

《Maya 8完全学习手册（配光盘）》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2009年01月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787302189138

编辑推荐

创建令人震撼的下一代3D动画和特效，掌握高级建模、纹理、渲染和灯光工具，建立易用的角色装配，对动画进行大量控制。

内容简介

使用Autodesk Maya和本书包含的信息可以为电影、电视、游戏、印刷媒体和Web创建具有震撼力的效果。本书的两位作者都是Maya资深专家和特效天才，在这本浅显易懂的学习手册中，他们通过一些源自现实生活的实例、易学易用的技巧和提示详述了Maya产品工作流中的每一步，充分展现了Maya的强大功能。

本书详细介绍了使用Maya 8进行三维动画制作的方法与过程，逐步引导读者将Maya 8的功能发挥到极致。通过学习本书，读者完全可以轻松地掌握有关动作合成、复杂特效创建、灯光处理、最终动画渲染，以及后期制作等技术。

本书汇集了两位作者多年的动画制作与教学经验，集权威性、实践性和适用性于一体。不仅内容丰富，而且可操作性强，适用于计算机图形艺术家、工程师、电影制作者以及对使用Maya创建高质量图像和动画感兴趣的读者。

作者简介

Tom Meade是资深3D艺术家、教师和作者。他在电影制作方面具有相当丰富的经验和独到的见解。目前，Meade是旧金山州立大学艺术学院的一位全职教授，主要讲授Maya课程。

目录

第 部分 Maya 简介

第1章 核心概念

第2章 Maya的用户界面

第 部分 建模

第3章 多边形建模

第4章 有机体建模

第5章 基本NURBS建模

第6章 高级NURBS建模

第7章 准备给模型制作动画

第 部分 角色设定

第8章 变形器

第9章 关节和骨架

第10章 蒙皮和高级变形

第11章 连接属性

第12章 角色控制器

第13章 MEL脚本

第 部分 动画

第14章 动画基础

第15章 角色动画

第16章 动画工具

第 部分 纹理、灯光与渲染

第17章 纹理基础

第18章 实践纹理贴图

第19章 Maya绘图

第20章 灯光和摄像机

第21章 渲染

第 部分 粒子、发射器和场

第22章 粒子和场

第23章 高级粒子系统和特效

第24章 刚体和软体动力学

第25章 Maya头发

第26章 Maya布料

第 部分 后期制作

第27章 后期渲染

第28章 后期合成

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)