

<<Maya静帧设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya静帧设计与制作>>

13位ISBN编号：9787303131709

10位ISBN编号：7303131701

出版时间：2011-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：郑刚，韩永林 主编

页数：251

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静帧设计与制作>>

内容概要

三维动画制作是近年来新兴的一门学科，是随着数字媒体的普及和发展应运而生的。Maya作为目前世界上优秀的三维动画制作软件之一，被广大三维动画制作爱好者所追捧。为了方便广大三维动画爱好者学习Maya，我们策划编写了这套入门动画系列教材。该系列教材包括：《Maya静帧设计-9制作》、《Maya动画设计-9制作》和《Maya特效设计与制作》。

“Maya静帧设计-9制作”属于动画专业的必修课程。作者是多年从事二线教学工作的老师，具有丰富的教学和动画制作经验。《Maya静帧设计-9制作》采用由浅入深、图文并茂的方式系统地讲解了NURBS建模、多边形建模、灯光、材质-9渲染等Maya静帧图像的制作方法和技巧。全书共分为5章：第1章主要介绍三维动画制作软件Maya的产生及发展过程，并对Maya的界面布局和基本操作进行了详细的讲解；第2章重点介绍NURBS建模-9多边形建模的模型创建方法，并通过实例制作使读者掌握多种模型结构的制作方法；第3章系统地介绍了Maya灯光的类型及其各种灯光参数的含义，并通过实例制作使读者具备一定的灯光创建能力；第4章介绍了Maya材质的基础知识，通过讲述几种常见材质的制作方式使大家掌握Maya材质的编辑方法；第5章介绍渲染输出时常用的各种参数。

本书适合作为大学本、专科及高职院校动漫专业学生的学习教材，也适合作为三维动画培训班的教材和广大三维动画爱好者的自学图书。

本书的内容，主要针对Maya的初学者，是一本难易适中的入门图书。

<<Maya静帧设计与制作>>

书籍目录

第1章 Maya前言

学习目的

学习目标

学习内容

1.1 Maya简介

1.2 Maya界面

1.3 Maya基础操作

本章小结

课后思考

第2章 Maya建模

学习目的

学习目标

学习内容

2.1 建模基础要点

2.2 Maya建模基础知识

2.3 建模项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

第3章 灯光

学习目的

学习目标

学习内容

3.1 光照的基本知识

3.2 Maya灯光基础知识

3.3 灯光项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

第4章 材质与贴图

学习目的

学习目标

学习内容

4.1 Maya材质基础

4.2 基础工具节点

4.3 纹理控制方法

4.4 材质项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

第5章 静态图像渲染输出

学习目的

学习目标

学习内容

5.1 Maya渲染基础知识

<<Maya静帧设计与制作>>

5.2 渲染输出的常用设置

本章小结

实训练习

课后思考

<<Maya静帧设计与制作>>

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>