

<<三维动画制作基础 II>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作基础 II>>

13位ISBN编号：9787502770228

10位ISBN编号：7502770224

出版时间：2008-1

出版时间：海洋

作者：刘振才

页数：420

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>

<<三维动画制作基础 II>>

内容概要

《三维动画制作基础2》由10章构成，编写紧扣教学大纲，兼顾动画专业技术和艺术相结合的特点，内容全面、范例丰富、步骤清晰、图文并茂、条理性强、边讲边练的方式，循序渐进地将Maya基础知识、建模、材质和纹理、动画制作、粒子系统和动力场、画笔特效、灯光和摄像机、渲染输出等核心技术进行了生动细致的讲解。

其中包括82种Maya 8.0核心功能具体应用的实际操作和6大类29个典型实例的全程制作：1.创建模型11类：方形玻璃瓶子、倒角字“CCTV”、自行车座的表面、沙发、茶桌底座和桌面、飞机、凤凰鸟、小兔头部、磁盘、一只卡通小狗、一个卡通小女孩；2.赋予材质2类：方玻璃瓶、一条黄瓜；3.创建动画7类：路径动画——创建月亮绕地球转动、关键帧动画——创建地球自转、角色动画——创建卡通小女孩的骨关节动画、角色动画——卡通女孩跑步动画、跳跃的小球、模拟龙卷风、卡通女孩投篮球的动画；4.动画渲染4类：矢量渲染动画、感应光线渲染动画、动画渲染实例、软件渲染摄像机的目标跟踪动画；5.创建场景2类：星空的平面图像、森林大火三维场景；6.特效制作3类：在三维物体上绘制二维纹理、在物体上绘制三维笔刷效果、瀑布特效。

每章后附有相应的配套练习，巩固所学知识。

三维动画基础是动画专业的必修课。

Maya作为应用最为广泛的三维动画制作工具，因其功能强大、操作界面友好、使用方便而拥有巨大的用户群体。

<<三维动画制作基础 II>>

作者简介

刘振才，1975年毕业于吉林大学，在瑞典居住期间学习瑞典语和电脑艺术。

回国后一直从事三维影视动画的教学工作，并担任三维动画编导和技术指导，具有丰富的三维动画教学和制作的实践经验。

<<三维动画制作基础 II>>

书籍目录

第1章 Maya基础知识1.1 Maya界面布局和标题栏1.1.1 Maya的界面布局1.1.2 标题栏1.2 Maya主菜单1.2.1 主菜单栏1.2.2 公用菜单1.2.3 模块菜单1.3 视图的布局和切换1.3.1 透视图1.3.2 正交视图1.3.3 视图和其他窗口组合布局1.4 视图的变换和物体的显示精度1.4.1 透视图的变换操作1.4.2 正交视图的变换操作1.4.3 视图中物体的显示方式1.4.4 视图菜单1.5 状态栏1.5.1 状态栏的区域1.5.2 物体的选择模式1.5.3 吸附功能的选择1.5.4 状态栏中各图标的功能1.6 工具架1.6.1 工具架的使用1.6.2 工具架的编辑1.7 常用工具箱1.7.1 常用工具1.7.2 新增工具1.8 通道框1.9 层编辑箱1.9.1 层编辑箱的使用1.9.2 编辑层1.10 时间滑块和范围滑块1.10.1 时间滑块的使用1.10.2 范围滑块的使用1.10.3 播放控制器的使用1.11 命令栏和帮助栏1.11.1 命令栏的作用1.11.2 帮助栏的作用1.12 思考与练习1.12.1 小结1.12.2 练习题1.12.3 思考题第2章 NURBS建模2.1 NURBS建模的几种方法2.1.1 什么是NURBS建模2.1.2 NURBS建模的几种方法2.1.3 曲线工具的使用2.2 创建曲线和编辑曲线2.2.1 连接曲线和分离曲线2.2.2 封闭曲线和断开曲线2.2.3 剪切相交的曲线2.2.4 添加曲线可控点和重建曲线2.2.5 偏移曲线和反转曲线方向2.2.6 曲线平滑、曲线倒角和曲线编辑工具2.2.7 复制物体表面曲线2.3 曲线建模.....第3章 多边形建模第4章 材质和纹理第5章 制作动画第6章 粒子系统和动力场第7章 PaintEffects (画笔特效) 第8章 灯光和摄像机第9章 渲染输出第10章 动画场景制作实例

<<三维动画制作基础 II>>

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>