第一图书网, tushu007.com

<<Maya7入门标准教材>>

图书基本信息

书名：<<Maya7入门标准教材>>

13位ISBN编号：9787121024825

10位ISBN编号：7121024829

出版时间：2006-6

出版时间：电子工业出版社

作者：德拉克沙尼

页数：304

字数：490000

译者：王军

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

内容概要

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，在现实生活的各个领域发挥着越来越大的作用。本书使用易于理解的语言为读者提供了掌握Ma ya核心特性的实用而有趣的方法，选配光碟上还提供了具有指导性且充满灵感的艺术作品。

本书明确针对3D和Maya的初学者，是一本出色的入门图书。

作者简介

Dariush Derakhshani是加利福尼亚州洛杉矶市的一名效果动画师兼教育家。
在以前从事建筑设计的日子里，他使用CAD软件；当他公司的首席设计师需要在计算机上向客户展示设计作品时，他开始使用3D程序。
在参加了USC电影学院的动画课程之后，他开始使用Alias PowerAnimator 6，并

书籍目录

简介第1章 计算机图形和3D简介 拥抱艺术 计算机图形 3D过程预览 动画 生产阶段 预处理 生产 后期制作 如何协作 CG生产流程 建模 纹理 动画 照明 渲染 核心概念 计算机图形概念 基本设计概念 基本电影概念 生产计划 基本动画概念 小结第2章 Maya界面 浏览Maya 屏幕布局 主菜单栏 状态行 工具架 工具盒 通道盒／层编辑器 时间滑块／范围滑块 命令行／帮助行 面板和常用窗口 透视／正交窗口 操纵器 属性编辑器窗口 大纲图／超图 多重列表／超材质 图表编辑器 脚本编辑器 连接编辑器 热盒 标记菜单 菜单组 Maya物体结构 了解节点 父与子 小结第3章 你的第一个Maya动画 项目概述：太阳系 制作前的过程：计划 创建项目 制作过程：创建和制作物体动画 创建太阳和行星 保存工作 创建卫星 应用简单材质 创建动画 使用大纲图 使用大纲图来修正分层错误 小结第4章 多边形建模 做模型计划 多边形、NURBS和细分表面概述 使用基本几何体 多边形基础 创建多边形几何体 多边形工具 多边形编辑工具 多边形挤压工具 楔入面工具 戳面工具 倒角工具 使用工具：构造一只简单的手 在多边形网孔（表面）上创建细节 区域 细分工具 分离多边形工具 分离边圆环工具 剪切面工具 复制面工具 提取工具 平滑工具 造型多边形工具 建模复杂物体：蒸汽火车 生成过程 锅炉引擎 车厢 多边形建模的建议 小结第5章 NURNS建模第6章 关于建模的更多话题：变形器和细分表面第7章 Maya材质和纹理第8章 动画简介第9章 进一步的动画练习第10章 Maya灯光第11章 Maya渲染第12章 Maya动力学词汇表

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