

<<Maya动画设计原动力>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画设计原动力>>

13位ISBN编号：9787113073169

10位ISBN编号：7113073166

出版时间：2006-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：张彦武

页数：430

字数：671000

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动画设计原动力>>

内容概要

Maya是当今最主流的三维动画制作软件。

Maya在创建角色、动画、特效等类型时的工作效率高，渲染效果真实感强，因此被广泛应用于影视广告、电影特效、动画角色等的制作之中。

本书重点介绍Maya的基本功能，并用实例引导读者了解其常规应用。

本书按照Maya的软件结构、实际应用情况以及初学者的学习特点进行编写，从Maya软件的界面布局、视图控制和基本操作技法讲起，进而介绍了NURBS建模、多边形建模和细分曲面建模等几种建模方法，接着介绍了材质与渲染的方法。

在读者掌握了Maya制作的基本技法后，本书进一步介绍了动画制作中的场景视觉元素、Maya的简单动画制作、Maya角色动画的制作、Dynamic真实的物理模拟等内容。

最后，本书还介绍了较为复杂的Maya Fur毛发制作、Cloth布料制作和创建真实3D空间的方法。

通过本书的学习，读者可以掌握Maya的操作方法并具备一定的制作能力。

本书适合初级读者作为入门书阅读，也适合用作高等院校电脑美术专业和各类影视制作培训班的教学用书，还可作为广大三维动画爱好者的自学参考用书。

<<Maya动画设计原动力>>

书籍目录

第1章 Maya概述 1.1 界面布局 1.2 视图控制 1.3 基本操作技能 1.4 本章小结第2章 NURBS建模 2.1 NURBS简介 2.2 创建NURBS要素 2.3 编辑曲线 2.4 创建曲面 2.5 编辑曲面 2.6 编辑曲面建模实例——螺丝刀 2.7 本章小结第3章 多边形建模 3.1 多边形简介 3.2 创建多边形 3.3 多边形的操作 3.5 多边形建模实例 3.4 本章小结第4章 细分曲面建模 4.1 创建细分面 4.2 操作细分面 4.3 细分曲面建模实例——手 4.4 本章小结第5章 材质与渲染 5.1 材质创建方法 5.2 材质指定方法 5.3 通用材质属性 5.5 材质的类型 5.6 贴图 5.7 渲染 5.8 金属字 5.9 本章小结第6章 动画制作中的场景视觉元素第7章 Maya的动画制作第8章 Maya的角色动画第9章 Dynamic真实的物理模拟第10章 Maya Fur毛发制作第11章 Maya Cloth布料世界第12章 绘画创建真实3D空间

<<Maya动画设计原动力>>

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>