

<<Maya 影视动画项目制作教程/BS>>

图书基本信息

书名：<<Maya 影视动画项目制作教程/BSH>>

13位ISBN编号：9787313082688

10位ISBN编号：7313082681

出版时间：2012-8

出版时间：上海交通大学出版社

作者：吴慧剑，刘浪 编

页数：274

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

《高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材：Maya影视动画项目制作教程》为全国信息化工程师—NACG数字艺术人才培养工程指定教材之一。

本书精选16个影视动画制作的经典案例，全面剖析了Maya的各项功能，着重讲解了操作界面、工具栏、视图工具和动画制作流程及曲面建模技术、多边形建模技术、细分面建模技术、灯光与渲染设置方法、材质的制作方法、贴图制作方法、假设动画制作方法，展现了Maya在影视动画、游戏三维制作等领域的实际应用。

在实例讲解过程中提炼出Maya在影视动漫和游戏实际制作中的实用知识点。

本书可作为各级各类院校影视、动漫、游戏专业的教学用书及培训机构的培训用书，也可供从事影视广告制作、影视特效制作、游戏三维制作、三维动画制作的设计人员和数字艺术爱好者参考。

书籍目录

1 Maya制作基础

游戏进度条制作

知识点：Maya制作流程，Maya制作基础，简单的材质球设置

2 Maya曲面建模艺术

2.1 油灯的制作

知识点：Maya项目设置，CV曲线工具，Revolve旋转

2.2 马灯的制作

知识点：Revolve旋转，Extrude挤压，Loft放样

2.3 琵琶的制作

知识点：Birail（双轨迹），Hull（壳），Bevel Plus（增强倒角），Edit NURBS（编辑曲面）

3 Maya多边形建模艺术

3.1 水晶灯塔的制作

知识点：Maya多边形建模原理，切割、挤压面、加线、层管理等命令

3.2 小女孩的制作

知识点：Maya建模高级技巧

4 Maya细分建模艺术

4.1 吹风机的制作

知识点：Maya细分建模基础，细分和多边形转换命令，尖角命令

4.2 卡通玩具的制作

知识点：多边形细分角色制作技巧

5 Maya材质

5.1 玻璃材质制作

知识点：超级着色器面板，Blinn材质参数设置

5.2 金属材质制作

知识点：不锈钢材质、金属材质参数设置

5.3 蜡烛材质制作

知识点：3s半透明材质参数设置

5.4 摩托车材质制作

知识点：金属烤漆材质

6 灯光和纹理效果

6.1 海底世界

知识点：灯光基础设置，海底光斑设置，灯光雾效设置，摄像机设置，Paint Effects笔刷效果

6.2 小女孩纹理贴图制作

知识点：多边形UV纹理映射方式，角色UV设置，UV信息导出，贴图绘制

7 Maya基础动画

7.1 弹跳的小球

知识点：时间滑块，关键帧动画设置，曲线编辑器

7.2 游动的蝌蚪

知识点：路径约束，路径注视，变形路径

附录1 全国信息化工程师-NACG数字艺术人才培养工程简介

附录2 全国信息化工程师-NACG数字艺术人才培养工程培训及考试介绍

章节摘录

版权页：插图：Threshold（阈值）：整体不规则效果的增加值，使纹理统一变亮。

如果一些不规则的部分被提高超过范围（即大于1），它们会被强制降低到1。

如果是三维纹理中的Volume Noise（体积噪波）被用于Bump Map（凹凸贴图），阈值为1时，则平坦显示。

Amplitude（振幅）：纹理效果的整体强度。

值越小，纹理越灰暗。

Frequency Ratio（频率比）：确定噪波频率的相对空间比。

比率不是整数，则不规则碎片不会在uv分界线的整数上重复，如一个缺省放置的圆柱将会显示接缝。

Depth Max（最大深度）：控制噪波纹理被计算的数量。

因为复杂的噪波会减慢渲染的速度，因此设置合适的深度来控制纹理计算的最大数量，降低渲染成本。

Inflection（变调）：选中启用。

这对于制作膨胀的或崎岖不平的效果很有用。

Tim（时间）：用于制作噪波纹理动画。

设置时间关键帧可控制比率和纹理改变的数量。

Frequency（频率）：噪波的基本频率。

值越大，噪波细节越多。

具有在尺度参数的反转效果（在属性面板的Effect下）。

Implode（内爆）：将噪波函数向内破中心点扭曲。

值为0表示无效果；值为1，形成噪波的球状投射，可创建一个星球爆炸的效果。

负数表示从中心点向外扭曲扩散。

Implode Center（内破中心）：设定内破效果的中心UV点
Noise Type（噪波类型）：确定用于不规则重复的噪波类型。

Perlin Noise（花边噪波）：SolidFractal（固体碎片）中的标准三维噪波。

Billow（翻滚）：具有膨胀类似云烟的效果。

Wave（波浪）：三维波浪的总数。

Wispy（束状）：常做油污贴图的噪波类型，空间中的噪波看起来很飘渺。

作为动画纹理时，常模拟薄云被风吹散的效果。

SpaceTime（时空）：花边噪波的四维空间表现。

时间是第四维。

Density（密度）：控制Billow（翻滚）类型的噪波的单元数。

数值为1，表示媒介完全被单元包裹。

减小数值将使单元变少。

如果纹理作为Bump Map（凹凸贴图），低数值将产生随机的平滑的凹凸表面。

Spottyness（斑点）：翻滚类型噪波的单元随机密度。

值为0，表示单元的密度相同，增加斑点数值，部分斑点将会聚集或分散。

Size Rand（随机尺寸）：控制斑点的随机尺寸。

值为0，表示单元的尺寸都相同。

增大数值，部分斑点尺寸会小于其他部分。

编辑推荐

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>