

<<计算机三维动画教程>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画教程>>

13位ISBN编号：9787115223562

10位ISBN编号：7115223564

出版时间：2010-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：王毅鹏 编

页数：311

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>

<<计算机三维动画教程>>

前言

Maya是近年来活跃在Pc平台上的优秀三维造型与动画制作软件，它能稳定运行在Windows操作系统，而且易于操作，被广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计与制作、工程设计、影视广告制作、三维游戏设计、多媒体教学等领域。

Maya包含了最先进的建模、绑定、动画、材质、灯光、特效、运动匹配等高级技术，多年来受到广大影视特效公司与计算机图形图像（CG）制作者的一致好评，其版本也在不断地更新。

本书首先介绍了Maya2008的基本功能，主要包括CG行业的起源及其发展前景、Maya概述、Maya基础建模、灯光照明、Maya材质基础、Maya纹理与贴图、Maya绑定技术、Maya基础动画技术以及Maya基础动力学系统等。

每章首先介绍关键的知识点，再配以相应的实例进行讲解，读者只要跟随实例认真练习，就一定能够掌握各种操作及技巧。

在每章的最后都设有练习题，读者可以据此检验学习效果。

本书共分为9章，建议教学时数为76学时，各章的主要内容及教学课时见下表。

<<计算机三维动画教程>>

内容概要

本书基于Maya 2008进行编写。

全书共9章，分别介绍了CG行业的起源及其发展前景、Maya概述、Maya基础建模、灯光照明、Maya材质基础、Maya纹理与贴图、Maya绑定技术、Maya基础动画技术以及Maya基础动力学系统等内容。每章开始都给出了本章的教学目标，再给出相应的实例用于阐述知识点，遵循由浅入深、命令解释与实例演示相结合的方式进行介绍，使读者能够快速掌握Maya动画的基础知识和制作技巧。

本书配有一张光盘。

光盘中收录了书中实例所涉及的素材、制作结果等文件，同时根据软件应用的行业特点，给出一些拓展综合案例。

本书可作为高等院校数字媒体、艺术设计、动画、游戏、计算机等专业Maya三维动画相关课程的教材，也适合三维动画设计人士以及从事相关专业工作的初学者作为自学教材或参考书。

<<计算机三维动画教程>>

书籍目录

第1章 序言——浅谈CG行业 1.1 CG的起源与行业的前景 1.1.1 三维动画软件概述 1.1.2 Maya简介 1.1.3 CG行业的发展 1.2 动画生产流程 1.2.1 投入与准备 1.2.2 制作环节 小结 习题

第2章 Maya初识 2.1 Maya概述 2.2 Maya界面简介 2.3 Maya界面操作 小结 习题

第3章 Maya基础建模 3.1 Maya建模初探 3.1.1 三维造型基本构造——多边形基本元素 3.2 多种建模技术综合运用——创建卧室 3.2.1 Polygons建模技术 3.2.2 NURBS建模技术 3.2.3 Subdivision表面建模技术 小结 习题

第4章 灯光照明 4.1 Maya灯光照明基础 4.1.1 Maya的灯光类型 4.1.2 灯光的属性 4.2 Maya基础布光原则 小结 习题

第5章 Maya材质基础 5.1 Maya材质初探 5.1.1 材质的概念 5.1.2 节点的概念 5.1.3 材质编辑器Hypershade 5.1.4 Maya材质球的类型 5.1.5 Maya材质球的属性 5.2 金属材质的制作 5.3 综合练习——玻璃材质的制作 5.4 综合练习——水面的制作 小结 习题

第6章 Maya纹理与贴图 6.1 了解Maya纹理的应用 6.1.1 D纹理坐标节点 6.1.2 D纹理 6.1.3 环境纹理 6.2 Maya贴图应用 6.3 Maya UV的概念 6.3.1 UV概念 6.4 综合练习——书本贴图的制作 6.4.1 书本的UV划分 6.4.2 书本的贴图制作 小结

第7章 Maya绑定技术 第8章 Maya基础动画技术 第9章 Maya基础动力学系统

Effect目录

第3章 Maya基础建模 Effect01 基本体建模——创建一把椅子 Effect02 创建房间 Effect03 创建电脑桌 Effect04 创建一个宽屏显示器与一个工作站级的机箱 Effect05 制作摆满书籍的书架 Effect06 制作吊灯 Effect07 制作手写板

第4章 灯光照明 Effect01 对人物模型进行布光和渲染

第5章 Maya材质基础 Effect01 金属材质的属性调节 Effect02 汽车漆的制作

第6章 Maya纹理与贴图 Effect01 制作蝴蝶的翅膀 Effect02 纸壳箱子的UV划分与贴图方式 Effect03 纸壳箱子的另一种UV划分和贴图方式

第7章 Maya绑定技术 Effect01 台灯骨骼的制作 Effect02 建立物体与关节间的层级关系 Effect03 限定关节的旋转方向和范围 Effect04 蜿蜒的蛇 Effect05 人物骨骼的绑定

第8章 Maya基础动画技术 Effect01 小球撞门动画 Effect02 制作翻滚的盒子 Effect03 创建螺旋的楼梯 Effect04 创建一个螺旋角 Effect05 简单的小球动画

第9章 Maya基础动力学系统 Effect01 使用粒子——制作礼花弹发射效果 Effect02 创建刚体 Effect03 创建辫子 Effect04 制作随风飘动的旗帜 Effect05 Hair的应用

<<计算机三维动画教程>>

章节摘录

插图：

<<计算机三维动画教程>>

编辑推荐

《计算机三维动画教程:Maya》：21世纪高等院校数字艺术类规划教材

<<计算机三维动画教程>>

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>