

《Maya 2008完美风暴》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2009年01月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787115190406

编辑推荐

全书所有案例的源文件与素材文件，所有案例的多媒体语音视频教学，共46个小时。6个专题，50多项技术，全视频讲解。

内容简介

本书是一本非常全面的Maya 2008学习教程，由具有近十年教学和制作经验的资深专家编写而成。全书共分6章，包括Maya的基础知识、多边形建模、NURBS建模、灯光材质、角色动画、动力学和布料等内容，涵盖了Maya 2008近50项经常使用的功能。随书附送的DVD光盘中包含了所有实例的作品源文件、实例素材和所需字体，以及本书所有实例的46小时的详细视频教学录像。

本书内容重点突出，都是应用在制作第一线的实实在在的技术，讲解时把基础知识、操作技巧和应用知识渗透到每个范例中，使读者能活学活用，扎实而高效地掌握Maya 2008，因此本书特别适合Maya初中级读者作为自学用书，也可作为各类学校相关专业的培训教材。

目录

Chapter 1 基础篇

1.1 认识Maya

1.1.1 Maya的过去与现在

1.1.2 Maya的应用领域

1.2 基础操作

1.2.1 Maya的用户界面

1.2.2 自定义用户界面

1.2.3 视图布局和视图控制

1.2.4 Maya中的基础三维物体及组成元素

1.2.5 变换工具的使用

1.2.6 其他常用命令和常用窗口

1.3 本章小结

Chapter 2 建模篇

2.1 多边形建模技术

2.1.1 Polygon [多边形] 的概念

2.1.2 Poly Modelling [多边形建模] 的应用

2.1.3 多边形模块的菜单命令

2.1.4 使用Maya 2008新增功能提高工作效率

2.2 多边形建模人物类范例——游戏角色建模

2.3 NURBS建模技术

2.3.1 NURBS曲线

2.3.2 NURBS曲面

2.4 本章小结

Chapter 3 灯光材质篇

3.1 灯光与照明

3.1.1 Maya的基本灯光

3.1.2 灯光的属性设置

3.1.3 Maya的高级照明

3.2 材质与纹理

3.2.1 材质和纹理的概念

3.2.2 材质的创建和管理

3.2.3 材质的属性

3.3 UV与纹理贴图

3.3.1 什么是UV？

3.3.2 基本贴图映射命令的使用

3.3.3 选择合理的贴图映射方式为模型完成基本的UV展平

3.3.4 应用Unfold及Relax命令处理有问题的局部UV

3.3.5 UV的测试、整理和导出

3.3.6 根据UV在Photoshop中绘制基本贴图

3.3.7 在Photoshop中绘制贴图的明暗细节

3.4 渲染技术

3.4.1 渲染窗口

3.4.2 渲染器

3.4.3 渲染设置

3.5 材质、贴图、渲染综合范例——酒窖的一角

3.6 本章小结

Chapter 4 动画篇

4.1 关键帧动画

4.1.1 动画的基础——手动关键帧动画

4.1.2 动画曲线编辑器

4.1.3 动画变形器

4.1.4 Constrain约束

4.1.5 路径动画和驱动关键帧动画

4.2 创建与编辑角色动画

4.2.1 角色动画概述

4.2.2 Maya的骨骼系统

4.2.3 IK解算与骨骼控制

4.2.4 Full body IK [全身IK] 的应用

4.2.5 Skin [蒙皮] 的应用

4.2.6 表情动画的制作

4.3 本章小结

Chapter 5 动力学篇

5.1 动力学概述

5.2 Maya的粒子系统

5.2.1 Particles [粒子] 的创建

5.2.2 Particles [粒子] 的属性

5.3 Fields [场]

5.3.1 场的类型

5.3.2 场的属性

5.4 刚体动力学

5.4.1 创建刚体

5.4.2 刚体的属性

5.4.3 刚体解算器的属性

5.4.4 刚体约束

5.5 柔体动力学

5.5.1 创建柔体

5.5.2 控制柔体权重

5.5.3 Spring [弹簧]

5.6 Effects [特效]

5.6.1 烟、火效果

5.6.2 礼花与闪电

5.6.3 Shatter [碎裂] 效果

5.6.4 Flow [流动] 特效

5.7 Fields [流体特效]

5.7.1 影响流体效果的要素

5.7.2 流体的创建

5.7.3 流体的属性

5.7.4 Ocean [海洋]

5.7.5 创建海面漂浮物体

5.8 动力学特效综合范例

5.8.1 粒子应用范例——星云

5.8.2 粒子应用范例——路径燃烧动画

5.8.3 动力学应用范例——吊桥

5.8.4 流体应用范例——海洋特效

5.9 本章小结

Chapter 6 nCloth布料篇

6.1 创建nCloth布料

6.1.1 在简单模型上创建nCloth布料

6.1.2 nCloth布料的动力学碰撞

6.1.3 nCloth布料的约束控制

6.2 nCloth布料的属性

6.2.1 nCloth布料的创建属性

6.2.2 nCloth布料的自身属性

6.3 nCloth布料应用范例

6.3.1 使用nCloth布料制作船帆升起的效果

6.3.2 使用nCloth布料制作绳索和床单

6.4 本章小结

在线试读部分章节

Chapter 1 基础篇

1.1 认识Maya

1.1.1 Maya的过去与现在

认识Maya

在Maya面世之前，Alias Research公司开发了两款当时非常有名的软件，它们是Alias Studio和Alias Power Animator，到目前为止Alias Studio仍然是一款非常流行的工业设计软件。

Alias Power Animator是一款至今仍有一些娱乐行业的制作公司在使用的动画软件。Alias Research公司与Wavefront TDI公司。

.....

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)