

## <<Maya 5从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya 5从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787505397798

10位ISBN编号：7505397796

出版时间：2004-4

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)吉布斯著、龚涛等译

页数：765

字数：1260000

译者：龚涛

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 5从入门到精通>>

### 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、输出和高级技术。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 5从入门到精通>>

### 作者简介

John Kundert-Gibbs是Clemson大学Digital Production Arts项目的主管，Clemson大学是培养未来影视及游戏导演的摇篮。

他曾执笔完成有关Maya、计算机绘图、戏剧文学的多种书籍；指导学生制作动画短剧、创建实景效果、为戏剧作品设计电子媒体；同时还是本书老版本和“Maya:S

## &lt;&lt;Maya 5从入门到精通&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 开始学习Maya之前 第1章 Maya界面 Maya界面之后的内容 界面元素 小结 第2章 创作一个动画故事 形成初始创意 提炼你的创意 撰写并改进剧本 实战练习：为“超能麝鼠”形成创意和故障情节 小结 第3章 准备使用Maya 开发角色 计划思考 选择恰当的工具 实战练习：绘制Mighty Muskrat 小结 第二部分 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 深入讨论基本几何体：圆环 实战练习：建立一盏路灯 小结 第5章 NURBS建模 NURBS曲线和表面的概念 创建曲线 编辑曲线 创建表面 编辑表面 实战练习：建立一个车轮 小结 第6章 多边形和细分表面建模 多边形概念和术语 创建多边形 显示和选择多边形 使用多边形 细分表面建模 实战练习：创建一个链轮 小结 第7章 角色建模 角色建模表面与工具 实战练习：为Mighty Muskrat建模 小结 第三部分 关键帧动画 第8章 基本动画 设置动画的关键帧 动画控制 创建关键帧 编辑关键帧 实战练习：惊人的弹跳球 实战练习：动画手指 小结 第9章 变形和骨骼：支架 关节和格架变形器 实战练习：为Mortimer创建和绑定骨骼 小结 第10章 绑定和控制：支架 支架控制原则 实战练习：为Mighty Muskrat创建控制 小结 第11章 角色动画 动画准备：离开计算机 实战练习：Mortimer的动画，从姿势到姿势 小结 第12章 非线性动画技术 姿势 片段 实战练习：创建一个行走循环 实战练习：使用Trax创建唇形同步 小结 第四部分 自动动画 第13章 刚体动画 什么是刚体动力学 创建一个简单的刚体 使用关键帧的保龄球：在主动和被动刚体模式中进行动画 使用刚体解算器 使用力场 使用推动力和牛顿力场来模拟轨道动力学 刚体动画转换为关键帧动画 建立一个桌面玩具：给刚体添加约束 实战练习：在“Mighty Muskrat”里使用刚体动力学 小结 第14章 MEL入门 MEL是基础 什么是脚本语言 脚本编辑器 什么是属性 如何获得MEL的帮助 实战练习：按一次键就是创建、移动和命名一个物体 用一个标记菜单放置物体 实战练习：自动建造一个房屋 实战练习：用于“Mighty Muskrat”支架和动画的工具脚本 小结 第15章 MEL编程 变量、循环和分支 调试MEL脚本 注释 实战练习：创建一座山 创建GUI 使用过程和脚本 使用MEL和表达式 实战练习：Mortimer支架辅助脚本 小结 第16章 表达式驱动动画 表达式的元素 表达式技术 使用表达式实现自动动画 表达式和刚体 表达式的程序化实现：使用MEL编写MEL 使用表达式建立运动 实战练习：使用表达式实现Mortimer支架的自动化 小结 第17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 为物体添加力场 Maya中的粒子渲染 硬件渲染与软件渲染 实战练习：为烟头大军创建烟雾 小结 第18章 高级粒子动画 一个简单表达式和一个简单梯度 在体积场中移动粒子 以每粒子的方式改变颜色和寿命 根据位置改变半径 让粒子螺旋上升 碰撞事件和表达式 发射器表达式 在运动中改变不透明度 实战练习：创建烟头军队 小结 第五部分 创建输出 第19章 渲染基础 第20章 动画光线 第21章 动画纹理 第22章 动画的高级渲染 第六部分 高级主题 第23章 Maya皮毛 第24章 Maya衣料 第25章 绘画效果 第26章 流体效果 第27章 合成和编辑

<<Maya 5从入门到精通>>

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>