3.1 各式各样的杯子 3.1.1 Revolve旋转成型命令 3.1.2 Revolve旋转成型建模实例——创建杯子模型 3.2 多线的曲面编辑工具 3.2.1 Loft放样工具 3.2.2 Planar成面工具 3.2.3 Extrude挤压成型实例——牛角 3.3 曲面建模综合实例——宝剑锋从磨砺出 3.3.1 剑身的创建 3.3.2 完成宝剑模型 本章小结 思考题第4章 Polygon模型 4.1 Polygon模型简述 4.2 Polygon建模实例——著名的皮克斯台灯 4.2.1 灯头、灯泡和灯座的创建 4.2.2 灯臂的创建 4.2.3 细节的制作 4.3 Polygon角色建模实例——真实人物头部 4.3.1 前期准备工作 4.3.2 开始制作头部模型 4.3.3 眼睛部分的制作 4.3.4 嘴部的制作 4.3.5 鼻子的制作 4.3.6 耳朵的制作 4.3.7 细节的添加和最后调整 4.3.8 其他部分的介绍 本章小结 思考题第5章 Maya的材质系统 5.1 Maya基本材质类型 5.1.1 Anisotropic、Blinn、Lambert、Layered Shader材质 5.1.2 Ocean Shader材质实例——海洋效果 5.1.3 Phong、Phong E、Ramp Shader、Surface Shader材质 5.2 基本材质的基本属性 5.2.1 Common Material Attributes (公共材质属性) 5.2.2 材质应用实例——矿石效果 5.3 贴图应用实例——蛇皮效果 5.4 Maya贴图类型 5.4.1 2D Texture (二维贴图类型) 5.4.2 Cloth贴图的新用途——光雾效果 5.4.3 3D Texture (三维贴图类型) 5.4.4 Cloud贴图实例——创建天空效果 5.5 材质综合实例——燃烧的圆环 本章小结 思考题第6章 材质的实际应用案例 6.1 贴图控制模型实例——逼真的树叶 6.2 File文件贴图实例——破旧的锁 6.3 文字的华丽质感实例 6.3.1 文字模型的基本材质 6.3.2 底部发光材质 6.4 材质的光线跟踪实例——玻璃效果 6.4.1 玻璃材质调节 6.4.2 玻璃环境设置 本章小结 思考题第7章 UV划分和卡通材质第8章 Maya的灯光系统第9章 Maya的摄像机第10章 基础动画部分第11章 面部表情系统第12章 骨骼系统第13章 Mental Ray渲染器附录 Maya快捷键功能解释

<<Maya动画制作案例教程>>

章节摘录

插图：

<<Maya动画制作案例教程>>

编辑推荐

《Maya动画制作案例教程》可作为高等学校、高等职业院校、成人高等院校、继续教育学院、民办高校的游戏、动漫、多媒体、艺术设计、图形图像等专业的教材及培训用书，也可作为3D爱好者及从事电影特技、影视广告、游戏制作人员的参考书。

<<Maya动画制作案例教程>>

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>