

<<Maya的艺术>>

图书基本信息

书名：<<Maya的艺术>>

13位ISBN编号：9787115232366

10位ISBN编号：7115232369

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电

作者：Autodesk公司

页数：240

字数：384000

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的艺术>>

内容概要

本书是一本介绍3D动画技术的基础教程，对3D动画制作中涉及的3D计算机图形、3D时间和空间、材质和纹理等基本概念以及建模、变形、照明、渲染等动画技术进行了全面系统的介绍。

本书以图文并茂的形式对支持Autodesk

Maya软件的概念和理论进行了视觉探索，引领广大动画爱好者进入丰富多彩的3D世界。

本书结构新颖，每章包含一系列的两页单元，每个单元集中介绍特定的Maya软件概念，这种结构使读者更易于以非线性方式阅读本书。

本书末尾介绍了几位业界专家和他们的部分作品，他们那些充满艺术想象力的作品将使您领略这些才华横溢的Maya大师的风采，激发自己的创作灵感。

本书包含大量插图、内容翔实、深入浅出，是广大动画爱好者和动画艺术工作者全面了解Maya软件工作原理的理想教程和必备参考书。

<<Maya的艺术>>

书籍目录

- 第1章 3D计算机图形
 - 1.1 3D计算机动画
 - 1.2 技术创新
 - 1.3 动画管道
 - 1.4 计算机系统
- 第2章 时间和空间
 - 2.1 3D空间
 - 2.2 时间
 - 2.3 位图空间
 - 2.4 色彩空间
- 第3章 Maya探秘
 - 3.1 工作空间
 - 3.2 文件管理
 - 3.3 查看3D场景
 - 3.4 对象和组件
 - 3.5 依赖图
 - 3.6 变形
 - 3.7 复制
 - 3.8 吸附工具
 - 3.9 Artisan(工匠)
 - 3.10 Maya中的脚本编写
- 第4章 动画
 - 4.1 动画技法
 - 4.2 设置关键帧
 - 4.3 动画曲线
 - 4.4 层级动画
 - 4.5 运动路径动画
 - 4.6 非线性动画
 - 4.7 反应式动画
 - 4.8 刚体动力系统
- 第5章 建模
 - 5.1 几何体
 - 5.2 建模技巧
 - 5.3 使用曲线
 - 5.4 NURBS曲面
 - 5.5 修剪和布尔运算
 - 5.6 连接曲面
 - 5.7 补丁曲面
 - 5.8 多边形建模
 - 5.9 细分代理建模
 - 5.10 构造历史
 - 5.11 动画建模
- 第6章 变形
 - 6.1 变形对象
 - 6.2 非线性变形器

<<Maya的艺术>>

- 6.3 变形器
- 6.4 模拟变形
- 第7章 角色动画
 - 7.1 三维角色
 - 7.2 骨骼
 - 7.3 动力学
 - 7.4 设置角色皮肤
 - 7.5 IK/FK混合
 - 7.6 制作角色动画
 - 7.7 行走循环
 - 7.8 面部动画
- 第8章 材质和纹理
 - 8.1 设置模型阴影
 - 8.2 曲面材质
 - 8.3 纹理贴图
 - 8.4 2D纹理放置
 - 8.5 3D纹理放置
 - 8.6 UV纹理坐标
 - 8.7 反射
 - 8.8 凹凸贴图和位移贴图
 - 8.9 文件纹理
 - 8.10 Photoshop文件纹理
 - 8.11 创建纹理效果
- 第9章 数字电影摄影
 - 9.1 灯光的运作方式
 - 9.2 灯光效果
 - 9.3 投影
 - 9.4 深度贴图阴影
 - 9.5 灯光设置
 - 9.6 场景光照
 - 9.7 相机工作原理
 - 9.8 相机移动
- 第10章 渲染
 - 10.1 渲染场景
 - 10.2 细分
 - 10.3 假象和消除锯齿
 - 10.4 渲染输出
 - 10.5 渲染和优化
 - 10.6 合成渲染
 - 10.7 mental ray渲染器
 - 10.8 Maya向量渲染器
- 第11章 效果
 - 11.1 添加效果
 - 11.2 光学特效
 - 11.3 粒子效果
 - 11.4 效果
 - 11.5 画笔效果

<<Maya的艺术>>

- 11.6 笔刷
- 11.7 管道
- 11.8 笔刷笔触
- 11.9 使用画笔效果
- 11.10 nCloth
- 11.11 毛皮和毛发
- 11.12 流体
- 第12章 交互式3D
 - 12.1 交互式3D
 - 12.2 游戏开发
 - 12.3 多边形显示选项
 - 12.4 游戏建模
 - 12.5 简单体上行建模
 - 12.6 游戏专用工具
 - 12.7 构建层级
- 第13章 业界专家
 - 13.1 Rob Magiera
 - 13.2 Loïc Zimmerman
 - 13.3 Marc-André Guindon
 - 13.4 Rudy Grossman
 - 13.5 Erick Miller
 - 13.6 Jeff Unay

<<Maya的艺术>>

章节摘录

渲染是将建立模型、纹理、灯光、相机和效果过程中的所有工作集合在一起形成最终图像序列的过程。

简单来说，渲染就是创建被赋予不同颜色、以形成完整图像的像素。

渲染需要大量复杂的计算，因此会使计算机很繁忙。

动画过程中渲染阶段的关键是找到一种方法能实现最佳图像质量和最短的渲染时间，从而能够按时完工。

在探究渲染动画序列的具体细节之前，需要认识到渲染图像有两种方法：软件渲染和硬件渲染。

具体地说，Maya装有3种软件渲染器，它们是Maya软件渲染器，mental ray渲染器和向量渲染器。

软件渲染器比硬件渲染复杂得多，要获得最佳效果需要大量相关知识。

渲染器是将所有场景和设置输送到软件并执行渲染计算生成最终位图图像的地方。

本章将深入介绍Maya如何在软件渲染过程中处理场景数据。

……

<<Maya的艺术>>

编辑推荐

《Maya的艺术》图文并茂，不但讲解了3D时间和空间的关键概念，而且深入解析了如何使用3D技术表达艺术想象力。

如果您想要成为一名精通3D创作技法的艺术家，《Maya的艺术》将是您的必备之选。

《Maya的艺术》以一个彩色画廊画上句号，展示了技艺精湛的Maya艺术家如何使用Maya软件创建出精美绝伦的艺术作品。

<<Maya的艺术>>

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>