

<<影视动画实践之Maya>>

图书基本信息

书名：<<影视动画实践之Maya>>

13位ISBN编号：9787543930148

10位ISBN编号：7543930145

出版时间：2007-3

出版时间：上海科学技术文献出版社

作者：上海市多媒体设计与应用能力考核办公室 编

页数：413

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>

<<影视动画实践之Maya>>

内容概要

《影视动画实践之MaYa（附光盘）》系《数字媒体紧缺人才培养教材》系列之影视动画专业初级培训用书。

全书共十三章，第一章介绍Maya的基本界面和操作；第二章从策划、角色设计、场景设计、分镜头到流程进度控制，简明介绍贯穿全书的案例的制作思想；第三章介绍基本建模知识，并通过案例使读者了解简单场景和角色的建模方法；第四章介绍基本材质知识和应用技巧；第五章介绍基本的动画知识，通过案例使读者掌握简单的角色动画制作方法；第六章介绍基本的粒子、力场、柔体动力学等基本的动力学知识，使读者掌握简单的动力学模拟能力；第七章介绍灯光、摄像机和基本的渲染知识。

全书结构编排合理，图文并茂，案例丰富，不仅可作为各类院校影视动画、游戏、影视后期等专业的实用教材，也是影视动画、游戏、影视后期业余培训班的首选教材，同时也是广大CG爱好者实用的自学用书。

<<影视动画实践之Maya>>

书籍目录

总序序前言绪论1 Maya的界面构成、视图布局和基本操作 1.1 视图部分及其基本操作 1.2 常见菜单及其他界面元素1.2.1 MenU (菜单栏) 1.2.2 StatuS Line (状态栏) 1.2.3 Shelf (工具架) 1.2.4 Time Slider (时间滑块) 1.2.5 Ranger Slider (时间范围滑块) 1.2.6 Command L5ne (命令行) 1.2.7 Time Box (工具箱) 1.2.8 ChannelBox (通道栏) 1.3 Maya所特有的界面元素 1.4 Maya常用窗口1.4.1 OUtline 1.4.2 Hypergraph 1.4.3 Attribute Editor (属性编辑器) 1.5 Maya基本操作1.5.1 创建Polygon Sphere (多边形球体) 1.5.2 在场景中选择和移动Plygon Sphere1.5.3 编辑物体的元素1.5.4 改变物体的轴心点 1.6 Maya Hot Key (快捷键) 2 项目介绍 2.1 前期策划——故事风格,角色与场景设计,分镜头 2.1.1 根据实际情况确定故事风格 2.1.2 角色设计 2.1.3 场景设计 2.1.4 分镜头 2.2 流程与进度控制 2.3 CG制作的流程3 模型部分——创建场景和角色 3.1 Polygon建模3.1.1 Polygon基本概念3.1.2 Polygon Primitives (多边形基本物体) 3.1.3 Polygon基本操作3.1.4 Polygon Face (多边形面)的编辑工具3.1.5 Polygon Edge (多边形边)的编辑工具——Extrude Edge3.1.6 Polygon Vertex (多边形顶点)的编辑工具——Merge Vertices 3.1.7 Polygon整理工具 3.1.8 Normal系列工具 3.2 第一个Polygon模型——冰屋 3.2.1 根据场景设计方案确定建模方案与流程 3.2.2 建造冰屋 3.3 第一个角色模型——企鹅 3.3.1 企鹅的基本形状 3.3.2 建立企鹅的尾部 3.3.3 建立企鹅的肚子 3.3.4 建立企鹅的翅膀 3.3.5 镜像复制身体4 材质5 动画工具6 Dynamic部分 7 灯光、摄像机与渲染

<<影视动画实践之Maya>>

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>