第一图书网, tushu007.com

<<Maya 5.0入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<Maya 5.0入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302080046

10位ISBN编号：7302080046

出版时间：2004-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王海松,李瞻,冷洁

页数：396

字数：631000

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

Maya是当今世界顶级的三维动画制作，广泛应用于影视广告、角色动画、电影特技等领域。
其功能完善、操作灵活、易学易用，掌握了Maya，能极大地提高制作效率和品质，做出自己意想不到的三维艺术作品。

本书以最新的Maya 5.0为创作版本，并将Maya和Maya Fusion融入一体，主要内容包括Maya的基础知识、新增功能、NURBS建模、多边形及其他建模方式，动画、动力学、灯光、材质和渲染设置，Maya Mel脚本语言，以及多个应用实例等；此外，还特别介绍了一些Maya的外部插件，这些功能强大的外部插件可使创作者迅速地创建角色。

本书主要面向初、中级用户，高级用户也可以从中学习到一些新功能和新方法。
本书可作为广大三维动画设计人员和图形图像爱好者的自学手册，也可以作为高校相关专业师生和社会培训班学员的动画教材。

<<Maya 5.0入门与提高>>

书籍目录

第1章 Maya 5.0介绍 1.1 Maya 5.0简介及其主界面 1.2 Maya 5.0新增功能概述 1.3 Maya的文件管理 1.4 Maya特有的命令后的小方框第2章 快速实例入门 2.1 制作足球的简单落地 2.2 创建重力对球的影响第3章 NURBS建模 3.1 建模的基础概念 3.2 NURBS建模 3.3 曲线建模 3.4 创建表面 3.5 关于NURBS面片材质第4章 多边形及其他建模方式 4.1 多边形建模 4.2 Maya的中文字体建模 4.3 Maya的Subdiv（细分表面）建模 4.4 使用雕刻建模第5章 动画（Animation） 5.1 动画控制 5.2 制作路径动画 5.3 虚影功能 5.4 制作快速预览动画 5.5 动画变形 5.6 骨骼动画制作 5.7 物体约束第6章 动力学 6.1 动力学简介 6.2 雪景的制作 6.3 粒子的多重镜像 6.4 爆炸效果 6.5 粒子属性对话框 6.6 流体特效第7章 设置灯光 7.1 介绍灯光 7.2 光线效果第8章 Maya的材质 8.1材质的使用 8.2 材质纹理的基本类型和属性 8.3 背景和大气第9章 Maya的渲染和输出 9.1 渲染概述 9.2 IPR交互渲染 9.3 软件渲染 9.4 硬件渲染 9.5 mental ray渲染 9.6 矢量渲染 9.7 最终渲染输出 9.8 渲染时常见问题第10章 毛发与衣服第11章 Maya的Paint Effects第12章 Maya Fusion数字影视制作第13章 Maya Mel语言第14章 蜻蜓动画的制作第15章 飞机动画的制作第16章 虚拟现实与人物模拟

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