

<<Maya基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787111363262

10位ISBN编号：7111363264

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：刘黎明

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基础与实例教程>>

内容概要

在动画的制作过程中，当完成了模型贴图纹理的制作和骨骼权重设置后，就要考虑如何使动画更具有表现力，如使人物长出头发，使地面覆盖植物等。

本书涉及Maya软件中刚体、柔体、粒子、场、绘画特效、毛发、头发、渲染和后期合成方面的内容，在每一章节都对相关命令及工具进行详细介绍，并在制作实例中对该章的内容进行综合应用。

本书配赠多媒体光盘，包括全书所有实例的工程文件、素材和全书所有实例操作过程的视频文件，以帮助读者形象直观地学习本书。

<<Maya基础与实例教程>>

作者简介

刘黎明，副教授，毕业于北京大学数字艺术创作专业。

长期从事动画创作和影视后期制作的研究和教学工作。

现为吉林大学珠海学院艺术系动画专业负责人、动画教研室主任，中国动画学会会员、珠海市美术家协会会员、九三学社社员。

2004年创作的绘画作品《水韵》入选《中国当代青年画家作品选》。

创作的动画短片《老鼠嫁妹》和《金牛报喜》于2008、2009年在多家电视台的春节黄金时段播出。

<<Maya基础与实例教程>>

书籍目录

前言

第1章 粒子与场

1.1 粒子

1.1.1 创建粒子

1.1.2 粒子碰撞

1.1.3 粒子目标

1.1.4 粒子替换

1.1.5 编辑粒子属性

1.1.6 粒子云材质属性

1.1.7 粒子解算

1.2 实例制作--星光文字

1.3 实例制作--空战

1.4 场

1.4.1 场的建立及连接

1.4.2 场的属性

1.5 实例制作--火焰

1.6 任务小结

1.7 习题与案例实训

第2章 刚体与柔体

2.1 刚体动力学

2.1.1 将物体创建为刚体

2.1.2 编辑刚体属性

2.1.3 编辑刚体解算器属性

2.1.4 刚体约束

2.1.5 解算器

2.1.6 将刚体动画转化为关键帧动画

2.2 实例制作--风中的灯笼

2.3 柔体动力学

2.3.1 创建柔体

2.3.2 编辑柔体目标权重

2.3.3 柔体弹簧

2.4 实例制作--果冻掉落

2.5 实例制作--风中摆动的草

2.6 任务小结

2.7 习题与案例实训

第3章 绘画效果

3.1 Paint Effects

3.1.1 创建绘画效果

3.1.2 在2D画布和3D物体上绘画

3.1.3 创建和应用笔刷的设置

3.1.4 笔刷属性

3.1.5 "Paint Effects"的转换

3.2 实例制作--生长的植物

3.3 实例制作--沿路径生长的Maya的"Logo"

3.4 实例制作--自然场景

<<Maya基础与实例教程>>

3.5 任务小结

3.6 习题与案例实训

第4章 制作毛发

4.1 毛发基本操作

4.1.1 创建毛发

4.1.2 毛发反馈

4.1.3 编辑毛发属性

4.1.4 为毛发添加阴影

4.1.5 毛发的渲染

4.1.6 毛发的动画

4.2 实例制作--草地

4.3 实例制作--角色毛发

4.4 任务小结

4.5 习题与案例实训

第5章 制作头发

5.1 头发基本操作

5.1.1 在模型上创建并修改头发

5.1.2 主动毛囊与被动毛囊

5.1.3 编辑头发

5.1.4 头发属性

5.1.5 对单一毛囊的修改

5.1.6 头发缓存

5.2 实例制作--制作头发

5.3 任务小结

5.4 习题与案例实训

第6章 渲染与后期合成

6.1 渲染与后期合成简介

6.1.1 渲染层

6.1.2 渲染与后期的结合

6.2 任务小结

6.3 习题与案例实训

第7章 综合实例

7.1 柔体飘带

7.2 辫子

7.3 鱼群

7.4 任务小结

7.5 习题与案例实训

<<Maya基础与实例教程>>

章节摘录

版权页：插图：

<<Maya基础与实例教程>>

编辑推荐

《Maya基础与实例教程》是动漫应用技术系列规划教材之一。

<<Maya基础与实例教程>>

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>