

<<动画传奇>>

图书基本信息

书名：<<动画传奇>>

13位ISBN编号：9787302239772

10位ISBN编号：7302239770

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：环球数码

页数：279

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>

## <<动画传奇>>

### 内容概要

本书是一本详细讲解Maya特效模块的综合性图书。

特效模块包括粒子、动力场、刚体、柔体、Maya内置Effect(效果)、PaintEffects、流体动力学、Hair系统以及nDyamic模块等，书中对这些模块分别进行全面深入的讲解。

遵循由浅入深的原则，尽力做到全面系统详尽，基本包括了粒子系统主要内容，通过阅读本书，基本上可以达到掌握相关部分理论知识的目的。

除了很强的理论性之外，本书还有很强的实战性。

每一章的内容，除了基本操作和参数介绍之外，还有针对性的实例，以帮助深入理解各部分的内容。

某些模块内容设计完全就是以实例为主，通过对实例的每一步骤进行讲解，引出相关的理论知识。

本书适用于Maya中高级读者，以及影视、动画特效制作人员。

## 书籍目录

第1章 粒子系统基础 1.1 粒子系统简介 1.2 学习创建粒子的方法 1.3 粒子发射器 1.4 粒子属性 1.5 粒子相关知识 1.6 小结 第2章 动力场 2.1 理解动力场 2.2 动力场的基本属性和分类 2.3 小结 第3章 粒子实例 3.1 粒子小人 3.2 制作随机下落的字母效果 3.3 小结 第4章 刚体 4.1 刚体和刚体约束的了解和应用 4.2 刚体约束 4.3 刚体系统实例：制作真实的绳索 4.4 小结 第5章 柔体和弹簧系统的了解和应用 5.1 柔体 5.2 弹簧 5.3 柔体和弹簧系统实例 5.4 小结 第6章 maya内置effects的基本概念 6.1 maya的effects效果 6.2 小结 第7章 paint effects 7.1 painteffects 基石出矢口识 7.2 综合实例用paint effects制作头发 7.3 小结 第8章 流体动力学 8.1 流体动力学简介 8.2 流体的使用方法 8.3 流体动力学实例 8.4 小结 第9章 hair系统 9.1 hair概述 9.2 使用hair系统 9.3 建立简单发型头发的范例 9.4 小结 第10章 ndynamic简介 10.1 ndynamic综述 10.2 ncloth 10.3 nparticles 10.4 小结 第11章 后期合成 11.1 后期合成的概念 11.2 后期合成的流程 11.3 图像视频基础知识 11.4 基本合成原理 11.5 after effects基础知识 11.6 层、层属性与层动画 11.7 实例 11.8 小结 第12章 色彩校正 12.1 基础知识——色彩的三要素 12.2 色彩处理的常用工具 12.3 实例 12.4 小结 第13章 抠像 13.1 after effects内置抠像工具 13.2 实例制作 13.3 primatte keyer 13.4 小结

<<动画传奇>>

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>