

<<Maya 6超级手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya 6超级手册>>

13位ISBN编号：9787801724113

10位ISBN编号：7801724119

出版时间：2005-1

出版时间：兵器工业

作者：武汉人马

页数：367

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>

<<Maya 6超级手册>>

内容概要

Maya作为当今大型动画制作软件，已经广泛应用到了电影特技制作、广告片头设计、卡通动画设计制作当中，其应用前景十分广阔。

《魔法石：Maya6超级手册（1）（基础与合成篇）》是《魔法石Maya 6超级手册》系列丛书的基础与合成篇，包括Maya基础和Digital Fusion动画后期合成技术两个部分。

第1章Maya主视窗，介绍了Maya的界面内容和基础操作；第2章Polygons建模和NURBS建模，介绍了两种建模方法的使用；第3章Maya的渲染，介绍了渲染的知识，以及材质和贴图的使用；第4章动画，介绍了路径动画，动画快照和变形的运用；第5章动力学系统，介绍了动力学、粒子和动力场的知识；第6章Digital Fusion后期合成，介绍了合成的概念以及相关技术；第7章合成精彩案例，介绍了动画后期合成的实际运用实例。

《魔法石：Maya6超级手册（1）（基础与合成篇）》融作者集体创作智慧和动画制作经验于一体，结构合理，语言精练，通俗易懂，不仅适合作为从事电影特效、影视广告、游戏开发、视频多媒体、三维可视化等设计人员的指导书，而且还可以作为高等美术院校电脑动画专业师生和相关专业培训班的教材。

《魔法石：Maya6超级手册（1）（基础与合成篇）》配套光盘为书中部分实例文件，以及X-Plan动画完整版，并赠送1100多个材质文件。

<<Maya 6超级手册>>

作者简介

武汉人马动画，著名的三维动画公司。

主要作品：《传奇世界》与陈凯歌导演合作《神迹》与陈凯歌导演合作《银钢摩托》- 影视广告与郭彤导演合作《浩男西装》- 影视广告与郭彤导演合作《猴年新春送大礼》一系列影视广告 中国电信《我建我家》- 网络游戏《X-PIAN》9分钟动画《妈妈乐花露精》- 电视广告《乐尊开窟》- 《敦煌传奇》实验片《节水公益广告》 所获奖项：INTEL数码艺术创意大赛，是唯一获奖的三维动画片。

上海2004年全国CG大赛网络最受欢迎奖。

<< Maya 6 超级手册 >>

书籍目录

第1章 Maya主视窗1.1 状态栏1.2 菜单栏1.3 工具架1.4 工具框1.5 工作区1.6 层编辑器1.7 通道盒1.8 时间滑块和范围滑块1.9 命令行1.10 帮助行1.11 浮动菜单1.12 工程目录的设置与指定第2章 Polygons建模和NURBS建模2.1 Polygons多边形概述2.1.1 Polygon多边形建模定义2.1.2 Polygons组成元素2.1.3 法线和显示设置2.2 Polygons建模2.2.1 创建多边形工具2.2.2 扩展多边形2.2.3 镜像2.3 编辑Polygon2.3.1 合并2.3.2 分离2.3.3 瓦解2.4 Polygon布尔运算2.4.1 Union布尔操作2.4.2 Difference布尔操作2.4.3 Intersection布尔运算2.5 拉伸, 复制和提取2.5.1 拉伸面2.5.2 拉伸边2.5.3 楔入面并拉伸弧2.5.4 复制面2.5.5 提取面2.6 在Polygon物体上创建和填充洞2.6.1 使用Make Hole Tool工具2.6.2 使用Creai和Append工具2.6.3 用面填充洞2.7 分割和细分Polygon2.7.1 分割定位Polygon2.7.2 分割共享顶点2.7.3 切割面以创建边或薄面2.7.4 细分Polygon2.7.5 Poke Faces2.8 平滑, 倒角和雕刻Polygon2.8.1 平滑2.8.2 使用Smooth Proxy处理模型2.8.3 均化顶点2.8.4 倒角Polygons2.8.5 雕刻Polygons2.9 合并顶点和边2.9.1 合并顶点2.9.2 合并边2.9.3 合并多条边2.10 将NURBS转换为Polygons2.11 三角化和四边化Polygon2.11.1 三角化Polygon2.11.2 四边化polygon2.12 基础范例--制作家用电话2.12.1 准备工作2.12.2 制作家用电脑比例2.12.3 制作家用电话显示屏2.12.4 制作的听筒模型2.12.5 为电话座制作拨号按钮2.12.6 复制放置按钮到电话座上2.12.7 制作电话线2.13 NURBS技术建模和构造基础2.13.1 NURBS基本几何体2.13.2 显示和进入NURBS元素模式2.12.3 理解曲线的基本元素.....第3章 Maya的渲染第4章 动画第5章 Maya动力学系统第6章 Digital Fusion后期合成第7章 合成精彩案例

<<Maya 6超级手册>>

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>