

<<INSIDE Maya5完全学习手册（上）>>

图书基本信息

书名：<<INSIDE Maya5完全学习手册（上下）>>

13位ISBN编号：9787508318219

10位ISBN编号：7508318218

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力

作者：（美）亚当斯（Adams,M.）等编著，郭圣路等译

页数：740

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>

<<INSIDE Maya5完全学习手册 (上)>>

内容概要

本书介绍学习使用Alias|Wavefront的Maya进行建模、动画和渲染的技术。

本书的重点是介绍如何使用Maya的主要工具进行制作以及这些制作过程的原因。

本书所有的作者以及审查人员都是使用Maya的行家里手，通过《Parking Spot》这个电影短片，介绍使用Maya 5制作数字电影的整个过程。

全书分5个部分。

分别介绍Maya 5最新的特性和定制的方法；Maya的内部特性和设置；Maya 5的技术指导和场景布局；Maya 5的使用技术和艺术以及Maya 5基于节点的结构体系和粒子动力学的详细技术内容；中、高级MEL语言。

本书适合有一定Maya基本知识的中、高级用户阅读。

想更深了解Maya以及定制Maya的用户，阅读本书将会得到启发。

高级用户阅读本书将会学习到新的制作思想，并能够探索到Maya的其他功能。

本书内容包括高级用户所感兴趣的高级制作方法和工作流程。

书籍目录

绪论第1部分 Maya和制作流水线第1章 使用Maya Maya可以做什应用 工具 特性 Maya的发展历史 Maya的根 用户自己的发展 学习资源 学习方法 总结 第2章 项目概述 开始 计划A重组 计划B 空间布置充实 Killer B计划 (故事) 板 关于本书 预算 总结 第3章 数码工作室制作流水线 预制作 故事 视觉考虑 技术考虑 产品设置 建模 连接 光影 布局 修饰 制作流程 动画制作 灯光 效果 渲染 总结 第4章 技术考虑 取得舒适性 命令 默认命令 热键 工具架标记菜单 用户界面 UI元素 菜单 观察 看大的图片 设置一些分界线 居中 管理 文件 项目 文件命名 总结 第5章 MEL 什么是MEL 什么是MEL以及如何使用MEL Maya的嵌入式语言: 一些特定的要点 MEL命令栏和Script Editor 使用Script Editor 编程介绍: 使用MEL编程的速成课程 获取返回值到变量中 参数、数组和控制结构MEL UI控制暴露 在Maya已存在的默认菜单中添加新菜单 在全局Maya UI中添加新菜单 总结 第2部分 建模第6章 格式 使用Maya不能做什么 隐含 (滴状) 曲面 八叉树 (Octrees) 点云 格式: 最好的选择 保真度 效率 精度 连续性 柔韧性 光影要求 多边形 柔韧性 拓扑 位置 连续性 任意光影空间 NURBS建模 参数化 直线拓扑修整 平滑面可变形性 细分表面 柔韧性 拓扑加层级 G1连续性 任意光影空间 面的制作策略 角色 汽车 消防栓店面 其他建模可能性 绘制效果 (Paint Effects) 滴状粒子 毛发 总结 第7章 建模方式 设置你的视野 获取它们的参考素材 艺术品 计划你的旅行 跨一大步 使用导游 走一小步 处理细节 避免产生锐边 在它上面加个盖 剪切拐角 控制凹凸 开挖隧道 坑洼和凸起 总结 第8章 布景 画出草图 制订计划 制定标准 获得城市设施数据 制作模型 制作街区 制作路边 人行道 街道 海滩 创建建筑物 规划 坚实的基础 细节, 细节 投入使用 总结 第9章 道具 基本道具创建指导 空间 简单性组织 