第一图书网, tushu007.com

# <<三维动画基础设计>>

## 图书基本信息

书名：<<三维动画基础设计>>

13位ISBN编号：9787561829004

10位ISBN编号：7561829000

出版时间：2009-4

出版时间：天津大学出版社

作者：王京跃

页数：171

字数：281000

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

第一图书网, tushu007.com



## 内容概要

Maya是一个功能全面、结构复杂的软件，集成了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，还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合，使其备受电影工业的青睐。
　本书主要从软件的基础部分入手，按照动画的基本流程编排任务的顺序，一共分7个任务：任务1使读者熟悉Maya的操作和界面；任务2介绍了多边形和NURBS建模技术；任务3和任务4为材质灯光系统；任务5介绍动画的简单制作；任务6和任务7介绍了变形及骨骼绑定。
在每个任务中，都会进行一些实例制作，对所学软件的功能及参数技巧进行复习与延伸。
对于一些参数产生效果的对比，书中多以图例进行说明。

第一图书网, tushu007.com



## 作者简介

王京跃，天津工业大学艺术与服装学院动画系教师。
本科就读于天津美术学院工业设计专业，2000年毕业后一直在北京从事动画、展示等行业。
2003年因一个偶然的机会进入北京大学软件与微电子学院攻读数字艺术专业。
毕业作品The Back获2006年CCGF艺术类学院组动画短片二等奖。
个人

# <<三维动画基础设计>>

## 书籍目录

任务1 Maya基础 1.1 Maya作品欣赏 1.2 认识Maya 1.3 任务小结 1.4 习题与案例实训任务2 Polygon与NURBS简介 2.1 了解Polygon 2.2 实例制作——制作一架简单飞机 2.3 Maya的UV贴图 2.4 实例制作——展开一个物体的UV 2.5 了解NURBS 2.6 实例制作——制作一个茶壶 2.7 任务小结 2.8 习题与案例实训任务3 摄像机与灯光 3.1 摄像机 3.2 灯光 3.3 实例制作——模拟全局光 3.4 任务小结 3.5 习题与案例实训任务4 材质与纹理 4.1 Maya材质 4.2 2D／3D纹理属性 4.3 工具节点 4.4 实例制作——制作苹果材质 4.5 任务小结 4.6 习题与案例实训任务5 动画 5.1 基础动画 5.2 实例制作——以三面翻学习制作循环动画 5.3 实例制作——简单路径动画 5.4 动画的预览及运动曲线 5.5 受控帧及驱动关键帧 5.6 表达式动画 5.7 任务小结 5.8 习题与案例实训任务6 变形 6.1 创建编辑变形 6.2 实例制作——制作面部表情变形 6.3 任务小结 6.4 习题与案例实训任务7 骨骼与蒙皮 7.1 创建及编辑骨骼 7.2 骨骼动力学 7.3 实例制作——制作蛇爬行动画 7.4 蒙皮 7.5 任务小结 7.6 习题与案例实训任务8 综合实例 8.1 制作机械臂 8.2 使用程序纹理创建天空 8.3 任务小结 8.4 习题与案例实训

## 章节摘录

插图：

## 编辑推荐

《三维动画基础设计Maya版(入门级)》为天津大学出版社出版发行。

第一图书网, tushu007.com



## 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