

<<MAYA的动画艺术>>

图书基本信息

书名：<<MAYA的动画艺术>>

13位ISBN编号：9787801724380

10位ISBN编号：7801724380

出版时间：2005-8

出版时间：兵器工业出版社

作者：郭涛，吕新欣编著

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的动画艺术>>

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，很多艺术家和设计师应用它来建模，制作动画以及虚拟现实的表现。

本书通过举例的形式来认识Maya（或者说是CG），让用户真正体会到Maya所带来的无限魅力。

本书共分为7章，主要内容包括：Maya软件概述、角色动画、材质节点的应用、柔体、表达式应用、RenderMan渲染器-rat教程以及三维特效与实拍的结合。

本书第2章中，介绍了一种新的设置骨骼的方法以便于读者认识IK和约束之间的联系，并着重讲解MuscleTK肌肉建模工具的使用方法。

在第6章中，讲解RenderMan在Maya中的使用方法，并对RenderMan-rat的所有功能做了系统讲解。

本书内容丰富、描述准确、语言简洁、结构合理，不仅适合于从入门到中级的角色制作的用户，三维动画的设计人员以及CG的广大爱好者，同时也可以作为高校相关专业以及社会培训的相关的教材。

。随书配套光盘的内容为书中实例的部分源文件。

<<MAYA的动画艺术>>

作者简介

郭涛，毕业于清华美术学院室内设计专业。

2000年开始从事电脑动画的制作。

主要作品：平面设计，宋庆龄基金会主办的《中华少年》杂志的封面及版式，《太阳花杯》公益活动的VI设计及海报，黑貂泳镜的DA设计，展览展示黑貂、KAWASAKI的展台设计电视剧，《永乐英雄》特效制作，《白银谷》特效制作，广告《一汽奥威》卡车的动画制作，宣传片锦恒宣传片三维动画制作，中化宣传片的三维动画制作。

<<MAYA的动画艺术>>

书籍目录

第1章 Maya软件概述 概述第2章 角色动画 设置骨骼 给腿部搭建骨骼 给身体添加骨骼 给手臂添加骨骼 给手添加骨骼 添加头部骨骼 装配骨骼 添加IK手柄 设置约束 装配身体骨骼 装配头部骨骼 装配手臂骨骼 了解蒙皮 直接蒙皮 间接蒙皮 晶格蒙皮 包裹蒙皮 绑定姿势 改变已蒙皮对象的变形顺序 点扭曲已蒙皮对象 改变点扭曲的变形顺序 禁用扭曲点 启用扭曲点 平滑蒙皮 给画平滑蒙皮权重 给画衣服权重 给画腿部权重 给画脖子权重 给画胳膊权重 修改肩部权重 绘画腰部权重 绘画腰带权重 平滑蒙皮影响物体的制作 去除影响物体 为腿部添加影响物体 驱动关键帧 刚性蒙皮 分配点集 添加晶格 创建刚性蒙皮 调节权重 创建屈肌 muscle TK 肌肉插件 Create Muscle Edit Muscle SoftBody Skinning Utilities NURBS Influence Deformer Polygon Influence Deformer Muscle TK实例 创建骨骼蒙皮 创建肌肉 创建肌肉蒙皮 制作行走动画 制作奔跑动画 Character Set 创建角色组 创建子角色 添加通道到角色组 从角色组中删除通道 使用TraxEditor编辑角色组 Clip Time Range Time Wrap 导出片段 分割片段 融合片段 导入片段 禁用和启用片段 修改动画曲线 编辑片段属性第3章 材质节点的应用 灯光亮度驱动材质透明 程序节点控制灯光照明 灯光阴影衰减 表达式编写砖墙纹理第4章 柔体 柔体的基础知识 创建柔体 绘画柔体权重 复制柔体 柔体弹簧 解决播放问题 用动感模糊渲染柔体 柔体的特殊用途 柔体模仿布料效果 布料支架的建模 给支架添加动画 创建布料 创建地面 创建球体 添加重力场 添加柔体弹簧 模拟《星球大战》片中的飞船效果 建立路径动画 制作摄像机动画 制作柔体弹簧 建立约束第5章 表达式应用 表达式概述 翻转的广告牌 建立材质 设计表达式 完善表达式 表达式的讲解 Maya随音波舞动 建立控制参数 引入声音文件 建立定位物体 设计表达式 建立调节窗口 设置动画 表达式的讲解 飞溅的水滴 创建粒子 设置粒子形态 添加追踪目标 添加碰撞效果 设计表达式 制作材质 表达式的讲解第6章 RenderMan渲染器-rat教程 rat概述 创建阴影 介绍 建立场景与材质 创建阴影 创建柔和阴影 创建反射 介绍 创建反射 创建环境贴图 创建映射贴图 介绍 建立映射坐标 创建映射贴图 Maya 3D Paint工具应用 介绍 使用Maya 3D Paint CSG的应用 介绍 创建CSG Baking Occlusion 介绍 烘焙数据 烘焙优化 显示ICF文件 PTVIEWER显示模式 重用烘焙数据 结论 创建焦散 介绍 创建焦散 创建层材质 介绍 创建层材质 Maya属性 介绍 利用Maya属性驱动slim的材质参数 IBI技术 介绍 使用IBI Irma技术 介绍 使用Irma第7章 三维特效与实拍的结合 Boujou如何跟踪 导入素材 添加Mask 建立跟踪点 解算摄像机 添加3D测试物体 如何将跟踪数据置入Maya场景 将摄像机导入Maya

<<MAYA的动画艺术>>

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>