

<<Maya三维动画制作基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787115250612

10位ISBN编号：7115250618

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：王楠

页数：328

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三维动画制作基础教程>>

### 内容概要

《Maya三维动画制作基础教程》共分8章，其中第1章和第2章主要讲述了动画基础知识和Maya软件基础知识；第3章至第5章主要讲述了3种Maya建模方式；第6章和第7章主要讲述了Maya的材质技术和灯光渲染技术；第8章讲述了掌握动画形成的原理，介绍了Maya动画操作界面，各种不同的动画制作技术，律表的相关知识与动画曲线编辑器的相关知识。

《Maya三维动画制作基础教程》语言精炼、通俗易懂，采用了软件介绍与实例操作相结合的方式，为读者的学习提供了方便。

《Maya三维动画制作基础教程》可作为高等院校艺术设计相关专业的教材，也可作为各类培训学校的教学用书，还可供Maya动画制作爱好者自学参考。

## &lt;&lt;Maya三维动画制作基础教程&gt;&gt;

## 书籍目录

目 录	第1章	Maya动画基础知识	11.1	三维动画设计	11.1.1	三维动画的发展	11.1.2	制作动画的一般流程	41.1.3	三维动画设计软件	71.2	初识Maya	101.2.1	Maya的发展历史	101.2.2	Maya 8.0的特色	121.2.3	Maya的硬件平台	131.3	Maya的应用领域	141.3.1	游戏开发	141.3.2	影视剧角色的制作	141.3.3	虚拟场景的制作	151.3.4	工业造型设计	151.3.5	建筑效果图制作	161.3.6	影视片头制作	16	本章小结	16	第2章	Maya基础	172.1	界面介绍	172.1.1	标题栏	172.1.2	菜单栏	182.1.3	状态行	182.1.4	常用工具架	192.1.5	工具栏	192.1.6	视图区	202.1.7	属性编辑器	202.1.8	通道栏	202.1.9	层编辑器	212.1.10	时间控制器	212.1.11	命令行	222.1.12	帮助行	222.2	操作视图与布局	222.2.1	视图的控制方法	222.2.2	视图的布局	232.2.3	摄像机视图	242.3	编辑对象	252.3.1	编辑对象操作	252.3.2	删除对象	272.3.3	选择对象	282.3.4	使用组	282.3.5	细节级别	282.3.6	创建对象层级	292.3.7	使用对齐对象	292.3.8	历史记录	332.4	变换对象操作	332.4.1	操纵器手柄	332.4.2	基本变换操作	342.4.3	显示操纵器工具	372.4.4	输入数值进行变换操作	382.4.5	Pivot Point【轴心点】	382.4.6	捕捉对象	402.5	文件管理	412.5.1	文件的基础操作	412.5.2	标准目录结构	432.5.3	创建自己的Project	432.5.4	浏览图片	442.5.5	引入参考文件	452.6	节点的概念	452.6.1	父物体与子物体的概念	452.6.2	创建层级关系	462.7	课堂实例	462.7.1	实例1——太阳系的运动	46	本章小结	51	第3章	Maya NURBS建模技术	523.1	NURBS基础知识	523.1.1	NURBS原理	533.1.2	NURBS曲线基础	533.1.3	NURBS曲面基础	533.1.4	NURBS曲面精度控制	543.1.5	NURBS建模流程	553.2	创建NURBS几何体	553.2.1	Sphere【球体】	583.2.2	Cube【立方体】	593.2.3	Cylinder【柱体】	603.2.4	Cone【锥体】	613.2.5	Plane【平面】	613.2.6	Torus【圆环】	623.2.7	Circle【环形】	623.2.8	Square【方形】	623.3	创建NURBS曲线	633.3.1	CV Curve Tool【控制点曲线工具】	633.3.2	EP Curve Tool【编辑点曲线工具】	663.3.3	Pencil Curve Tool【铅笔曲线工具】	663.3.4	Arc Tool【圆弧工具】	673.3.5	Text【文本工具】	673.4	创建NURBS曲面	683.4.1	Revolve【旋转成面】	683.4.2	Loft【放样成面】	703.4.3	Planar【平面】	713.4.4	Extrude【挤出曲面】	723.4.5	Birail【围栏】	753.4.6	Boundary【边界成面】	773.4.7	Square【方形成面】	793.4.8	Bevel【倒角】	803.4.9	Bevel Plus【倒角插件】	833.5	NURBS曲线的编辑	843.5.1	Duplicate Surface Curves【复制曲面曲线】	843.5.2	Attach Curves【合并曲线】	863.5.3	Detach Curves【分离曲线】	873.5.4	Align Curves【对齐曲线】	883.5.5	Open/Close Curves【开放/闭合曲线】	903.5.6	Move curve Seam【移动曲线接缝】	913.5.7	Cut Curve【剪切曲线】	923.5.8	Intersect Curves【交叉曲线】	933.5.9	Curve Fillet【曲线圆角】	943.5.10	Insert Knot【插入结构点】	963.5.11	Extend【延伸】	973.5.12	Offset【偏移】	993.5.13	Reverse Curve Direction【反转曲线方向】	1003.5.14	Rebuild Curve【重建曲线】	1013.5.15	Fit B-spline【适配B样条曲线】	1023.5.16	Smooth Curve【平滑曲线】	1033.5.17	CV Hardness【硬化CV点】	1043.5.18	Add Points Tool【加点工具】	1043.5.19	Curve Editing Tool【曲线编辑工具】	1053.5.20	Project Tangent【投射切线】	1053.5.21	Modify Curves【修改曲线】	1073.6	NURBS曲面的编辑	1113.6.1	Duplicate NURBS Patches【复制NURBS面片】	1113.6.2	Project Curve On Surface【投射曲线到曲面】	1123.6.3	Intersect Surfaces【相交曲面】	1143.6.4	Trim Tool【剪切工具】	1153.6.5	Untrim Surfaces【还原剪切曲面】	1163.6.6	Booleans【布尔运算】	1173.6.7	Attach Surfaces【合并曲面】	1173.6.8	Detach Surfaces【分离曲面】	1183.6.9	Align Surfaces【对齐曲面】	1193.6.10	Open/Close Surfaces【开放/闭合】曲面	1203.6.11	Move Seam【移动曲接缝】	1203.6.12	Insert Isoparms【插入等参线】	1213.6.13	Extend Surfaces【延伸曲面】	1213.6.14	Offset Surfaces【偏移曲面】	1223.6.15	Reverse Surface Direction【反转曲面方向】	1223.6.16	Rebuild Surfaces【重建曲面】	1233.6.17	Round Tool【圆角工具】	1233.6.18	Surface Fillet【曲面圆角】	1243.6.19	Stitch【缝合】	1273.6.20	Sculpt Geometry Tool【几何体雕刻工具】	1303.7	课堂实例	1313.7.1	实例1——双喜图案绘制	1313.7.2	实例2——静物组合	1373.7.3	实例3——鼠标建模	142	本章小结	147	第4章	Maya多边形建模技术	1484.1	多边形基础知识	1484.1.1	多边形概念	1484.1.2	Polygon建模菜单组	1514.1.3	Polygon组元的显示	1524.1.4	有
