

<<MAYA 4.0动画精髓>>

图书基本信息

书名：<<MAYA 4.0动画精髓>>

13位ISBN编号：9787500647256

10位ISBN编号：7500647255

出版时间：2002-1

出版时间：中国青年出版社

作者：舒静珉

页数：344

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 4.0动画精髓>>

### 内容概要

MAYA 4.0是全能型超级3D动画软件，由于它的强大，致使其相关功能复杂而繁多，本书将带您在最短的时间内掌握MAYA学习要点及途径，并通过范例讲解动画流程及打光概念。书中介绍的常用金属调整方法，让您在看完本书之后，能对反射等MAYA功能有更深一层的认识。本书配套光盘内有100张高分辨率材质图库及各章节的原始文件，还有三种尺寸的壁纸

## &lt;&lt;MAYA 4.0动画精髓&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 基本功能与原则

- 1 - 1 用鼠标转动窗口
- 1 - 2 空格键 ( Space Bar ) 与隐藏式快速窗口
- 1 - 3 Project的设置
- 1 - 4 基本界面概述
- 1 - 5 命名的重要性及原则
- 1 - 6 自设快捷键 ( Hot key )
- 1 - 7 Book marks记忆相机的位置 ( 或强制锁定 )
- 1 - 8 调节器 ( Manipulator )
- 1 - 9 常用快速功能架
- 1 - 10 Ctrl + A之Attribute Editor共用参数设置视窗
- 1 - 11 Handle
- 1 - 12 同时打开 ( All on ) 或同时关闭 ( All off )
- 1 - 13 组 ( Group ) 跟父子 ( Parent ) 的差别

## 第2章 建模部分

- 2 - 1 对边拷贝
- 2 - 2 对边加线
- 2 - 3 基本型的常驻导入法及应用 ( 导角 )
- 2 - 4 Tessellation细致的圆 ( NURBS MODEL )

## 第3章 材质部分

- 3 - 1 用材质来找Model
- 3 - 2 Illuminates by Default——灯光只照某些东西的设定方式
- 3 - 3 一般贴图及基本的UV贴图调整法
- 3 - 4 投影灯所造成的气氛运用
- 3 - 5 凹凸贴图 ( Bump )
- 3 - 6 杂点旧化法——最简单的加杂点方法
- 3 - 7 亮暗增幅
- 3 - 8 Ramp与Incandescence白炽光混用法
- 3 - 9 独立虚贴的Model制作
- 3 - 10 透空独立虚贴的材质 ( Mark )
- 3 - 11 Bump的应用
- 3 - 12 程序贴图 ( Ramp ) 与UV贴图轴的调整法 ( 同轴电缆线 )
- 3 - 13 假黑洞
- 3 - 14 复杂交叉用法 ( Stucco及Marble的应用 ) ——锈斑及杂纹
- 3 - 15 光之加乘效果——Glow和雾气

## 第4章 华丽派金属法则

- 4 - 1 前言
- 4 - 2 打光
- 4 - 3 上材质

## 第5章 实例示范 ( 封面主题 )

- 5 - 1 前言
- 5 - 2 构图三法
- 5 - 3 龙爪 ( 活的龙爪——机能性 )
- 5 - 4 分开来渲染及2D合成
- 5 - 5 反射条 / 板 ( 光条之衬色 )

<<MAYA 4.0动画精髓>>

- 5 - 6 烟雾设置 (光所造成的大立体块面)
- 5 - 7 过度曝光
- 5 - 8 假暗面 (舌下) 与偏色突出法
- 5 - 9 局部反射球
- 5 - 10 渲染时的杂黑点
- 5 - 11 整体色平衡
- 5 - 12 第二主角——龙珠
- 5 - 13 欺骗视觉 (身体分离术)

<<MAYA 4.0动画精髓>>

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>