

<<火星龙>>

图书基本信息

书名：<<火星龙>>

13位ISBN编号：9787115268280

10位ISBN编号：7115268282

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：万建龙

页数：174

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

提要

《火星——中文版Maya 2012大风暴》以DVD视频教学的形式并结合文字手册，全面介绍了中文版Maya 2012的各种操作技术，由火星时代Maya高级教师全程语音视频讲解，全新中文界面和精心设计的教学案例助您快速成长为Maya高手。

全书共7章，第1章介绍Maya的基础知识，通过18个视频，分别讲解文件基本操作、视图的操作、物体的基本操作和显示、物体的复制和吸附功能、多边形基本命令等内容；第2章介绍多边形基础建模，通过15个案例讲解多边形建模的技法；第3章介绍NURBS建模，通过4个案例讲解NURBS建模技法；第4章介绍渲染知识，通过21个案例讲解常用渲染器参数设置及渲染技法；第5章介绍绑定知识，通过6个大型案例讲解角色绑定的技法；第6章介绍动画知识，通过5个案例讲解动画创作技法；第7章介绍特效知识，通过20个案例讲解特效创作技法。

教学视频分别放在3张DVD中，时间长达32小时，还包含读者学习本手册过程中需要使用到的所有场景及相关素材文件。

《火星——中文版Maya 2012大风暴》不仅适合Maya初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书。

<<火星>>

作者简介

万建龙，从事影视制作行业多年。

2000年进入黑龙江省电视台从事后期制作，其后又在多家游戏和影视公司从事CG相关工作，具有丰富的制作、研发和教学经验。

书籍目录

第1章 Maya基础知识

- 1.1 进入Maya 2012
- 1.2 文件基本操作
- 1.3 物体的基本操作和显示
 - 1.3.1 工具箱
 - 1.3.2 物体显示方式
- 1.4 视图的操作
- 1.5 建立摄影机视图
- 1.6 动画的制作
- 1.7 动画的输出
- 1.8 菜单栏和状态栏
- 1.9 工程文件的创建
- 1.10 工具架
- 1.11 创建物体
- 1.12 选择物体
 - 1.12.1 通过工具箱中的命令进行选择
 - 1.12.2 通过大纲视图选择物体
 - 1.12.3 通过“Hypergraph：层级”和“Hypergraph：连接”选择物体
- 1.13 物体的复制和吸附功能
 - 1.13.1 复制
 - 1.13.2 吸附
- 1.14 物体轴向的修改
 - 1.14.1 设置轴向的方法
 - 1.14.2 编辑轴向的方法
- 1.15 玩具工厂物体的创建
- 1.16 多边形基本命令1
- 1.17 多边形基本命令2

第2章 多边形建模

- 2.1 盒子
- 2.2 子弹
- 2.3 楼梯
- 2.4 水杯
- 2.5 螺丝
- 2.6 水龙头
- 2.7 凳子
- 2.8 音箱
 - 2.8.1 制作技巧
 - 2.8.2 制作一个音响
- 2.9 马
- 2.10 键盘
- 2.11 卡丁车
- 2.12 麦克风
- 2.13 耳麦
- 2.14 自行车
- 2.15 人物五官建模