-----	-----	------------	------	--------	--------	---------	--------	-----------	--------	----------	------	--------	---------	-----------	---------	-------------	---------	-----------	-------	-----------	---------	------	---------	----------	---------	---------	---------	--------	---------	---------	---------	--------	----	------	----	-----	--------	-------	------	---------	-----	---------	-----	---------	-----	---------	-------	---------	-----	---------	-----	---------	-------	---------	-----	---------	------	----------	-------	----------	-----	----------	-----	-------	---------	---------	---------	---------	-------	---------	-------	-------	------	---------	--------	---------	------	---------	------	---------	-----	---------	------	---------	--------	---------	--------	---------	------	-------	--------	---------	-------	---------	--------	---------	---------	---------	------------	---------	------------------	---------	------	-------	------	---------	---------	---------	--------	---------	--------------	---------	------	---------	--------	-------	-------	---------	------------	---------	--------	-------	------	---------	-------------	----	------	----	-----	----------------	-------	-----------	---------	---------	---------	-----------	---------	-----------	---------	-------------	---------	-----------	-------	------------	---------	------------	---------	-----------	---------	--------------	---------	----------	---------	-----------	---------	-----------	---------	------------	---------	------------	-------	-----------	---------	------------------------	---------	------------------------	---------	---------------------------	---------	----------------	---------	------------	-------	-----------	---------	---------------	---------	------------	---------	------------	---------	---------------	---------	------------	---------	----------------	---------	--------------	---------	-----------	---------	------------------	-------	------------	---------	----------------------------------	---------	---------------------	---------	---------------------	---------	--------------------	---------	----------------------------	---------	-------------------------	---------	-----------------	---------	------------------------	---------	--------------------	----------	--------------------	----------	------------	----------	------------	----------	---------------------------------	-----------	---------------------	-----------	-----------------------	-----------	--------------------	-----------	--------------------	-----------	-----------------------	-----------	----------------------------	-----------	-----------------------	-----------	---------------------	--------	------------	----------	------------------------------------	----------	-----------------------------------	----------	--------------------------	----------	-----------------	----------	-------------------------	----------	----------------	----------	-----------------------	----------	-----------------------	----------	----------------------	-----------	------------------------------	-----------	------------------	-----------	------------------------	-----------	-----------------------	-----------	-----------------------	-----------	-----------------------------------	-----------	------------------------	-----------	------------------	-----------	----------------------	-----------	------------	-----------	-------------------------------	--------	------	----------	-------------	----------	-----------	----------	-----------	-----	------	-----	-----	-------------	--------	---------	----------	-------	----------	--------------	----------	--------------	----------	---

