

## <<Maya影视动画艺术>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya影视动画艺术>>

13位ISBN编号：9787302112471

10位ISBN编号：7302112479

出版时间：2005-7

出版时间：清华大学出版社

作者：刘易斯,

页数：433

字数：622000

译者：刘进

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影视动画艺术>>

### 内容概要

本书以基础、原理和范例紧密结合的形式，全面系统地介绍了三维设计软件Maya，内容涉及Maya预备知识、Maya软件入门、各种建模方法、材质的使用、布置灯光、摄像机的运用、制作动画、各种渲染方法、Paint Effects工具、粒子系统和动力学等各方面。

作者结合自己多年的工作实践，由浅入深、循序渐进地讲述怎样掌握Maya软件操作技术，还对自己多年从事动画事业的经验进行了总结，并对准备从事动画事业的人提出了自己的建议。

为更加方便读者学习和掌握Maya，作者还专门录制了书中实例的视频教学文件，保证读者能看得懂、学得会。

本书可作为高等院校艺术设计相关专业的教材，也可以作为Maya培训班的专业教程，对于自学Maya的初级用户、计算机三维动画艺术爱好者来说也是一本难得的入门指导书。

随书光盘中收集了书中所有实例的素材、源文件以及视频教学文件。

## <<Maya影视动画艺术>>

### 作者简介

Garry Lewis是一位三维艺术家，毕业于堪萨斯州立大学的室内建筑和设计系，擅长创建大三维虚拟场景。

在堪萨斯州的Heilein Schrock Architects做过3D画家，参加建造了体育馆和大型的贸易建筑。此后到了洛杉矶，在 Knoll家具公司做自由撰稿人和顾问，并参加制作了电影《恐龙》的



<<Maya影视动画艺术>>

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>