

<<Maya三维动画制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787121133879

10位ISBN编号：7121133873

出版时间：2011-5

出版时间：电子工业出版社

作者：王威

页数：374

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三维动画制作案例教程>>

### 内容概要

本书共14章。

第1章为三维动画的介绍；第2章为基本操作方法和流程；第3至第5章为建模部分，详细阐述动画和游戏场景、角色的制作要求和流程；第6至第8章为材质部分，系统地介绍所有的材质，并有大量的实例帮助读者掌握；第9章为灯光部分，第10章为摄像机部分，这两章不仅介绍了相关技术，同时也讲解了制作技巧；第11至第13章介绍角色动画的设定及制作；第14章介绍Maya的Mental Ray渲染器。

本书采用案例形式，循序渐进地对三维软件Maya进行了详细的介绍，同时也剖析了Maya使用者在实践过程中所遇到和关心的问题。

全书知识点涉猎面较广，除对Maya动画制作流程进行了详尽介绍外，还对Polygon建模、摄像机聚焦、灯光、材质及渲染器Mental Ray等内容进行了深入阐述。

# <<Maya三维动画制作案例教程>>

## 书籍目录

### 第1章 三维动画概述

#### 1.1 关于CG

#### 1.2 三维动画的制作流程

##### 1.2.1 动画前期设定

##### 1.2.2 三维动画制作

#### 1.3 关于三维动画软件

##### 1.3.1 Autodesk Maya

##### 1.3.2 3ds max

##### 1.3.3 SOFTIMAGE|XSI

##### 1.3.4 Zbrush

#### 1.4 学习三维动画软件的方法

##### 1.4.1 学习的过程

##### 1.4.2 制作实验动画

#### 本章小结

#### 作业

### 第2章 Maya的基本操作

#### 2.1 Maya的界面

#### 2.2 Maya的视图操作

#### 2.3 Maya笔刷工具实例——太阳花

##### 2.3.1 创建模型

##### 2.3.2 灯光和材质

##### 2.3.3 渲染和后期合成

#### 2.4 Maya的渲染设置

##### 2.4.1 全局渲染面板

##### 2.4.2 重要参数设置

#### 2.5 渲染设置实例——分层渲染和后期合成

##### 2.5.1 Maya的图层面板

##### 2.5.2 分层渲染设置

#### 本章小结

#### 作业

### 第3章 曲面建模

#### 3.1 各式各样的杯子

##### 3.1.1 Revolve旋转成型命令

##### 3.1.2 Revolve旋转成型建模实例——创建杯子模型

#### 3.2 多线的曲面编辑工具

##### 3.2.1 Loft放样工具

##### 3.2.2 Planar成面工具

##### 3.2.3 Extrude挤压成型实例——牛角

#### 3.3 曲面建模综合实例——宝剑锋从磨砺出

##### 3.3.1 剑身的创建

##### 3.3.2 完成宝剑模型

#### 本章小结

#### 作业

### 第4章 Polygon模型

#### 4.1 Polygon模型简述

## <<Maya三维动画制作案例教程>>

### 4.2 Polygon建模实例——著名的皮克斯台灯

#### 4.2.1 灯头、灯泡和灯座的创建

#### 4.2.2 灯臂的创建

#### 4.2.3 细节的制作

### 4.3 Polygon建模实例——精细室外场景

#### 4.3.1 屋顶的创建

#### 4.3.2 平台的创建

#### 4.3.3 细节的制作

#### 本章小结

#### 作业

### 第5章 角色建模

#### 5.1 角色建模实例——卡通角色

##### 5.1.1 小奶牛头部的制作

##### 5.1.2 小奶牛身体的制作

##### 5.1.3 模型的整理

#### 5.2 角色建模实例——真实人物头部

##### 5.2.1 前期准备工作

##### 5.2.2 开始制作头部模型

##### 5.2.3 眼睛部分的制作

##### 5.2.4 嘴部的制作

##### 5.2.5 鼻子的制作

##### 5.2.6 耳朵的制作

.....

### 第6章 Maya的材质系统

### 第7章 材质的实际应用案例

### 第8章 UV划分、卡通材质和法线贴图

### 第9章 Maya的灯光系统

### 第10章 Maya的摄像机

### 第11章 基础动画

### 第12章 面部表情系统

### 第13章 骨骼系统

### 第14章 Mental Ray渲染器

### 附录 Maya快捷键功能表

## <<Maya三维动画制作案例教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：很多学习了三维动画的学生总是梦想能做出《最终幻想》一样真实的效果，但那不仅需要对软件知识的深入理解，还需要多人配合，并且要配备高性能设备才有可能完成。

因此，在这里还是推荐初学者制作一些风格独特且简单的动画，这样难度相对小了很多。

下面是郑州轻工业学院动画系学生的作品，这些三维动画作品曾在国内外获得过奖项。

《求索》是动画系03级学生陈爽和李亢亢完成的。

他们先在纸上用铅笔画出人物和场景，然后在三维软件Mava中，先按照设计的大概形状做出模型，再将图片贴在模型表面，使用透明贴图去除不需要的模型部分，从而制作完成。

这部动画风格独特，用三维的形式表现出纸质动画的感觉，曾在比赛中多次获奖，如图1 - 28所示。

《原始人的智慧》是动画系03级学生宋帅完成的。

由于只有一个角色和一个场景，因此制作起来相对容易。

全片以巧妙的情节构思和流畅的动作取胜，在国内多个权威动画比赛中获奖，如图1.29所示。

## <<Maya三维动画制作案例教程>>

### 编辑推荐

《Maya三维动画制作案例教程》是数码艺术设计系列之一。

<<Maya三维动画制作案例教程>>

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>