

<<Maya创世界(精彩动画上手制作)>>

图书基本信息

书名：<<Maya创世界(精彩动画上手制作)>>

13位ISBN编号：9787115105028

10位ISBN编号：7115105022

出版时间：2002-8-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：韩涌

页数：581

字数：682000

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创世界(精彩动画上手制作)>>

内容概要

本书是一本Maya的实例教学参考书，特色在于将相对枯燥、难以理解的功能教学融入了生动连贯的“创世界”故事情节中。

本书从Maya的粒子系统和动力学入手，对动画、角色和特效部分进行了专项讲解，这也正是Maya软件的精粹。

书中设置的实例既独立成篇、又相互关联，通过创建大量生动有趣的动画片断，可以不断强化读者对Maya的认识，而且最有创意的是，如果把这些片断组合起来，将形成完整的创造天地万物的动画作品。

全书风格独特、内容详实，指导性和实用性很强。
适合Maya的学习者参考使用，提高自己解决问题的能力 and 创作水平。

书籍目录

导学 第一部分 粒子的绚丽世界 第一章 初识粒子和动力学 1.1 什么是粒子 1.2 生成粒子的方法
1.2.1 直接生成粒子 1.2.2 利用勾画工具生成粒子 1.2.3 生成粒子网格 1.2.4 利用发射器产生粒子
1.2.5 利用几何体发射粒子 1.3 粒子运动的基本属性 1.3.1 速率Rate 1.3.2 扩展角度Spread
1.3.3 方向Direction 1.3.4 最小、最大距离Min、Max Distance 1.3.5 速度Speed 1.4 理解动力场
1.4.1 什么是动力场 1.4.2 Maya动力场的种类 1.4.3 动力场的基本使用 1.4.4 编辑动力场的基础
属性 1.4.5 动力场的连接和断开 1.5 刚体与动力场 1.5.1 创建新的项目文件 1.5.2 生成地球的
模型 1.5.3 生成彗星的模型 1.5.4 添加牛顿场 1.5.5 编辑彗星的运动 1.5.6 给彗星添加“扫帚”
一样的尾巴 1.6 小结 第二章 粒子的形态与渲染 2.1 粒子的大小 2.1.1 属性选项对话框 2.1.2
通道盒中 2.2 粒子的寿命 2.2.1 指定粒子寿命的时间Constant 2.2.2 产生随机的寿命Random
range 2.2.3 生成表达式控制粒子的寿命 2.2.4 编辑已有的表达式 2.3 粒子的渲染类型 2.3.1
Points点类型 2.3.2 MultiPoint多点类型 2.3.3 Streak条纹类型 2.3.4 MultiStreak多条纹类型 2.3.5
Sprites处理类型 2.3.6 Spheres球类型 2.3.7 Numeric数字类型 2.3.8 Blobby surface(s/w)融合球类型
2.3.9 Cloud(s/w)类型 2.3.10 Tube(s/w)管状类型 2.4 利用硬件渲染粒子 2.4.1 编辑粒子的颜色
2.4.2 编辑粒子的不透明性 2.4.3 编辑每粒子的半径改变粒子形成的外观 2.4.4 利用硬件渲染出图像
序列 2.4.5 人工渲染粒子Alpha通道 2.4.6 观看粒子硬件渲染的结果 2.5 利用Fusion合成效果
2.5.1 在流程视窗中装入素材 2.5.2 添加一些特效工具 2.5.3 预览第一个合成效果 2.5.4 生成第二
个合成效果 2.5.5 把合成效果输出成视频文件 2.6 粒子的软件渲染 2.6.1 获得Maya的粒子火焰特
效 2.6.2 分析粒子云材质 2.6.3 通过修改Blob属性改变火焰的外观 2.6.4 打开并阅读表达式
2.6.5 渲染连续的图像序列 2.7 完成上一章的练习 第三章 头一日的幻想 第二部分 数字背景
与天空 第四章 背景在CG创作中的使用 第五章 创建真实的数字云彩 第三部分 自然景观的创建 第六
章 生成真实的地形 第七章 关于真实海面的制作 第八章 用Maya模拟自然界的植物 第九章 沙漠化
绿洲 第四部分 光源设置的技巧 第十章 阳光灿烂的日子 第十一章 令人恐惧的夜晚 第十二章 昼与
夜的交替 第五部分 角色动画初探 第十三章 用细分表面创建海豚模型 第十四章 角色的骨骼绑定和
运动测试 第十五章 神秘的海底世界 附录A Maya 4.5新增功能简介 附录B Maya 4英、汉菜单对照 附
录C Maya 4快捷键浏览 附录D Maya 4摄像机操作快捷键

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>