第一图书网, tushu007.com

<<新纪元Ⅱ>>

图书基本信息

书名：<<新纪元Ⅱ>>

13位ISBN编号：9787900024930

10位ISBN编号：790002493X

出版时间：1999-11-1

作者：胡勇

页数：350

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是《新纪元》系列从书中的第二本。
《新纪元》第一本投放市场后，深受广大读者的厚爱。
本次书是用精彩的范例与详细的操作步骤贯穿始终，其中介绍如何根据自己的创意来制作富于生命力的三维动画作品。
通过每个详尽的实例演练以及穿插于文中的大量技巧与提示，与大家分享作者许多宝贵的动画制作经验和创作思路，利用优势互补。
如何同时驾驭两大三维软件3D Studio Max 3.0和Maya 2.0/2.5来作为自己的创作工具。
书中语言轻松幽默，摆脱以往根据命令来写实例的传统方式，而是通过精彩实例的制作，在实战中讲解命令的用途和使用技巧。
其中涵盖了两个软件在最新版本Max3.0和Maya 2.0／2.5中新增功能的使用方法。

本书主要面对原来已具备一定软件人门基础的读者（《新纪元I》的读者）来编写实例。
对于没有任何操作经验的初学者，也可以通过此书中步骤更加详尽的多媒体教学光盘来完成大部分实例的制作。
作为学习的辅助工具，光盘中附带了许多宝贵的参考资料和经典动画作品。
为了便于和读者进行交流，光盆中还收录了工作室的技术支持网站Xmaya.com的一些资料。
通过本书的学习，读者将会在未来的角色动画制作上开辟一个全新的大地。

本书适合所有从事三维制作的广大影视制作人员、广告设计人员。
多媒体开发人员和正准备进入三维制作业的大量发烧友，同时也可作为高等美术院校电脑美术专业的教材和大专院校相关专业师生的自学和教学用书和社会相关领域培训班的教材。

书籍目录

第一篇 3D Siudio MAX 3.0实例教程
第1章 3D Studio MAX 3.0的安装与设置
1.1 3D Studio MAX 3.0的系统要求
1. 2 安装步骤
1. 3 小结
第2章 螳螂头部的制作
2.1 圆润的脸
2.2 大眼睛
2.3 小巧的嘴唇
2. 4 飘柔的长须
2.5 完美的形象
2. 6 小结
第3章 螳螂身体的制作
3.1 身体的建模
3. 2 小结
第4章 螳螂腿脚的制作
4.1 锋利的前腿
4.2 纤细的中腿与后腿
4.3 灵活的关节
4.4 小结
第5章 翅膀的制作与身体的合成
5.1 我想飞
5. 2 谐调就是美
5. 2 小结
第二篇 Maya2.0实例教程
第1章 Maya2.0快速人门
1.1 Mava2.0新增功能大阅兵
1.1 界面方面的改进
1. 1. 2 建模方面的改进
1.1.3 动画方面的改进
1.1.4 动力学方面的改进
1.1. 5 雕刻工具的改进
1.1. 6 材质方面的改进
1.1.7 渲染和摄像机方面的改进
1.1.8 系统管理的改进
1.1.9 令人眼热心跳的新增模块
1.2 系统的安装和设置
1.2.1 硬件配置
1.2.2 软件操作环境及软件冲突的解决
1.2.3 安装Maya 2.0(Unlimited)版本
1.3 小结
第2章 旋转扶梯的制作
2.1 建立楼梯的模型
2.1.1 建立一个立方体台阶
2.1.2 自动复制立方体

2.1.3 合并立方体
2.1.4 建立楼梯的扶手
2.2 螺旋型的造型
2.2.1 加入弯曲变形
2.2.2 建入扶手表面
2.3 建立材质
2.4 小结
第3章 玻璃器皿的制作
3.1 建立玻璃器皿的模型
3.1.1 建立高脚杯的剖面曲线
3.1.2 旋转出高脚杯模型
3.1.3 建入更多的道具和背景
3.2 建立玻璃器皿的材质
3.2.2 建立玻璃材质
3.2.3 建立场景的材质
3. 2. 4 建立的灯光
3.2.5 测试渲染
3.3 取样信息节点和融合色彩节点
3.4 小结
第4章 哥斯拉怪兽制作
4.1 制作多边形恐龙的身体
4.1. 1 主角介绍
4. 1.2 挤出恐龙模型的头和尾
4.1.3 制作龙的脚
4. 1. 4 刻画恐龙的头部
4. 1.5 添加细节
4.2 为扑食作准备
4.2. 1 建立骨骼和反向运动连接
4.2. 2 平滑蒙皮和分配骨骼作用力
4.2.3 添加头部细节
4.3 制作恐龙的材质和贴图
4.3.1 建立恐龙凹凸不平的恐尼皮肤
4.3.2 制作彩色皮肤纹理
4.3.3 制作骨刺和牙齿的贴图
4.4 小结
第5章 人物建模——人手的制作
5. 1 手指的建模
5.1.1 建立手指正面的剖面曲线
5. 1. 2 建立手指侧面的剖面曲线
5.1.3 放样手指模型
5.1. 4 建立指甲盖
5.1. 5 赋予简单的材质
5.2 手掌的模型
5.2.1 复制手指
5.2.2 插入背景参考图
5.2.3 建立手掌曲线
5. 2. 4 放样手掌模型

第一图书网, tushu007.com

5.3 连接和蒙皮
5.3.1 给手掌打洞
5.3.2 剪切手指
5.3. 3 表面缝合
5.4 小结
附录A Maya 2.0图标与命令速查表
A. 1 基本菜单
A. 2 Animation（动画）模块
A. 3 Modeling（建模）模块
A. 4 Dynamic（动力学）模块
A. 5 Rending（渲染）模块
A. 6 Cloth（布料）模块
A. 7 Live（对位合成）模块
A. 8 视图菜单
A. 9 Outline大纲视图
A. 10 GraDh Edit（曲线编辑）视窗
A. 11 Dopesheet（关键帧清单）视窗
A. 12 Hypergraph节点编辑窗
A. 13 Hypershade（材质节点编辑）视窗
A. 14 Texture view材质观察窗
A. 15 Multilister（材质编辑）视窗
A. 16 Render View渲染视图
A. 17 Reference editor（参考编辑）视窗
附录B Maya 2.0快捷键速记表

第一图书网, tushu007.com

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