

<<MAYA 4.0动画精髓>>

图书基本信息

书名：<<MAYA 4.0动画精髓>>

13位ISBN编号：9787500647256

10位ISBN编号：7500647255

出版时间：2002-1

出版时间：中国青年出版社

作者：舒静珉

页数：344

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 4.0动画精髓>>

内容概要

MAYA 4.0是全能型超级3D动画软件，由于它的强大，致使其相关功能复杂而繁多，本书将带您在最短的时间内掌握MAYA学习要点及途径，并通过范例讲解动画流程及打光概念。

书中介绍的常用金属调整方法，让您在看完本书之后，能对反射等MAYA功能有更深一层的认识。

本书配套光盘内有100张高分辨率材质图库及各章节的原始文件，还有三种尺寸的壁纸

<<MAYA 4.0动画精髓>>

书籍目录

第1章 基本功能与原则

- 1 - 1 用鼠标转动窗口
- 1 - 2 空格键 (Space Bar) 与隐藏式快速窗口
- 1 - 3 Project的设置
- 1 - 4 基本界面概述
- 1 - 5 命名的重要性及原则
- 1 - 6 自设快捷键 (Hot key)
- 1 - 7 Book marks记忆相机的位置 (或强制锁定)
- 1 - 8 调节器 (Manipulator)
- 1 - 9 常用快速功能架
- 1 - 10 Ctrl + A之Attribute Editor共用参数设置视窗
- 1 - 11 Handle
- 1 - 12 同时打开 (All on) 或同时关闭 (All off)
- 1 - 13 组 (Group) 跟父子 (Parent) 的差别

第2章 建模部分

- 2 - 1 对边拷贝
- 2 - 2 对边加线
- 2 - 3 基本型的常驻导入法及应用 (导角)
- 2 - 4 Tessellation细致的圆 (NURBS MODEL)

第3章 材质部分

- 3 - 1 用材质来找Model
- 3 - 2 Illuminates by Default——灯光只照某些东西的设定方式
- 3 - 3 一般贴图及基本的UV贴图调整法
- 3 - 4 投影灯所造成的气氛运用
- 3 - 5 凹凸贴图 (Bump)
- 3 - 6 杂点旧化法——最简单的加杂点方法
- 3 - 7 亮暗增幅
- 3 - 8 Ramp与Incandescence白炽光混用法
- 3 - 9 独立虚贴的Model制作
- 3 - 10 透空独立虚贴的材质 (Mark)
- 3 - 11 Bump的应用
- 3 - 12 程序贴图 (Ramp) 与UV贴图轴的调整法 (同轴电缆线)
- 3 - 13 假黑洞
- 3 - 14 复杂交叉用法 (Stucco及Marble的应用) ——锈斑及杂纹
- 3 - 15 光之加乘效果——Glow和雾气

第4章 华丽派金属法则

- 4 - 1 前言
- 4 - 2 打光
- 4 - 3 上材质

第5章 实例示范 (封面主题)

- 5 - 1 前言
- 5 - 2 构图三法
- 5 - 3 龙爪 (活的龙爪——机能性)
- 5 - 4 分开来渲染及2D合成
- 5 - 5 反射条 / 板 (光条之衬色)

<<MAYA 4.0动画精髓>>

- 5 - 6 烟雾设置 (光所造成的大立体块面)
- 5 - 7 过度曝光
- 5 - 8 假暗面 (舌下) 与偏色突出法
- 5 - 9 局部反射球
- 5 - 10 渲染时的杂黑点
- 5 - 11 整体色平衡
- 5 - 12 第二主角——龙珠
- 5 - 13 欺骗视觉 (身体分离术)

<<MAYA 4.0动画精髓>>

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>