<<火星>>

- 2.15.1 创建鼻子
- 2.15.2 创建耳朵
- 2.15.3 创建眼睛
- 2.15.4 创建嘴部

第3章 NURBS建模

3.1 水杯

- 3.1.1 创建杯体
- 3.1.2 创建杯盖

3.2 水瓶

- 3.2.1 创建瓶体
- 3.2.2 创建瓶底
- 3.2.3 创建瓶盖

3.3 手机

- 3.3.1 制作机身
- 3.3.2 制作屏幕
- 3.3.3 制作键盘

3.4 小号

- 3.4.1 制作小号吹嘴接管
- 3.4.2 制作小号吹嘴
- 3.4.3 制作小号活塞部分和吹嘴导管
- 3.4.4 细化调整小号

第4章 渲染

4.1 UV基础

4.2 木桶贴图

- 4.2.1 UV纹理编辑器
- 4.2.2 UV的映射方式
- 4.2.3 制作木桶贴图

4.3 人物头部UV的处理

4.4 灯光雾

4.5 间接照明

4.6 金属

4.7 使用Maya软件渲染玻璃

4.8 使用mental ray渲染玻璃

4.9 网格渲染

4.10 透视光线

4.11 眼球

4.12 鸡蛋

4.13 水龙头

4.14 玉手镯

4.15 葡萄

4.16 戒指

4.17 网球

4.18 2D卡车渲染

4.18.1 渲染卡通线

4.18.2 制作卡通颜色

4.19 汽车渲染

4.20 小号

<<火星>>

第5章 绑定

5.1 约束绑定基础

5.1.1 眼睛的约束

5.1.2 机械驱动的绑定

5.2 卷轴

5.3 锁链的绑定

5.4 弹簧的绑定

5.5 拉伸

5.6 人物绑定

5.6.1 创建骨骼

5.6.2 创建控制器

5.6.3 腿部绑定

5.6.4 手臂绑定

5.6.5 腰部绑定

5.6.6 头部绑定

5.6.7 整理场景

5.6.8 创建面部表情

5.7 马的绑定

第6章 动画

6.1 弹跳

6.2 小球动画

6.3 盒子动画

6.4 手拿物体

6.5 走路动画

6.5.1 调节脚部动画

6.5.2 调节身体动画

6.5.3 设置手臂动画

第7章 特效

7.1 场的简单应用

7.1.1 创建粒子发射器

7.1.2 创建牛顿场

7.1.3 设置粒子属性

7.1.4 指定粒子颜色

7.2 粒子发射器的简单应用

7.2.1 五彩小球

7.2.2 下落数字

7.3 粒子火球特效

7.3.1 制作球体动画

7.3.2 创建粒子

7.3.3 添加场

7.3.4 为粒子添加颜色

7.4 下雨特效

7.4.1 创建场景

7.4.2 创建粒子

7.4.3 创建粒子碰撞

7.5 布料树叶

7.5.1 创建树

<<火星>>

- 7.5.2 创建布料
- 7.6 随风飘动的烟
 - 7.6.1 创建粒子
 - 7.6.2 为粒子设置关键帧
 - 7.6.3 创建精灵粒子
- 7.7 铁锤
 - 7.7.1 创建发射器
 - 7.7.2 为粒子设定关键帧
 - 7.7.3 设定粒子颜色
 - 7.7.4 为粒子添加场和碰撞
 - 7.7.5 添加灯光
 - 7.7.6 添加音效
- 7.8 树叶飘动
 - 7.8.1 创建发射器
 - 7.8.2 使用精灵粒子制作树叶
- 7.9 粒子继承
- 7.10 爆炸特效——粒子爆炸
 - 7.10.1 创建粒子
 - 7.10.2 创建碰撞
 - 7.10.3 创建粒子替代
 - 7.10.4 创建粒子替代随机效果
 - 7.10.5 创建粒子拖尾效果
- 7.11 粒子替代射箭特效
 - 7.11.1 创建场景模型
 - 7.11.2 创建粒子
 - 7.11.3 创建碰撞
 - 7.11.4 创建粒子替代
- 7.12 其实破碎很简单——DMM破碎
 - 7.12.1 加载DMM插件
 - 7.12.2 DMM插件的简单应用
- 7.13 软体流水特效
 - 7.13.1 创建场景模型
 - 7.13.2 创建碰撞
 - 7.13.3 创建水流效果
 - 7.13.4 调节材质
- 7.14 软体水面特效
- 7.15 毛发草地
 - 7.15.1 创建场景模型
 - 7.15.2 创建并设置毛发系统
 - 7.15.3 制作草地动画
- 7.16 烟雾缭绕
- 7.17 烟雾
 - 7.17.1 创建粒子发射器
 - 7.17.2 编辑粒子属性
 - 7.17.3 调节烟雾材质
- 7.18 流体火焰
 - 7.18.1 创建流体

<<火星入>>

- 7.18.2 调节流体火焰动态效果
- 7.18.3 调节颜色
- 7.19 烟花
 - 7.19.1 创建粒子
 - 7.19.2 设置烟花形态
 - 7.19.3 设置烟花颜色
- 7.20 纤尘特效
 - 7.20.1 创建粒子动画
 - 7.20.2 创建星光贴图
 - 7.20.3 创建星光动画

<<火星>>

章节摘录

版权页： 插图：

编辑推荐

3DVD全视频讲解 32小时高品质教学视频 120段视频70多个典型教学案例 附赠Maya面部绑定教学视频一套 建筑、建模、渲染、绑定、动画与特效全接触

<<火星入>>

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>