简单的道具模型 大骨头 消防栓 汽车: 一个复杂的道具模型 主车体面板 总结 第10章 角色 功能和美学标准 细分表面的优势 其他标准 细节水平 特别点 纹理创建Spot和The Jerk 开始 创建Spot 制作The Jerk的模型 总结 第3部分 技术指导第11章 布局 什么是布局 视觉清晰 从故事板到动画草图 总结 第12章 基于节点的体系结构 变换--父/子节点间的关系 物体、形状和组件 Maya基于节点的基础知识 什么是DAG节点 什么是DG节点 节点类型 非DAG节点 察看Maya的场景图和节点历史 连接两个节点的属性 总结 第13章 建立高级连接 理解节点连接 约束的一些实际应用 快速预览: 重叠动作 使用历史修改被平滑蒙皮后的几何体 总结 第14章 粒子和动力学 水的喷射 碰撞 重力 控制节点 渲染 硬件渲染 软件渲染 创建水痕 总结 第4部分 动画第15章 Maya中的角色动画 Maya动画 第一步: 计划动画 第一步: 捕捉幻影 第二步: 研究运动 心理研究: 小剧本理论 研究故事 研究运动 参考连续镜头 运动捕捉 视频研究 动画原理 CAPS 姿势 最终计划 制作过程 断裂模型 使用控制 断裂腿 设置姿势 设置关键帧 接下来的工作是... 曲线图编辑器 愿动力陪伴你左右 有关运动的最后一点提示 总结 第16章 动画的角色建立流水线 角色建立的5个黄金规则 理解角色的解剖学 熟悉角色的运动要求 保持角色控制的简单性、直观性和合作性 文件要保持整洁 固化 角色建立流水线 11项常见的角色建立缺陷 总结 第17章 动画的角色装配 为动画设置角色 为动画创建简洁的关节层级 简单的四足角色--狗的装配 四足动物的脊柱和臀部关节设置 四足动物IK腿关节和脚关节的设置IK样条尾巴和耳朵设置 低分辨率替代几何体 连接在角色装配上的控制盒 创建高级两足动物的控制 高级两足动物的脊柱 高级可伸长的IK腿和典型的翻转脚设置 设置IK胳膊和锁骨三角 设置头骨架层级 面部控制和混合形状变形器 创建眼睛的控制 The Jerk的头发 平滑绑定代理几何体 绘画平滑的皮肤权重 使用单个顶点集绘画权重 附加影响物体的应用 总结 第18章 光影 获得外观效果 创建光影前的注意事项 表面质量 光影处理和工具 Multilister、Hypershade和Visor 高效的光影设置 创建库 材质分配评测光影创建纹理贴图 绘画纹理贴图 扫描纹理 Maya Paint Effects纹理 程序纹理 光影范例 投影贴图 总结 第19章 灯光 灯光中的世界 阴影控制 使用Maya的灯光 全局灯光、光通量、FG、IBL 和HDRI的定义 使用Maya的标准渲染器模拟全局灯光 使用屋顶灯光模拟全局灯光 HDR图像的创建和准备 颜色脚本 总结 第20章 渲染 使用Maya的标准渲染器进行渲染 了解局限性 图形保真 光线跟踪 运动模糊 景深 镶嵌 内存 动画效能 光影和纹理贴图 Block Order Texture (BOT) 文件 阴影 渲染诊断 命令行 渲染预览渲染 准备检测表管理渲染测试 使用Mental Ray渲染 局限性 一般设置运动模糊多通道渲染 渲染图层 全局通道 灯光通道 使用哪种技术 渲染农场 渲染农场服务 渲染农场软件 选择平台 硬件 农场布局 为最终输出做准备 视频 高清晰度和数字视频 胶片 总结 第5部分 附录附录A 中级、高级MEL 什么是脚本节点 创建和使用脚本节点 使用脚本节点合并scriptJob 运行Executable (可执行) 程序和返回它的输出 错误处理 分布式工作: 脚本和错误记录 高级MEL 有关API的介绍: 编写一个变形器 什么是对象定

位总结

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>