第一图书网, tushu007.com

<<巧夺天工>>

图书基本信息

书名：<<巧夺天工>>

13位ISBN编号：9787302207184

10位ISBN编号：7302207186

出版时间：2010-2

出版时间：清华大学出版社

作者：韩翠英　等编著

页数：362

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

前言

Maya作为三维动画软件的后起之秀，深受业界欢迎和钟爱。
Maya集成了AliasWavefront最先进的动画及数字效果技术，它不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，而且还结合了最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染和运动匹配技术。
Maya因其强大的功能在3D动画界形成巨大的影响，已经渗入到电影、广播电视、公司演示、游戏可视化等各个领域，且成为三维动画软件中的佼佼者。
1.本书主要特色　　市场上有各种Maya动画开发与影视制作的图书，编者希望编写一本内容专业、实例效果精美而丰富的全彩图书。
本书采用基础理论和实例相结合的方式讲解了Maya的功能，使读者在了解软件理论知识的基础上，通过具体实践加深理解所学到的知识，真正掌握[Maya建模和动画、特效等制作的能力。
本书主要特色如下。
内容专业、实例制作精美。
本书全面介绍了Maya动画开发与影视制作知识，实例的制作过程展示了Maya命令及工具的运用。
实例操作和应用。
本书利用典型案例引导读者巩固所学内容。
在每章的合适位置都提供了知识模块，利用综合性的案例来提高读者对Maya的综合操作能力，还为用户的设计工作提供新思路。
改变传统的分章模式，各章内容紧扣主题，能够深入地剖析Maya实例制作的方法以及技巧。
图书采用全彩制作，图文并茂，版式风格活泼、紧凑美观，完美地展现了Maya精美的实例效果。
目录和前言部分也精心设计了配图，采用了杂志版式风格，使得本书进一步摆脱枯燥的说教色彩，更加生动活泼。
本书配套的光盘中包括全书所有实例制作时用到的素材、完成效果图与最终完成文件。
读者在阅读本书时可直接打开这些文件，进行临摹学习。
本书为实例配备了视频教学文件，读者可以通过视频文件更加直观地学习Maya 2009动画开发与影视制作知识。

内容概要

《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》采用基础理论和实例相结合的方式讲解Maya 2009的功能，帮助读者真正掌握Maya建模和动画、特效等制作功能。
《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》共12章，介绍了产品造型设计、角色造型设计、材质和贴图技术、灯光技术、栏目包装动画设计、Maya变形技术、常用动画技术、动画一粒子应用技术、特效一流体和笔触等内容。
《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》最后介绍了两个综合开发案例。
《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》结构清晰、叙述流畅，结合丰富的实例介绍了使用Maya进行动画开发的内容。
《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》部分章节采用全彩印刷，附带了大容量的DVD光盘，提供丰富的练习素材和操作视频。
《巧夺天工:Maya 2009动画制作深度剖析》适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初中级读者使用，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及社会各类Maya培训班的教材。

