

<<Maya 4.5教程与实例精选>>

图书基本信息

书名：<<Maya 4.5教程与实例精选>>

13位ISBN编号：9787505387027

10位ISBN编号：7505387022

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王军

页数：669

字数：1100000

译者：王军

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 4.5教程与实例精选>>

内容概要

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，特别适合于角色动画。本书通过大量实例，详细介绍了Maya的5个主题：Maya基础、建模、动画、渲染和高级技术。本书适合于初学者，同时也可以作为Maya高级用户的参考书籍。

<<Maya 4.5教程与实例精选>>

书籍目录

第一部分 Maya基础 第1章 Maya界面 Maya界面之后的内容 界面元素 小结 第2章 你的第一个M
 设置场景：建模 用Hypershade给模型贴图给场景添加灯光 制作场景动画 创建一个跟随摄像机 渲染动画
 高级主题：添加喷射微粒小结 第3章 加速工作流程的技术 调整界面选项 使用热盒代替菜单组 工
 键 标记菜单 使用层工作物体注释OutlinerHypergraphHypershade实战练习：创建一个手臂 小结 第
 建模 第4章 建模基础 建模的概念 建模工具 使用基本几何体建模实战练习：利用基本几何体创建
 起居室场景 小结 第5章 NURBS建模 曲线和表面的概念创建曲线编辑曲线 创建表面 编辑表面
 ：成品瓶子 实战练习：建立一个角色I（高级）小结 第6章 多边形和细分表面建模 多边形概念和术语
 建多边形 编辑多边形 细分表面建模 实战练习：建立一只手实战练习：创建一个角色（高级）小结
 第7章 使用Artisan Artisan工具：简短概述 雕刻多边形：变形球体 雕刻（NURBS）表面：雕刻接缝 创
 组 绘画选择 绘画簇权重 绘画权重 小结 第8章 器官建模 为建模打基础建立头和身体 切分狗的
 数建立脸部 镜像和连接模型 清理模型 全局缝合模型 实战练习：创建一个角色（高级）小结 第
 动画 第9章 Maya中的动画制作 关键帧动画 动画控制 创建关键帧 编辑关键帧 Maya实战练习：动
 小结 第10章 路径和骨骼 路径动画 骨骼和动力学 约束 实战练习：建立一个角色动画 小结
 创建变形 编辑变形 高级脸部动画小结 第12章 绑定 蒙皮 绑定和细分表面实战练习：绑定角色
 ：绑定小狗 小结 第13章 角色动画练习 行走周期狗的行走 跑步周期 投掷球 Maya角色的创建和
 第14章 使用Trax Editor制作动画 角色 姿势 片段 实战练习：创建一个行走周期实战练习：使
 嘴唇同步小结 第15章 使用刚体动力学 什么是刚体动力学创建一个简单的刚体 抛射器！
 把一个刚体从被动模式转换为主动模式 使用场来增加刚体的效果 使用场刚体动画转换为关键帧动画擲
 骰子：使用动力学模拟器创建链：给刚体添加约束小结 第四部分 渲染 第16章 渲染基础 渲染物体使
 用其他渲染技术 小结 第17章 表面材质和纹理 使用Hypershade 使用材质和纹理属性使用材质和纹
 术 给多边形和细分表面添加材质和纹理 实战练习：给角色添加纹理 小结 第18章 灯光 灯光类型
 光效果 灯光技术 小结 第五部分 高级工具和技巧 第19章 绘画效果 绘画效果的理论 笔画和笔
 布上绘画 修改和保存笔刷 将2D纹理绘制到3D物体上在3D场景中绘画 渲染 实战练习：在头部绘制头
 小结 第20章 MEL MEL基础 脚本语言脚本编辑器 属性 获取MEL帮助 注释 实战练习：自
 变量、循环和分支 调试MEL脚本 实战练习：创建一座山 创建一个GUI使用程序和脚本 实战练习：创
 、移动和命名物体——用一次单击 实战练习：使用标记菜单放置物体 使用MEL表达式 向高手学习 小
 第21章 粒子入门 什么是粒子创建粒子 使用粒子向物体添加粒子与刚体碰撞为物体添加力场 小结
 粒子渲染 Maya中的粒子渲染 硬件渲染与软件渲染硬件渲染软件渲染 来自外部的图片：使用子画面
 子 精细调整粒子渲染小结 第23章 使用粒子表达式、斜面 and 体积 Maya中的粒子处理在体积场中移动
 子 为每个粒子改变颜色和寿命根据位置改变半径 螺旋上升的粒子 碰撞事件和表达式 透明度斜面：逐
 消失的泡沫发射器表达式在运动中改变不透明度 在运动中改变旋转更多的表达式：动画的子画面小结
 第24章 柔体动力学 什么是柔体 创建基本柔体 调整目标加权 使用目标加权建立流体运动 为柔体
 簧 伪反弹 弄凹柔体 实战练习：在头发上绘制目标加权 高级实战练习：在喷泉项目中添加波纹 高级
 练习：创建水质物体和面孔 小结 第25章 流体效果 什么是流体拖放流体创建和编辑流体 在容器
 创建一个海洋效果 实战练习：使用2D和3D流体创建咖啡和奶油 小结 附录 采访 采访Jill Ramsay
 Hinitz

<<Maya 4.5教程与实例精选>>

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>