

<<Maya三维动画制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787121133879

10位ISBN编号：7121133873

出版时间：2011-5

出版时间：电子工业出版社

作者：王威

页数：374

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三维动画制作案例教程>>

内容概要

本书共14章。

第1章为三维动画的介绍；第2章为基本操作方法和流程；第3至第5章为建模部分，详细阐述动画和游戏场景、角色的制作要求和流程；第6至第8章为材质部分，系统地介绍所有的材质，并有大量的实例帮助读者掌握；第9章为灯光部分，第10章为摄像机部分，这两章不仅介绍了相关技术，同时也讲解了制作技巧；第11至第13章介绍角色动画的设定及制作；第14章介绍Maya的Mental Ray渲染器。

本书采用案例形式，循序渐进地对三维软件Maya进行了详细的介绍，同时也剖析了Maya使用者在实践过程中所遇到和关心的问题。

全书知识点涉猎面较广，除对Maya动画制作流程进行了详尽介绍外，还对Polygon建模、摄像机聚焦、灯光、材质及渲染器Mental Ray等内容进行了深入阐述。

<<Maya三维动画制作案例教程>>

书籍目录

第1章 三维动画概述

1.1 关于CG

1.2 三维动画的制作流程

1.2.1 动画前期设定

1.2.2 三维动画制作

1.3 关于三维动画软件

1.3.1 Autodesk Maya

1.3.2 3ds max

1.3.3 SOFTIMAGE|XSI

1.3.4 Zbrush

1.4 学习三维动画软件的方法

1.4.1 学习的过程

1.4.2 制作实验动画

本章小结

作业

第2章 Maya的基本操作

2.1 Maya的界面

2.2 Maya的视图操作

2.3 Maya笔刷工具实例——太阳花

2.3.1 创建模型

2.3.2 灯光和材质

2.3.3 渲染和后期合成

2.4 Maya的渲染设置

2.4.1 全局渲染面板

2.4.2 重要参数设置

2.5 渲染设置实例——分层渲染和后期合成

2.5.1 Maya的图层面板

2.5.2 分层渲染设置

本章小结

作业

第3章 曲面建模

3.1 各式各样的杯子

3.1.1 Revolve旋转成型命令

3.1.2 Revolve旋转成型建模实例——创建杯子模型

3.2 多线的曲面编辑工具

3.2.1 Loft放样工具

3.2.2 Planar成面工具

3.2.3 Extrude挤压成型实例——牛角

3.3 曲面建模综合实例——宝剑锋从磨砺出

3.3.1 剑身的创建

3.3.2 完成宝剑模型

本章小结

作业

第4章 Polygon模型

4.1 Polygon模型简述

<<Maya三维动画制作案例教程>>

4.2 Polygon建模实例——著名的皮克斯台灯

4.2.1 灯头、灯泡和灯座的创建

4.2.2 灯臂的创建

4.2.3 细节的制作

4.3 Polygon建模实例——精细室外场景

4.3.1 屋顶的创建

4.3.2 平台的创建

4.3.3 细节的制作

本章小结

作业

第5章 角色建模

5.1 角色建模实例——卡通角色

5.1.1 小奶牛头部的制作

5.1.2 小奶牛身体的制作

5.1.3 模型的整理

5.2 角色建模实例——真实人物头部

5.2.1 前期准备工作

5.2.2 开始制作头部模型

5.2.3 眼睛部分的制作

5.2.4 嘴部的制作

5.2.5 鼻子的制作

5.2.6 耳朵的制作

.....

第6章 Maya的材质系统

第7章 材质的实际应用案例

第8章 UV划分、卡通材质和法线贴图

第9章 Maya的灯光系统

第10章 Maya的摄像机

第11章 基础动画

第12章 面部表情系统

第13章 骨骼系统

第14章 Mental Ray渲染器

附录 Maya快捷键功能表

<<Maya三维动画制作案例教程>>

章节摘录

版权页：插图：很多学习了三维动画的学生总是梦想能做出《最终幻想》一样真实的效果，但那不仅需要对软件知识的深入理解，还需要多人配合，并且要配备高性能设备才有可能完成。

因此，在这里还是推荐初学者制作一些风格独特且简单的动画，这样难度相对小了很多。

下面是郑州轻工业学院动画系学生的作品，这些三维动画作品曾在国内外获得过奖项。

《求索》是动画系03级学生陈爽和李亢亢完成的。

他们先在纸上用铅笔画出人物和场景，然后在三维软件Mava中，先按照设计的大概形状做出模型，再将图片贴在模型表面，使用透明贴图去除不需要的模型部分，从而制作完成。

这部动画风格独特，用三维的形式表现出纸质动画的感觉，曾在比赛中多次获奖，如图1 - 28所示。

《原始人的智慧》是动画系03级学生宋帅完成的。

由于只有一个角色和一个场景，因此制作起来相对容易。

全片以巧妙的情节构思和流畅的动作取胜，在国内多个权威动画比赛中获奖，如图1.29所示。

<<Maya三维动画制作案例教程>>

编辑推荐

《Maya三维动画制作案例教程》是数码艺术设计系列之一。

<<Maya三维动画制作案例教程>>

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>