

<<Maya模型与渲染>>

图书基本信息

书名：<<Maya模型与渲染>>

13位ISBN编号：9787550200616

10位ISBN编号：7550200610

出版时间：2011-10

出版单位：北京联合出版公司

作者：刘畅 著

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模型与渲染>>

内容概要

三维动画技术是动画专业电脑动画方向核心课程。

“模型”是三维动画影片制作中非常重要的一个环节，是制作影片的基石；“渲染”则是三维动画影片最终色彩和光影效果的整体表现形式。

通过三维“模型”与“渲染”

基础课程的学习和训练，能够使读者直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。

《Maya模型与渲染》作者系吉林动画学院优秀教师，动画教学和动画创作经验丰富。

本书根据教学大纲要求，按照三维动画电影制作工艺流程，引入图纸化、标准化动画任务和项目的全新教学模式，为三维动画的教学建设注入了更多的新鲜元素，是国内不可多得的三维动画模型与渲染专业教材。

《Maya模型与渲染》(作者孙立军)是《Maya动画与特效》的姊妹篇，由Maya模型篇和Maya渲染篇两个部分、12章构成。

模型篇通过典型范例“制作一组静物”，“卡通角色莫瑞斯模型”、“马灯”、“卡通玩具模型”的制作全过程，轻松学习和掌握Polygon(多边形)、NURBS(曲面)、Subdivision(细分曲面)三大建模技术的模型创建流程与步骤、编辑工具、菜单命令、属性功能与参数的使用方法等；渲染篇通过范例“经典的角色三点布光”、“模拟阳光照射的室内”、“卡通角色莫瑞斯的二维材质和纹理制作”、“对心形管和卡通角色莫瑞斯的UV划分”等制作全过程，快速学习和掌握Maya中的灯光、渲染、材质、UV贴图坐标、纹理、Unfold

3D和Nuke的功能与具体应用方法。

附录为每章习题答案。

配套的《Maya模型与渲染实训》精心选择了13项作业练习，由实训名称、内容、要求、目的、制作流程及技巧分析和重要提示组成，是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战，旨在提高读者的艺术素质和软件操作技能，启发和激励自己动手操作的欲望，为日后的专业创作打下坚实的基础。

附赠光盘中包括范例素材、视频教程、彩色页面、工程文件等内容，以方便教学和自学。

本书内容丰富全面、图文并茂、深入浅出、重点突出。

复杂的软件基础知识通过看图纸制作动画项目的综合运用，既全面了解软件的强大功能，又能灵活熟练掌握影视动画中三维模型与渲染的制作流程和技法。

无论日后从事专业动画创作，还是谋职动画公司、广告公司、电视台等单位，本书都会带给你实际帮助，受益终生。

<<Maya模型与渲染>>

作者简介

刘畅，吉林动画学院动漫分院三维动画专业讲师，Discreet 3Dmax、Discreet Combustion工程师和授权讲师Alias/Wavefront Maya、Apple授权讲师。

艺术创作经历：曾担任深圳环球数码教学部总监，北京完美动力动画学院教学部经理。

导演并参与制作《Alice's Dream》、《The Mummy》（木乃伊）、《怪兽星球》《瓷娃娃》等多部优秀动画短片。

主要著作：《MAYA RENDERING渲染卷》、《MAYA完全培训讲座》、《动画技术揭秘——Maya 8角色动画技术教程》、《影视材质灯光制作》、《Maya模型与渲染》、《Maya动画与特效》

<<Maya模型与渲染>>

书籍目录

第一部分 Maya Modeling(模型)

第一章 模型在电影中的应用

第一节 电影特效技术的发展

第二节 三维动画软件技术的应用

本章小结

第二章 Maya工作界面与基础操作

第一节 技术指导原则

第二节 开始学习Maya

第三节 Maya标准界面元素及组成

第四节 Maya视窗的基本操作

第五节 基本工具的使用

第六节 查看场景信息

第七节 文件管理

第八节 Maya快捷菜单与常用命令

第九节 创建一组“石膏几何体”静物

本章小结

本章作业

第三章 Polygon(多边形)建模

第一节 技术指导原则

第二节 Polygon(多边形)建模简介

第三节 创建多边形模型

第四节 多边形模型的选择

第五节 基础多边形创建工具

第六节 Edit Mesh(编辑多边形)工具

第七节 Normals(多边形法线)