书籍目录

第1章 走进Maya 2009　1.1 初识Maya2009　1.1.1 应用领域　1.1.2 界面介绍　1.1.3 Maya2009新增功能　1.2 掌握基本操作　1.2.1 视图操作　1.2.2 积木玩具——创建基本物体　1.2.3 物体的构成元素　1.2.4 摆放水果——选择和变换操作　1.2.5 物体基本属性　1.2.6 复制物体　1.3 基本操作技巧　1.3.1 空中演习——父子关系和群组工具　1.3.2 捕捉和对齐　1.3.3 管理家具——图层操作　1.3.4 快捷操作　1.3.5 界面优化第2章 产品制造设计——NURBS和细分建模技术　2.1 产品造型设计概要　2.1.1 产品造型赏析　2.1.2 NURBS和细分建模介绍　2.2 编辑曲线　2.2.1 复制表面曲线　2.2.2 结合和分离曲线　2.2.3 偏移工具　2.3 曲面成形　2.3.1 旋转成面　2.3.2 放样曲面　2.3.3 挤出曲面　2.3.4 倒角曲面　2.4 工艺产品设计——花瓶展示　2.5 编辑曲面　2.5.1 投射和剪切　2.5.2 布尔运算　2.5.3 插入结构线和偏移面　2.5.4 重建曲面和圆角工具　2.5.5 曲面衔接　2.6 电器模型设计——咖啡壶　2.7 办公用品设计——台灯　2.8 细分建模知识要点　2.8.1 边和点的编辑操作　2.8.2 物体编辑操作　2.9 数码产品设计——大脚丫摄像头第3章 较色造型设计　3.1 角色造型设计概要　3.1.1 角色造型赏析　3.1.2 角色布线规则　3.2 多边形角色建模知识要点　3.2.1 创建和添加多边形　3.2.2 合并与分离　3.2.3 光滑　3.2.4 细分代理　3.2.5 挤出　3.2.6 分割边　3.2.7 切割面　3.2.8 插入和偏移边　3.2.9 焊接　3.2.10 倒角和切点　3.3 创建水牛力士　3.3.1 创建头部模型　3.3.2 创建身体模型　3.3.3 创建四肢模型　3.3.4 创建衣服模型第4章 质感表现研究——材质和贴图技术　4.1 材质分析　4.1.1 材质物理属性分析　4.1.2 贴图的作用　4.1.3 Maya节点技术概要　4.2 材质知识要点　4.2.1 Hypershade编辑器　4.2.2 重点材质节点介绍　4.2.3 通用材质属性　4.2.4 高光和光线跟踪属性　4.2.5 材质的创建与赋予物体的方法　4.3 LOGO招贴——金属材质表现　4.4 吧台一角——酒水材质表现　4.5 纹理贴图知识要点　4.5.1 纹理贴图操作　4.5.2 2D纹理　4.5.3 3D纹理　4.5.4 常用Utilities节点　4.6 沙发皮革——三维贴图应用　4.7 水果写实——二维贴图应用　4.8 矮人小屋——贴图综合应用第5章 灯光照明剖析——灯光技术第6章 栏目包装动画设计——基础动画第7章 Maya变形技术第8章 常用动画技术第9章 动画——粒子应用技术第10章 特效——流动和笔触第11章 综合案例——游戏场景第12章 打造炫场时空

章节摘录

产品造型设计是产品设计的一部分，而产品设计反映着一个时代的经济、技术和文化，随着人类精神文明的提高，人们对产品的造型和外观的审美要求也越来越高，例如要设计一款手机，除了功能和技术要超过竞争对手外，其质感、颜色和造型也起着举足轻重的作用，毕竟这些是吸引消费者眼球的重要因素。

2.1.1 产品造型赏析　　产品设计的范围比较广阔，大到汽车、飞机，小到耳机、螺丝钉都属于产品设计，下面来看几款国际知名设计作品。

图2-1所示是Logitech的一款鼠标和SONY的一款音箱，像这种流线型的产品使用NBRUS建模是最佳的选择。

如果是复杂的产品造型，如图2-2所示的摩托模型，很多细节的东西都是棱角分明的，单纯地使用NURBS建模会有困难，对于这种情况，可以将多种建模方法结合使用，可以用细分建模，也可以使用多边形建模。

2.1.2 NURBS和细分建模介绍　　NURBS是非统一有理B样条的意思。
非统一是指一个控制顶点影响力的范围能够改变。
当创建一个不规则曲面的时候这一点非常有用。
同样，统一的曲线和曲面在透视投影下也不是无变化的，对于交互的3D建模来说这是一个缺陷。

NURBS是一种非常优秀的建模方式，也是高级三维软件当中都支持的建模方式。
NURBS能够比传统的网格建模方式更好地控制物体表面的曲线度，从而能够创建出更逼真、生动的造型。
比较适合创建构造比例和结构比较写实，又带有曲线特征的工业产品，像图2-3所示的模型，完全可以使用NURBS建模技术完成。

编辑推荐

光盘内容：　18段全程配音教学视频　50个书中实例完整文件

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