

<<Maya的精神>>

图书基本信息

书名：<<Maya的精神>>

13位ISBN编号：9787121004247

10位ISBN编号：7121004240

出版时间：2004-11-1

出版时间：电子工业出版社

作者：宋玉远

页数：329

字数：432000

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的精神>>

### 内容概要

本书是介绍Maya动画制作、动画运动规律和CG创作思想的专著，主要倡导了Maya的精神和它的动画艺术思想。

本书系统地讲述了Maya 6的新增功能、Maya建模、动画运动规律和角色动画，科学地把知识点展现在大家面前。

在造型相关章节中，作者系统地讲解了头、手、脚、人体和汽车的建模原理和技巧，为后面要制作的角色奠定了基础。

在材质相关章节中读者将了解到 Maya材质的类型和各种高级材质的表现手法。

在角色部分，作者分别用卡通实例、真人实例、四足动物实例等详细地讲解了Maya的骨骼系统、蒙皮系统、权重，还有用表达式控制骨骼进行动画等知识。

书中分析了几个有代表性的短片，在全书的最后还为读者奉献上一个完整实用的动画实例。

附书光盘中是书中实例源文件和材质文件。

本书适用于学习Maya和制作动作的初、中级用户，也适合广大动画制作人员和全国高等艺术院校动画专业的学生使用。

## &lt;&lt;Maya的精神&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Maya6.0的新协功能 1.1 关于Maya6.0的启动界面 1.2 关于Maya6.0的新增功能 1.2.1 建模模块  
1.2.2 动画模块 1.2.3 角色模块 1.2.4 动力学模块 1.2.5 头发模块(Hair) 1.2.6 画笔效果(Paint Effects)  
1.2.7 衣服模块(Cloth) 1.2.8 渲染模块 1.2.9 Adobe Photoshop文件支持 1.2.10 插入Mental Pay Shader管  
理 1.2.11 Hypershader材质表现的提高 1.3 Maya6.0实例 1.3.1 Maya6.0制作头发实例 1.3.2 Maya6.0实例  
第3章 三维动画原创短头片分析 3.1 《关于元具甲的一切》 3.1.1 剧本内容 3.1.2 制作感受 3.1.3 动画  
技术 3.2 《世界·明天》 3.2.1 剧本内容 3.2.2 镜头画面 3.3 《二狗外传》 3.3.1 剧本内容 3.3.2 动画  
技术第2章 CG艺术概论 2.1 素描艺术的重要性 2.2 素描人物解析 2.2.1 素描人像基本结构特征 2.2.2  
人体的艺术 2.3 卡通概述 2.3.1 卡通的概念 2.3.2 卡通与动画 2.4 动画的创作与角色设计 2.4.1 CG艺  
术的创作 2.4.2 创作的构思图表与结构 2.5 角色设计总论 .....第4章 Maya的材质与渲染第5章 Maya的  
渲染第6章 Maya数字角色建模实例第7章 动画的运动规律第8章 角色运动的支柱——骨骼第9章 高级角  
色动画制作第10章 表情动画与Blend Shape的使用309附录 Maya 6.0快捷键一览表后记

<<Maya的精神>>

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>