第八节 创建“卡通角色莫瑞斯”模型

第九节 角色表情制作

本章小结

本章作业

第四章 NURBS(曲面)建模

第一节 技术指导原则

第二节 NuRBS建模简介

第三节 创建曲线工具

第四节 NuRBS基本几何体

第五节 Edit Curves(编辑曲线)

第六节 NuRBs(曲面)创建

第七节 NuRBS(曲面)编辑

第八节 创建“马灯”模型

本章小结

本章作业

第五章 Subdivision(细分曲面)建模

第一节 技术指导原则

第二节 细分建模简介

第三节 Subdiv Surfaces(细分曲面)的特点

第四节 Subdiv Surfaces(细分曲面)原始物体的创建

<<Maya模型与渲染>>

第五节 Subdiv Surfaces(细分曲面)物体的编辑

第六节 Subdiv Surface(细分曲面)的编辑工具

第七节 创建“卡通玩具”模型

本章小结

本章作业

第二部分 Maya Rendering(渲染)

第六章 材质和渲染在电影中的应用

第一节 电影项目制作四环节

第二节 材质、灯光、纹理和渲染在影片中的表现

本章小结

第七章 创建灯光

第一节 技术指导原则

第二节 灯光概述

第三节 灯光的类型与创建方法

第四节 Light Effects(灯光特效)

第五节 Barn Doors(光栅)

第六节 Decay Regions(衰减区域)

第七节 阴影

第八节 灯光的连接

第九节 布光练习

本章小结

本章作业

第八章 Maya渲染基础

第一节 技术指导原则

第二节 渲染概述

第三节 Maya中的渲染类型

第四节 软件渲染

第五节 硬件渲染

第六节 矢量渲染

第七节 mental ray渲染

第八节 Render Layer(分层渲染)

第九节 Render Passes(多通道渲染)

本章小结

本章作业

第九章 创建材质

第一节 技术指导原则

第二节 材质概述

第三节 在Maya中创建材质

第四节 其他材质节点

第五节 体积材质

第六节 Displacement(置换)材质

第七节 为三维模型“莫瑞斯”创建二维卡通材质

本章小结

本章作业

第十章 UV贴图坐标

第一节 技术指导原则

第二节 UV的基本概念

<<Maya模型与渲染>>

第三节 多边形UV的设置

第四节 UV的编辑

第五节 unfold 3D的应用

第六节 UV设置练习

本章小结

本章作业

第十一章 创建纹理

第一节 技术指导原则

第二节 纹理概述

第三节 纹理的基本操作

第四节 二维纹理

第五节 三维纹理

第六节 Layered Texture(分层纹理)

第七节 转换成文件纹理

第八节 Env Fextures(环境纹理)

第九节 Maya中工具节点的应用

第十节 Connection Editor(连接编辑器)窗口

第十一节 3D Paint Tool(三维画笔工具)

第十二节 BodyPaint3D(纹理绘制软件)的应用

第十三节 创建卡通角色“莫瑞斯”的材质纹理

本章小结

本章作业

第十二章 Nuke的应用

第一节 技术指导原则

第二节 Nuke概述

第三节 Nuke的工作流程

本章小结

本章作业

附录习题答案

<<Maya模型与渲染>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<Maya模型与渲染>>

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材:Maya模型与渲染(经典教材全面升级)》根据Maya软件的模块化特点,借鉴电影制作的工艺流程,按照“三维动画”课程教学大纲要求编排,将Maya软件的操作技能和三维模型与渲染的基础知识和创作规律进行了完整系统化、模块化、视频化的专业讲解。

<<Maya模型与渲染>>

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>