

<<三维动画>>

图书基本信息

书名：<<三维动画>>

13位ISBN编号：9787302265177

10位ISBN编号：7302265178

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学出版社

作者：白英伯

页数：292

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

本书详细讲解了MAYA软件有关建模、灯光、材质与渲染等方面的各种命令及操作工具的使用，并配合有针对性的实例来引导读者学习和创作。

全书分为8章。

第1~3章主要介绍了MAYA基本操作和建模基础；第4~6章分别对NURBS建模、多边形建模以及细分表面建模3种建模方式由浅入深地进行分析讲解第7章、第8章详细介绍了MAYA的灯光、材质与渲染等方面的知识以及实际应用。

本书适合MAYA的初级和中级用户，适合用作各类大、中专院校和培训学校相关专业的培训教材，也可作为影视广告、动画设计、游戏制作以及建筑装饰等行业从业人员的学习和参考书籍。

<<三维动画>>

作者简介

白英伯，硕士研究生学历，现任教于北京印刷学院设计艺术学院。
主要从事动画和游戏方面的教学与研究工作，曾经指导和参与创作多部影视动画及游戏作品，并有多部论著出版。

<<三维动画>>

书籍目录

第1章 MAYA概论

1.1 MAYA简介

1.2 界面元素

1.2.1 TitleBar (标题栏)

1.2.2 MenuBar (菜单栏)

1.2.3 StatusLine (状态行)

1.2.4 Shelf (工具架)

1.2 ToolBox (常用工具箱)

1.2.6 ViewMenus (视图菜单)

1.2 ChannelBox (通道栏)

1.2.8 层编辑器

1.2.9 TimeSlider (时间行)

1.2.1 0RangeSlider (时间范围行)

1.2.1 1CommandLine (命令行)

1.2.1 2ScriptEditor (脚本编辑器)

1.2.1 3HelpLine (帮助行)

1.3 MAYA的基本模块

1.3.1 Animation模块

1.3.2 Polygons模块

1.3.3 Surfaces模块

1.3.4 Dynamics模块

1.3.5 Rendering模块

1.3.6 nDynamics模块

1.4 界面元素的显示控制

1.4.1 显示设置窗口

1.4.2 显示界面元素菜单

1.4.3 常用工具架

1.5 常用设置窗口

1.5.1 GeneralEditors (常用编辑器)

1.5.2 RenderingEditors (渲染编辑器)

1.5.3 AnimationEditors (动画编辑器)

1.5.4 RelationshipEditor (关联编辑器)

1.5.5 SettingsPreferences (系统参数设置)

1.5.6 AttributeEditor (属性编辑器)

1.5.7 PaintEffects (绘画特效)

1.5.8 UVTextureEditor (UV贴图编辑器)

1.5.9 Outliner (大纲视图)

1.5.10 Hypergraph (超级图表)

1.6 小结

习题与实践

第2章 基本操作

2.1 MAYA中的文件管理

2.1.1 定位目录

2.1.2 工程目录

2.1.3 设置工程目录

<<三维动画>>

2.2 视图控制

2.2.1 场景窗口

2.2.2 视图操作

2.2.3 浮动菜单和右键快捷菜单

2.3 创建对象

2.4 选择对象

2.4.1 选择工具

2.4.2 套索选择工具

2.4.3 笔刷选择工具

2.5 变换对象

2.5.1 移动对象

2.5.2 旋转对象

2.5.3 缩放对象

2.5.4 软体编辑工具

2.5.5 通用操纵器工具

2.6 显示方式

2.7 快速上手

2.7.1 创建新项目

2.7.2 使用通道栏

2.7.3 管理场景

2.7.4 变换星球对象

.....

第3章 建模基础

第4章 NURBS建模

第5章 多边形建模

第6章 细分表面建模

第7章 灯光与材质

第8章 渲染

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>