

<<Autodesk Maya 8标准培训 >>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 8标准培训教材2>>

13位ISBN编号：9787115164711

10位ISBN编号：7115164711

出版时间：2007-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦

页数：1024

字数：1699000

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>

内容概要

本教材是Autodesk Maya动画设计师(级)认证的标准配套教材, 严格按照认证考试大纲进行编写。本教材注重实际操作技能的培养, 采用命令讲解与实例教学相结合的方式, 由浅入深地讲解了使用Maya 8软件进行三维动画制作的操作方法与制作流程。

书中包括Maya 8的高级渲染技术、高级动画技术、动力学、流体、Paint Effects、布料、毛发、编程技术等三维高级技术和高级创作技巧。

本书精心设计的案例灵活有趣, 步骤条理清晰。

无论是作为培训中心标准教材还是自学用书, 本书都可以发挥非常大的作用。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材为Autodesk公司与火星时代(www.hxsd.com.cn)合倾力打造, 集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编, 聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士编写, 教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富, 语言生动详实, 是学习三维动画创作不可多得的教材。

书籍目录

第1章 Maya高级渲染技术	1.1 知识重点	1.2 要点详解	1.2.1 高级灯光应用
1.2.2 高级材质应用	1.2.3 纹理的应用	1.2.4 Utilities [工具节点]	1.2.5 UV编辑
1.2.6 渲染技术	1.3 应用案例	1.3.1 综合实例1——Glow制作流星	1.3.2 综合实例2——Black Hole [黑洞] 应用
1.3.4 综合实例4——制作卡通材质	1.3.3 综合实例3——Use Background [背景材质]	1.3.5 综合实例5——制作卡通勾边	1.3.6 综合实例6——Layered Shader [层材质]
1.3.7 综合实例7——高级UV编辑	1.3.8 综合实例8——mental ray	1.4 本章小结	1.5 参考习题
2.2 要点详解	2.2.1 变形	2.2.2 约束	2.2.3 高级动画辅助功能
2.2.5 骨骼控制系统	2.2.6 蒙皮	2.3 应用案例	2.3.1 综合实例1——融合变形制作表情
2.3.2 综合实例2——融合变形高级参数的应用	2.3.3 综合实例3——瓶中的精灵	2.3.4 综合实例4——机械手控制	2.3.5 综合实例5——自动拾杯器
2.3.6 综合实例6——山路越野车	2.3.7 综合实例7——Channel Box高级应用	2.3.8 综合实例8——Graph Editor应用实例	2.3.9 综合实例9——反转脚骨
2.3.10 综合实例10——线性IK动画：舞动的辫子	2.3.11 综合实例11——FBIK应用体验	2.3.12 综合实例12——非线性动画编辑	2.4 本章小结
2.5 参考习题	第3章 Maya动力学	3.1 知识重点	3.2 要点详解
3.2.1 粒子系统	3.2.2 动力场	3.2.3 Softbody [柔体]	3.2.4 Strings [弹簧]
3.2.5 刚体	3.2.6 刚体约束	3.2.7 播放动力学动画	3.3 应用案例
3.3.1 综合实例1——地雷爆炸	3.3.2 综合实例2——下雨	3.3.3 综合实例3——焰火	3.3.4 综合实例4——龙卷风
3.3.5 综合实例5——游动的鱼群	3.3.6 综合实例6——起伏的海面	3.3.7 综合实例7——脚印	3.3.8 综合实例8——辫子
3.3.9 综合实例9——鬼域	3.3.10 综合实例10——篝火	3.3.11 综合实例11——墙	3.3.12 综合实例12——吊桥
3.4 本章小结	3.5 参考习题	第4章 Maya流体和海洋	4.1 知识重点
4.2 要点详解	4.2.1 流体特效	4.2.2 海洋	4.3 应用案例
4.3.2 综合实例2——3D容器制作熔岩	4.3.3 综合实例3——海洋特效制作	4.4 本章小结	4.5 参考习题
5.2.1 Paint Effects的概念	5.2.2 Paint Effects的工具栏	5.2.3 Paint Effects二维画板的应用	5.2.4 Paint Effects三维绘画的应用
5.3 应用案例——风雨中的树	5.3.1 实例分析	5.3.2 制作步骤	5.4 本章小结
5.5 参考习题	第6章 Maya Cloth [布料]	6.1 知识重点	6.2 要点详解
6.2.1 布料简介	6.2.2 创建布料	6.2.3 约束	6.2.4 模拟
6.3 应用案例	6.3.1 综合实例1——布料约束动画	6.3.2 综合实例2——制作上衣	6.4 本章小结
6.5 参考习题	第7章 Maya Fur&Hair	7.1 知识重点	7.2 要点详解
7.2.1 Fur [毛发]	7.2.2 Hair [头发]	7.3 应用案例	7.3.1 综合实例1——制作草坪
7.3.2 综合实例2——制作短发	7.3.3 综合实例3——制作麻花辫	7.4 本章小结	7.5 参考习题
8.1 知识重点	8.2 要点详解	8.2.1 表达式	8.2.2 脚本
8.3 应用案例	8.3.1 综合实例1——滚动五棱柱	8.3.2 综合实例2——修改弹簧属性	8.4 本章小结
8.5 参考习题			

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>