

## <<MAYA7高级实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<MAYA7高级实例教程>>

13位ISBN编号：9787121021329

10位ISBN编号：7121021323

出版时间：2006-2

出版时间：电子工业

作者：肖永亮

页数：389

字数：652800

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>

## <<MAYA7高级实例教程>>

### 内容概要

随着硬件的发展，软件运行速度也不断提升，用功能强大的Maya制作动画已经成为高级动画设计师的首选。

本书由国内专业的Maya影视制作人员精心打造，全书精选了多个贴切的高级动画的制作实例，并以详细操作步骤和准确的剖析，深入探讨了这些作品的制作技法，内容涵盖当前常见的Maya高级特效，书中介绍的范例作品权威而实用，并介绍了Maya高级动画脚本、Maya材质高级节点编辑及多项表现的相关知识。

随书光盘内容为书中范例源文件和素材。

本书可作为Maya爱好者的自学用书，也可以作为相关培训班和大专院校的参考教材。

## <<MAYA7高级实例教程>>

### 书籍目录

第1章 Maya工作界面 1.1 Maya 7的主界面 1.2 主视窗和浮动视窗 1.3 定义界面 1.4 使用物体 1.5 使用操作和工具 1.6 MEL命令 1.7 使用Hot Box功能 1.8 使用标记菜单 1.9 场景管理 1.10 获取帮助 1.11 小结第2章 制作Maya动画的准备工作 2.1 工作流程 2.2 Maya素材库的运用 2.3 小练习 2.4 制作火箭动画 2.5 小结第3章 NURBS建模 3.1 准备工作 3.2 建立跑车 3.3 车身建模 3.4 综合结构缝合训练 3.5 小结第4章 多边形建模 4.1 准备工作 4.2 手的建模 4.3 进阶练习 4.4 多边形综合练习 4.5 小结第5章 细分表面建模 5.1 准备工作 5.2 利用细分建模技术建立一只亚洲象 5.3 小结第6章 NURBS高级角色建模 6.1 准备工作 6.2 小结第7章 路径和骨骼 7.1 路径动画 7.2 波涛中的小船 7.3 骨骼 7.4 小结第8章 高级变形和粒子动画技术 8.1 Maya的变形技术 8.2 Maya粒子动画 8.3 小结第9章 刚体动力学 9.1 刚体动力学的基本概念 9.2 刚体动力学实践：美式撞球 9.3 小结第10章 Maya材质高级节点 10.1 Maya材质编辑器制和删除节点 10.2 Maya材质高级节点控制 10.3 小结第11章 Maya灯光与质感高级表现 11.1 基本概念 11.2 三点光源照明 11.3 全局光源照明 11.4 灯光与情感 11.5 小结第12章 布料模拟 12.1 创建桌布 12.2 布料属性 12.3 碰撞物体属性 12.4 布料仿真计算 12.5 编辑布料 12.6 渗透问题 12.7 布料的高级编辑 12.8 创建衣服 12.9 小结第13章 Maya Live 13.1 Maya Live入门 13.2 安装拍摄图像 13.3 跟踪 13.4 解算 13.5 小结

<<MAYA7高级实例教程>>

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>