

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787533020699

10位ISBN编号：7533020693

出版时间：2006-1

出版时间：山东美术出版社

作者：潘鲁生

页数：416

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

Maya作为从专业图形工作站上移植下来的三维软件，经过多年的市场考验，已被传媒、游戏、广告等多个行业所认可，受到众多制作人员的追捧。

适应当前市场需要又易于被读者阅读接受，是本书一大特色。

本书的两位作者，一位从业多年，具备丰富的行业制作经验；一位在高校任教多年，具备丰富的教学经验，这种优势互补，是成就本书上述特色的主要原因。

相信本书能够助读者朋友们一臂之力，从容应对日趋激烈的行业竞争!

## 书籍目录

第一章 静物 第一节 认知初级建模 1.1.1 Maya的Project (工程项目) 设置 1.1.2 Maya中的三种主要模型类型 1.1.3 建立一个NURBS的桌面 第二节 再接再厉——其它物体建模 1.2.1 层的应用 1.2.2 水晶苹果建模 1.2.3 圆珠笔建模 1.2.4 画框建模 1.2.5 水杯建模 1.2.6 窗帘建模 1.2.7 纸张建模 第三节 材质贴图——五彩缤纷的世界 1.3.1 桌面赋材质 1.3.2 给画框“嵌”上画——给画框赋材质及贴图 1.3.3 在纸张上“印”字——给纸张赋材质和贴图 1.3.4 “杯壁生辉”——给陶瓷杯赋予材质及纹理贴图 1.3.5 披上外衣——圆珠笔材质的建立 1.3.6 淡蓝色的百叶窗——给百叶窗赋材质 1.3.7 剔透的水晶苹果——给水晶苹果赋材质 第四节 大功告成——渲染输出 1.4.1 整理场景中的模型 1.4.2 灯光及渲染 第二章 梦境——时代的对话 第一节 主角的诞生——铅笔与显示器的模型制作 2.1.1 准备 2.1.2 铅笔建模 2.1.3 显示器建模 第二节 亦真亦幻——材质及贴图的设定 2.2.1 Maya场景文件的输入及输出 2.2.2 材质及贴图 第三节 注入生命活力——基本动画设置 2.3.1 铅笔的运动 2.3.2 显示器的运动 第四节 生动的世界——动画输出 2.4.1 动画预览 2.4.2 灯光设定 2.4.3 完善材质 2.4.4 输出动画 第三章 煮酒论英雄 第一节 酒瓶建模 3.1.1 基本造型 3.1.2 瓶身上部改造 3.1.3 瓶身底部改造 3.1.4 编辑瓶盖曲面 第二节 流光溢彩 3.2.1 阴影组设置 3.2.2 灯光设置 3.2.3 环境设置 3.2.4 各属性综合调整 第三节 物景交融 3.3.1 背景设置 第四节 动静相宜 3.4.1 动画设置 第四章 武侠迷幻 第一节 掀开面纱 4.1.1 粒子系统构成及基本属性 4.1.2 粒子硬件渲染 4.1.3 粒子软件渲染 第二节 借力使力 4.2.1 粒子生成 4.2.2 粒子属性修改 4.2.3 粒子材质 第三节 如烟逝去 ..... 第五章 海底世界 第六章 电视栏目包装片头 第七章 动力保龄 第八章 附录

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>