## &lt;&lt;Maya三维动画制作基础教程&gt;&gt;

效和无效的Polygon几何体 1534.2 创建多边形 1534.2.1 多边形的基本几何体 1534.2.2 创建多边形文本 1584.2.3 创建自由多边形 1604.2.4 转换多边形 1644.3 编辑多边形 1654.3.1 多边形的选择 1654.3.2 编辑多边形组元 1694.3.3 操作多边形组元 1714.3.4 细分多边形构成体 1744.3.5 三角形化和四边形化多边形 1774.3.6 通过绘画编辑多边形 1784.3.7 融合多边形定点和边界边 1814.3.8 多边形模型修改 1834.4 多边形UV 1964.4.1 UV Texture Editor窗口 1964.4.2 Planar Mapping【平面投射】 1974.4.3 Cylindrical Mapping【圆柱投射】 1974.4.4 Spherical Mapping【球形投射】 1984.4.5 Automatic Mapping【自动投射】 1994.4.6 编辑UV 1994.5 课堂实例 2044.5.1 实例1——书桌的制作 2044.5.2 实例2——显示器的制作 2094.5.3 实例3——键盘的制作 2164.5.4 实例4——台灯的制作 220本章小结 226第5章 Maya细分曲面建模技术 2275.1 细分曲面建模基础 2275.1.1 Subdiv的特性 2275.2 创建细分模型 2285.2.1 创建基本细分几何体 2285.2.2 转化细分模型 2295.3 编辑细分模型 2295.3.1 Full Crease Edge/Vertex【完全褶皱边/点】 2315.3.2 Partial Crease Edge/Vertex【局部褶皱边/点】 2315.3.3 Uncrease Edge/Vertex【去除褶皱边/点】 2315.3.4 Mirror【镜像】细分曲面 2325.3.5 Attach【合并】细分曲面 2325.3.6 Collapse Hierarchy【塌陷层级】 2325.3.7 细分组元选择操作 2335.4 课堂实例 2335.4.1 实例——手机的制作 233本章小结 239第6章 Maya材质技术 2406.1 材质的概述 2406.2 材质编辑器 2406.2.1 材质的基本类型 2436.2.2 材质的属性设置 2456.3 纹理贴图 2506.3.1 材质的创建 2526.3.2 材质的指定 2546.4 课堂实例 2556.4.1 实例1——透明材质的制作 2556.4.2 实例2——木纹质感制作 2616.4.3 实例3——金属材质的制作 2646.4.4 实例4——双面材质的制作 268本章小结 271第7章 Maya灯光技术与渲染技术 2727.1 基本灯光类型 2727.1.1 Ambient Light【环境光】 2727.1.2 Directional Light【方向灯】 2737.1.3 Point Light【点光源】 2737.1.4 Spot Light【聚光灯】 2747.1.5 Area Light【区域光】 2747.1.6 Volume Light【体积光】 2747.2 灯光属性设置 2757.2.1 灯光属性 2757.2.2 阴影属性 2777.3 灯光使用方法 2817.3.1 灯光视图的切换 2817.3.2 通过操纵器控制灯光 2827.4 布光方式 2827.4.1 主光源 2837.4.2 辅助光源 2837.4.3 背光 2847.5 摄像机的基础知识 2847.5.1 创建摄像机 2847.5.2 摄像机类型 2857.5.3 摄像机的属性 2857.5.4 摄像机的操作 2907.5.5 摄像机的运用技巧 2907.6 渲染概述 2947.7 渲染设置 2957.7.1 通用渲染设置 2957.7.2 软件渲染器渲染设置 2977.8 渲染场景 2987.8.1 测试渲染 2987.8.2 渲染动画 2997.8.3 浏览动画 2997.9 课堂实例 2997.9.1 实例1——灯光训练 2997.9.2 实例2——摄影机训练 304本章小结 306第8章 Maya基础动画技术 3078.1 动画的概念 3078.1.1 帧的概念 3088.1.2 帧率的概念 3098.1.3 帧率设置 3098.2 Maya动画操作界面 3118.3 动画种类 3128.3.1 关键帧动画 3128.3.2 驱动帧动画 3128.3.3 路径动画 3138.3.4 表达式动画 3138.3.5 非线性变形器动画 3138.4 动画编辑器 3178.4.1 Dope Sheet【律表】 3178.4.2 Graph Editor【动画曲线编辑器】 3198.5 课堂实例 3218.5.1 实例1——关键帧动画 3218.5.2 实例2——驱动帧动画 3238.5.3 实例3——路径动画 325本章小结 328

## <<Maya三维动画制作基础教程>>

### 编辑推荐

《21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材:Maya三维动画制作基础教程》编辑推荐：体系完整，语言通俗，Maya三维动画从零开始。

<<Maya三维动画制作基础教程>>

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>