

<<Maya国际动画设计时职业之路->>

图书基本信息

书名：<<Maya国际动画设计时职业之路-(含盘)>>

13位ISBN编号：9787113072919

10位ISBN编号：7113072917

出版时间：2006-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：龙马兰

页数：210

字数：300000

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国际动画设计时职业之路->>

内容概要

Maya是目前最主流的三维动画制作软件之一，整合了建模、动画设置、布料模拟、毛发模拟和运动匹配等多种技术于一身。

Maya以其强大的功能在电脑图形领域产生了巨大影响，目前被广泛应用于电影、电视、游戏可视化等多个领域的制作中。

本书针对Maya在动画设计制作过程中的应用进行讲解，通过几个有商业代表性的案例剖析了动画电影拍摄过程中设计师用Maya这一软件制作动画的相关技术。

本书共分6章。

第1章讲述动画设计概论，第2章选择性地介绍了Maya这一软件。

第3章~第6章，则用实例上手的方法分别介绍了角色建模、材质设置、动画设置、渲染输出等技术功能。

读者在阅读过程中可以逐步熟悉动画创作的技法，并体会将艺术与技术相结合的全过程。

本书适用于初级读者作为Maya入门教材，也可作为从事动画制作的相关设计人员或打算拓展软件应用层面的专业制作人员的工作参考用书。

书籍目录

Chapter 1 动画设计概论 1.1 学习角色动画的几点建议 1.2 向大师们学习——走近PIXAR 1.3 动画制作的一般工作流程 1.4 动画运动规律 1.5 本章小结Chapter 2 Maya软件介绍 2.1 软件界面介绍 2.2 Maya的基本操作 2.3 提高工作效率 2.4 本章小结Chapter 3 角色建模 3.1 建模前的准备 3.2 建立龙的模型 3.3 本章小结Chapter 4 材质设置 4.1 材质设置的基本概念 4.2 Maya中的材质编辑窗口 4.3 了解材质的创建和编辑 4.4 纹理和贴图的应用 4.5 关于多边形UV 4.6 角色的材质制作流程 4.7 本章小结Chapter 5 动画设置 5.1 动画的基本知识 5.2 关键帧动画技术 5.3 路径动画技术 5.4 驱动关键帧动画技术 5.5 变形 5.6 表达式动画 5.7 骨骼的使用 5.8 动画综合实例 5.9 本章小结Chapter 6 关于渲染 6.1 灯光的应用 6.2 灯光应用的高级技巧 6.3 摄像机与视图 6.4 镜头的景别 6.5 渲染的设置 6.6 本章小结

编辑推荐

Maya是目前最主流的三维动画制作软件之一，整合了建模、动画设置、布料模拟、毛发模拟和运动匹配等多种技术于一身。

Maya以其强大的功能在电脑图形领域产生了巨大影响，目前被广泛应用于电影、电视、游戏可视化等多个领域的制作中。

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>