

<<Maya专业动画师超白金视频教学>>

图书基本信息

书名：<<Maya专业动画师超白金视频教学>>

13位ISBN编号：9787894983893

10位ISBN编号：7894983896

出版时间：2004-3

出版时间：希望电子

作者：DBS影视动画

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专业动画师超白金视频教学>>

### 内容概要

本书由在国内具有6年教育经验的DBS影视动画培训机构集体编写。

以世界上主流三维动画平台MAYA为技术主导，按照专业动画生产流水线的制作流程，分不同的四个工作模块进行讲解。

每一个章节由浅入深，按照DBS课堂授课的方式，分为学习目标、思路分析、命令详解、实例操作、课后总结的形式按部就班地编写。

尽可能系统详尽地把一个三维动画软件最基本最核心的知识教授给广大读者。

本书主要面对没有动画经验的CG初学者，高校动画专业的学生。

作为各类社会培训班的指导用书，也是DBS全国培训部门初级班的参考教材，以及DBS四川美院基地面向大学动画专业的推荐教材。

我们真诚地希望读者朋友给我们提出批评和建议，以便我们在后续的中级、高级、后期、渲染、合成等进一步配套教材中不断改进！

不足之处，恳请广大读者谅解指正！

最后，欢迎大家进入CG动画这个美妙的乐园，祝愿大家都能早日实现自己的动画梦想。

## 书籍目录

第1章 摩托车的制作 摩托车车身制作 摩托车横梁的制作 摩托车车座的制作 摩托车油箱的制作  
摩托车车轮的制作 小结第2章 手机的制作 手机的外形制作 手机屏幕的制作 手机按钮的制作  
第3章 小怪物的制作第4章 多边形人头的制作 Polygons人头的制作第5章 NuRBs的人体制作 人体的制作  
腿部的制作 胳膊的制作第6章 多边形手的制作第7章 生物建模 NURBS的分面片建模制作实例  
——角色头部第8章 Maya材质的概述 材质的编辑窗口 Hypershade窗口概述 Create Badr菜单栏 显示窗口的相关命令 Work Area工作区和ShaderLibrary 快捷图标的作用 给物体赋予材质 Maya的渲染器 通用材质属性第9章 玻璃材质 介绍Ramp节点的属性 介绍Sampler Info工具节点的属性及应用  
设置工作区 创建材质 添加工具节点 连接Sampler Info节点 利用ramp纹理节点控制透明属性  
设置反射效果 调节材质球的折射率 小结第10章 层材质 认识Layered Shader(层材质) 层材质的使用  
创建基础材质 编辑层材质 分析眼球的物理结构 建立眼球物体 创建瞳孔材质 虹膜的制作  
睫状肌的制作 脉络膜的制作 巩膜的制作 合成各层材质 合成各层材质 小结第11章 头发的制作  
创建Anistropic材质 制作贴图文件 制作颜色贴图 调节头发的Transparency贴图 制作Bump  
Mapping贴图 制作Spceuar Color贴图 在Maya中给头发模型贴图第12章 汽车材质的制作 设置车身的  
材质 调节车身的反射效果 制作车真实的身材质 汽车的车灯材质第13章 层纹理 层纹理的运用  
——砖墙一角 制作有砖墙效果 污迹效果的制作 地面效果的制作 制作墙壁上的海报 灯的效果  
添加灯光雾效 给灯光添加尘埃效果第14章 卡通材质 建立2D效果的材质 调节Ramp节点 连  
接Condition节点第15章 贴图方式第16章 贴图方式的应用 贴图方式——人脸贴图 投射贴图 建立投  
射方式贴图的纹理 制作贴图文件 转换文件贴图 制作Bump和Specuar贴图文件 在Maya中贴图  
第17章 动画基础 制作动画的方式 关键帧动画的概念 Maya的动画环境 制作一个简单物体位置移  
动的动画 层级动画 实例制作——跳跃的小球 小结第18章 路径动画 Attachmotion paths的创建  
方式 在属性中对路径动画进行设置 Set Motion Path Key的创建方式 Flow Path Object方式创建路  
径动画 编辑路径动画的时间 摄像机的路径动画 制作在管道中穿梭的动画 制作围绕物体运动的摄  
像机路径动画(针对两点摄像机而言) 小结第19章 驱动关键帧动画 建立一个物体的属性 制作驱动  
关键帧 驱动Rotate Y属性 手的骨骼建立及手指的驱动 制作驱动关键帧动画 小结第20章 人体骨  
骼 建立下肢骨骼 建立极向量约束 设置反转脚 制作脚部的动作第21章 角色动画 创建角色 角  
色动作的制作 小结第22章 蒙皮 设置柔性蒙皮 设置刚性蒙皮第23章 变形 Blend变形(混合变形)  
编辑混合变形动画模块 晶格变形 簇变形 创建非线性变形 小结第24章 动力学 刚体动力学——  
滚动的方盒子 创建主动刚体和被动刚体 小结 引申应用第25章 动力学——刚体动力学 约束的应  
用——摇动的风铃 刚体约束 小结 引申应用 动画和动力学的结合应用——摆动的尾巴 建立线  
性IK上的簇 设置动力学控制器 建立点约束 制作摇摆的动画 小结第26章 粒子系统——硬件渲染  
首先针对粒子的创建进行讲解 粒子的发射器 设置粒子的运动状态 粒子的硬件渲染设置及碰撞  
小结第27章 动力学——柔体 理解柔体 创建柔体 制作鱼网效果 小结 创建管道物体 制作柔  
体 小结 制作晶格柔体 制作融化效果 小结第28章 粒子的应用 首先了解粒子的渲染类型 建立  
粒子云物体 添加粒子物体的材质 设置粒子云和3D纹理的运动 批渲染这个运动的云的效果 小结  
建立爆炸效果的粒子运动形态 设置粒子爆炸的渲染属性 给粒子添加场 给粒子设置爆炸的渲染  
形式 小结

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>