

图书基本信息

书名：<<教育部高等学校高职高专广播影视类专业教学指导委员会"十一五"规划教材>>

13位ISBN编号：9787313055408

10位ISBN编号：7313055404

出版时间：2009-01-01

出版时间：上海交通大学出版社

作者：曾庆珉，张耀华 著

页数：111

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>

内容概要

利用Maya制作数字特效为入门指导，以动力学相关功能模块的应用为核心，通过对关键功能设置等的说明，结合样例进行分析与引导，力图帮助读者理解特效制作中的关键模式。

《Maya特效制作》概要性地介绍Maya的节点体系和MEL、表达式编程的应用，逐一讲解Maya主要动力学模块的核心内容.示范在特效表现中的运用。

学习《Maya特效制作》之前，读者需拥有一定制作完整三维动画作品的经验，并掌握常用的后期合成与特效技术。

作者简介

曾庆珉，深圳职业技术学院动画学院教师，负责3dsMax、Maya、游戏关卡设计等课程教学。毕业于复旦大学，先后从事网络与多媒体开发、3D动画与VFX制作、3D网游客户端开发等工作。

书籍目录

第一章 数字视觉特效与Maya第一节 数字视觉特效第二节 Maya的架构与特效第三节 Maya脚本语言概述
第四节 MEL应用示范和表达式入门第二章 刚体第一节 力场与运动约束第二节 刚体碰撞第三节 破碎的酒
瓶第二章 粒子特效第一节 粒子发射与运动第二节 雕像的风化第三节 粒子渲染第四节 简单群体动画第
四章 柔体与布料第一节 柔体第二节 弹簧第三节 柔体弹簧--飘动的布第四节 布料系统第五节 nCloth入
门第五章 流体第一节 关于流体第二节 创建流体第三节 流体实例第四节 爆炸第六章 综合实例--异时空来
客第一节 实景匹配第二节 地面第三节 液体金属第四节 光球及渲染后记

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>