

<<Maya动画创作技法>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画创作技法>>

13位ISBN编号：9787811053913

10位ISBN编号：7811053918

出版时间：2007-8

出版时间：中南大学

作者：尚晓雷 编

页数：168

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动画创作技法>>

内容概要

本书以全三维影视动画制作为目标，深入学习UV、绘制纹理、材质、复杂Maya网络节点，打灯方法、各种复杂场景布光及各类应用技巧，使学员能够独立完成复杂场景、人物、灯光材质。同时讲解动画规律，关键帧动画、表达式动画、非线性动画、复杂角色、骨骼设定、角色绑定、角色动画等，使学员掌握各种动画技巧。

本书在讲解软件应用技巧的同时，也注重对读者在软件应用和开发方面的思维模式与艺术感觉的培养。

本书内容详实，实例丰富，技术全面新颖，既有理论指导作用，又有商业实用价值。

相信对读者水平的提高会起到积极的作用。

本书不仅适合初、中级读者学习使用，对高级用户也有好的借鉴作用，尤其适合为CG类相关专业的培训教材。

学习结束后，可从事影响创意及制作、影视特技创意及制作、广告创意及动画特技制作等领域的工作。

可以进入影视公司、制片厂、电视台、动画制作公司、广告公司、多媒体公司、游戏公司等，成为高级应用型人才。

<<Maya动画创作技法>>

书籍目录

总序前言第一章 Maya软件的介绍 第一节 三维软件的介绍 第二节 Maya的应用及其主要特点
第二章 Maya的建模部分 第一节 Maya的多边形建模 第二节 Maya的NURBS建模 第三节
Maya的细分曲面建模 第四节 实例——短片中的角色建模第三章 Maya的动画制作 第一节 架
设骨骼系统 第二节 面部表情 第三节 为角色穿上衣服 第四节 为角色加上头发第四章 Maya
的渲染部分 第一节 灯光 第二节 材质与贴图 第三节 渲染附录：Maya快捷键

<<Maya动画创作技法>>

编辑推荐

本书是针对学习Maya的读者推出的多媒体教材，本教材以实例教学的方式，对Maya的整体功能进行了全面的讲解。

从动画的基本常识到动画的原理与应用，从用绘画工具制作动画到用动画曲线编辑器制作动画，其中包含了许多动画效果的制作。

本教材系统全面，由基础到深入，非常适合Maya培训学员、自学人员和从事相关动画创作的爱好者学习使用。

<<Maya动画创作技法>>

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>