

<<Maya動畫製作範例剖析>>

图书基本信息

书名：<<Maya動畫製作範例剖析>>

13位ISBN编号：9789866143779

10位ISBN编号：9866143775

出版时间：佳魁資訊股份有限公司

作者：盧俊諺 著

页数：496

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動畫製作範例剖析>>

內容概要

本書以範例導引的方式連結全書，從介紹以Maya製作在動漫遊戲中的動畫流程開始，並運用範例帶領讀者了解Maya的環境運作。

對於MAYA的基本操作功能有了初步的認識後，再逐一介紹Maya的操作介面，講解各種功能介面的使用方法。

在建模方法的部份，全書以Polygon建模為主，不管是建築、遊戲場景或角色等模型，皆直觀地運用點、線、面的觀念來製作；再配合渲染技巧、角色塑造...等，全方位地解析MAYA動畫製作要點。

<<Maya動畫製作範例剖析>>

書籍目錄

Chapter 01 Maya基礎認知1 - 1 Maya 概述1 - 2 應用範圍1 - 3 相關流程軟體1 - 4 遊戲& 動畫製作流程
Chapter 02 Maya基本畫面操作2 - 1 Maya 2012 面板介紹2 - 2 創建專案2 - 3 專案的選擇2 - 4 Maya 基本操作方式
Chapter 03 Maya功能區介紹3 - 1 主選單 (MainMenu Bar) 3 - 2 狀態列 (Status Line) 3 - 3 工具列 (Shelf) 3 - 4 工具箱面板 (Tool Box) 3 - 5 操作視窗 (Workspace) 3 - 6 通道面板 (Channel Box) 3 - 7 Layers 層面板 (Layer Box) 3 - 8 時間軸面板 (Time Slider) 3 - 9 MEL 與Script 面板 (Command Line) 3 - 10 快速選單的運用3 - 11 基本工具操作
Chapter 04 模型製作貼圖繪製4 - 1 模型介面介紹4 - 2 木箱的模型製作4 - 3 紙杯模型製作4 - 4 平房模型製作4 - 5 木箱的UV 拆解、平面投影與Wiewport2.04 - 6 紙杯的UV 拆解與環形投影4 - 7 平房的UV 拆解與自動投影4 - 8 平房的貼圖製作
Chapter 05 燈光及算圖的運用5 - 1 燈光及渲染常用介面介紹5 - 2 西式餐具製作5 - 3 西式餐具渲染5 - 4 布料質感5 - 5 3S 材質 - 玉石效果5 - 6 Sky_Light 天光與景深運用5 - 7 Occlusion 貼圖製作方式
Chapter 06 角色動畫的製作6 - 1 熊貓角色 - 頭部製作6 - 2 角色UV 拆解6 - 3 熊貓骨架架設6 - 4 HumanIK 骨架系統簡介6 - 5 動畫法則與彈跳球6 - 6 MotionBuilder 2011 簡介& 骨架設定6 - 7 角色動畫 - 熊貓走路

<<Maya動畫製作範例剖析>>

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>