

## <<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

## &lt;&lt;Maya影视动画艺术&gt;&gt;

## 书籍目录

目 录第1部分 Maya快速入门第1章 Maya预备知识 1.1 色彩基础 1.1.1 色彩的混合：相减和相加 1.1.2 HSV和RGB 1.2 图像合成 1.2.1 亮度与对比度 1.2.2 虚空间 1.2.3 分割画布 1.3 光线 1.3.1 标准光线模式 1.3.2 轮廓光 1.4 摄像机与透视图 1.4.1 视角与透视 1.4.2 消失点和透视 1.4.3 导演 1.5 计算机图形基础 1.5.1 面和像素 1.5.2 2D和3D 1.5.3 输入和输出 1.5.4 三维扫描仪和打印机 1.5.5 图像文件格式 1.6 继续深入第2章 浏览Maya 2.1 Maya概述 2.1.1 手的位置 2.1.2 使用三键鼠标 2.1.3 使用空格键 2.1.4 操作一个视图 2.1.5 保存视图 2.2 Maya界面 2.2.1 菜单栏 2.2.2 复选框 (Option Box) 2.2.3 状态栏 2.2.4 视图菜单 2.2.5 快捷箱 小结 第3章 在Maya中编辑物体 3.1 创建物体 3.1.1 创建基本物体 3.1.2 创建光源 3.1.3 创建摄像机 3.1.4 选择物体 3.2.1 选择单个物体 3.2.2 增加或减少选择 3.2.3 Edit (编辑) 菜单中的选择命令 3.2.4 框选 3.2.5 套索选择 3.2.6 快速选择 3.2.7 快速选择设置 3.2.8 选择遮罩 3.2.9 从列表选择：Outliner (大纲) 3.3 变形 3.3.1 使用变形工具 3.3.2 变形多个物体 3.4 复制物体 3.4.1 高级复制：阵列复制 3.4.2 关联复制、制输入图表或复制输入连接 .....第4章 开始制作第1个动画 第2部分 Maya基本功能第5章 多边形建模 第6章 多边形角色和细分表面建模 第7章 细分表面建模进阶 第8章 NURBS建模 第9章 材质 第10章 灯光 第11章 动画基础 第12章 角色动画 第13章 摄像机与渲染 第3部分 Maya高级应用第14章 Paint Effects 第15章 粒子系统和动力学 第16章 提高效率及艺术性 第4部分 附 录附录A 针对开始学习Maya的max用户 附录B 针对开始学习Maya的LightWave用户

<<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>