

<<Maya 8 全能特训一点通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 8 全能特训一点通>>

13位ISBN编号：9787801728531

10位ISBN编号：780172853X

出版时间：2007-5

出版时间：兵器工业出版社

作者：韦志锋

页数：500

字数：741000

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 8 全能特训一点通>>

内容概要

本书通过17个典型实例的制作，按照建模、材质、灯光、动画及渲染的三维作品制作顺序，由简到繁，深入浅出地解析了Maya软件的强大功能。

全书由10章组成，内容涉及广泛，实例丰富，步骤细致，将读者经常遇到的疑难杂症逐一化解。书中第1章内容通过3个基础实例的介绍，学习了NURBS建模的命令及功能；第2~3章分别介绍了多边形建模和细分建模的命令和技巧；第4~5章通过实例练习，分别学习了Maya的材质知识和灯光知识，第6章通过综合实例——赛车的练习，学习了NURBS建模方法及常用的亚光玻璃、镜面玻璃材质的制作；第7章通过简单的可口可乐动画制作，学习了Maya动画模块的基础知识和运用；第8章通过实例练习，学习了衣服及头发的模拟和制作；第9~10章综合运用各种功能，并进一步学习了骨骼的设置、加权的分配以及动画的设置等。

本书面向初、中级用户，不仅是从事影视制作、游戏开发、多媒体制作、虚拟现实、工业造型和三维动画等领域制作人员的重要教材，也可以用作高等美术院校相关专业师生实用自学、教学读物以及社会相关培训班教材。

为方便读者顺利完成练习并掌握其中的功能与技巧，本书提供了1张配套光盘。

光盘内容包括本书部分实例的模型、贴图及最终效果文件，读者可根据书中相关内容进行查找。

书籍目录

第1章 NURBS建模篇 1.1 中文字的创建 1.2 螳螂 1.3 保温瓶第2章 Polygon建模篇——猎豹 2.1 猎豹模型的创建 2.2 本章总结 2.3 思考题 2.4 动手练一练第3章 细分建模篇——吹风筒 3.1 吹风筒主体部分的创建 3.2 吹风筒尾部的创建 3.3 吹风筒手柄的创建 3.4 本章总结 3.5 思考题 3.6 动手练一练第4章 材质篇 4.1 静物写生 4.2 百事可乐的贴图 4.3 老屋的贴图 4.4 本章总结 4.5 思考题 4.6 动手练一练第5章 灯光篇 5.1 基础灯光训练 5.2 Mental Ray 全局光照 5.3 Mental Ray 焦散运用第6章 赛车 6.1 赛车模型的创建 6.2 赛车材质的创建 6.3 场景灯光的创建 6.4 渲染输出设置 6.5 本章总结 6.6 思考题 6.7 动手练一练第7章 动画篇——可口可乐动画 7.1 Coca-cola-egg动画制作 7.2 Coca-cola-bottle的动画制作 7.3 添加压缩变形器 7.4 调整Coca-cola-bottle运动曲线 7.5 摄像机和灯光运动的制 7.6 本章总结 7.7 思考题 7.8 动手练一练第8章 衣服与头发 8.1 人物衣服的创建 8.2 人物头发的创建 8.3 思考题 8.4 动手练一练第9章 霸王龙 9.1 霸王龙的建模 9.2 霸王龙材质的制作 9.3 霸王龙的骨骼设置 9.4 本章总结 9.5 思考题 9.6 动手练一练第10章 综合实战——翼龙篇 10.1 建立翼龙模型 10.2 翼龙指定贴图坐标 10.3 翼龙各部分骨骼的创建 10.4 各部分骨骼控制手柄的创建 10.5 皮肤绑定及加权的设置 10.6 思考题 10.7 动手练一练

<<Maya 8 全能特训一点通>>

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>