

<<iLike就业Maya 2011多功能>>

图书基本信息

书名：<<iLike就业Maya 2011多功能教材>>

13位ISBN编号：9787121139499

10位ISBN编号：7121139499

出版时间：2011-7

出版时间：电子工业出版社

作者：点智文化

页数：264

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>

<<iLike就业Maya 2011多功能>>

内容概要

本书是Maya初学者的必备教材，它注重实际操作技能的培养，采用完整案例剖析方式进行教学，是初学人员晋级Maya影视动画行业的必备法宝。

全书共分10课，由浅入深地讲解如何使用Maya虚拟物体和场景，以及较为复杂的特效制作。

涉及的案例包括初级建模、Ment

alr ay渲染、动画编辑、粒子动力学、流体动力学、NDynamic和Maya

自带特效创建以及对Maya特效库Visor的调用并对Visor中的原理进行剖析。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习Maya不可多得的教材。

书籍目录

第一课 Maya入门

1.1 Maya简介

1.1.1 Maya所含模块

1.1.2 Maya应用领域

1.1.3 Maya和3ds Max的区别

1.2 Maya 2011界面介绍

1.2.1 Maya界面的颜色

1.2.2 Maya界面的板块

1.3 Maya基本操作

1.3.1 创建操作

1.3.2 视图操作

1.3.3 物体操作

1.3.4 级别切换

1.3.5 物体属性

第二课 建模块

2.1 木偶人制作

2.2 高脚酒杯

2.3 汽车轮胎建模

2.3.1 基本形体创建

2.3.2 基本形体修改

2.3.3 凹陷创建

2.3.4 纹路创建

2.4 屠龙刀制作

2.4.1 基本形体创建

2.4.2 初步细节调整

2.4.3 细节加工

第三课 灯光模块

3.1 灯光雾创建

3.1.1 初始场景设置

3.1.2 渲染设置

3.2 天光照明效果

3.2.1 初始场景设置

3.3 夜景创建

3.3.1 初始夜景设置

3.4 焦散效果

3.4.1 初始场景设置

3.5 广告招牌灯光的模拟

3.5.1 初始场景设定

3.5.2 材质光源设置

3.5.3 渲染设置

第四课 材质模块

4.1 金属文字创建

4.1.1 MayaSoftware渲染方式

4.1.2 Mentalray渲染方式

4.2 反光球制作

<<iLike就业Maya 2011多功能>>

4.2.1 Maya Software渲染方式

4.2.2 Mentalray渲染方式

4.3 卡通渲染 (Mentalray线框渲染)

4.3.1 基本界面设定

4.3.2 渲染线框设置

4.3.3 光阴设置

4.4 烤漆材质制作

4.4.1 初始场景设置

4.4.2 灯光设置

4.4.3 材质设置

第五课 动画模块

5.1 小球弹跳动画

5.1.1 关键帧制作

5.1.2 曲线调节

5.1.3 旋转动画

5.2 运动流光

5.2.1 初始场景创建

5.2.2 发光材质制作

5.2.3 路径动画创建

5.3 可乐罐变形

5.3.1 基础变形物体创建

5.3.2 融合变形创建

5.3.3 变形动画创建

5.4 表情动画

5.4.1 簇创建

5.4.2 簇权重编辑

5.4.3 控制器关联

第六课 动力学模块

6.1 树叶飘落

6.1.1 粒子放射创建

6.1.2 粒子替换

6.2 火球燃烧

6.2.1 反射器创建

6.2.2 力场添加

6.2.3 火焰形态创建

6.3 粒子文字变化

6.3.1 基本文字形体创建

6.3.2 粒子创建

6.3.3 变换目标物体

6.4 文字消散动画

6.4.1 初始粒子创建

6.4.2 粒子Goal目标

6.4.3 Goal目标的判断

6.5 火花溅射效果

6.5.1 初始发射器

6.5.2 粒子碰撞创建

6.5.3 火花颜色形态调节

<<iLike就业Maya 2011多功能>>

6.6 宇宙星云创建

- 6.6.1 初始星空创建
- 6.6.2 添加力场影响
- 6.6.3 粒子形态调节 (整体粒子调节)
- 6.6.4 粒子形态调节 (每粒子调节)
- 6.6.5 星空粒子云创建
- 6.6.6 粒子形态创建

第七课 流体力

- 7.1 火焰燃烧
 - 7.1.1 初始场景设定
 - 7.1.2 流体参数调节
- 7.2 云海制作
 - 7.2.1 场景初始设定
 - 7.2.2 天空模拟
- 7.3 熔岩制作
 - 7.3.1 初始场景设定
 - 7.3.2 流体效果调节
- 7.4 水墨效果制作
 - 7.4.1 初始场景设定
 - 7.4.2 流体容器属性调节

第八课 NDynamic模块

- 8.1 红旗飘扬
 - 8.1.1 初始场景创建
 - 8.1.2 nDynamics动力学创建
 - 8.1.3 nConstraint约束
- 8.2 水冲小球
 - 8.2.1 初始场景设定
 - 8.2.2 N系统设置
 - 8.2.3 粒子属性调节
 - 8.2.4 粒子转变成网格
- 8.3 桌球
 - 8.3.1 初始场景设置
 - 8.3.2 动力学属性设置

第九课 毛发模块

- 9.1 毛发创建和渲染
 - 9.1.1 初始毛发设定
 - 9.1.2 毛囊设置
 - 9.1.3 渲染设置
- 9.2 毛球创建
 - 9.2.1 初始场景创建
 - 9.2.2 毛发属性修改
 - 9.2.3 渲染设置
- 9.3 草地效果
 - 9.3.1 初始场景创建
 - 9.3.2 毛发属性调节
 - 9.3.3 环境设置
 - 9.3.4 灯光设置

第十课 特效

<<iLike就业Maya 2011多功能>>

10.1 火焰特效创建

10.1.1 初始场景设置

10.1.2 火焰特效创建

10.2 闪电效果创建

10.2.1 初始场景设定

10.2.2 整体调整

10.3 Visor应用

10.3.1 海洋效果

10.3.2 海底效果

10.3.3 爆炸效果

10.4 Paint Effect (绘画特效)

10.4.1 树木绘制

10.4.2 环境调节

附录

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>