

<<Maya 2009高手之路>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2009高手之路>>

13位ISBN编号：9787302204404

10位ISBN编号：7302204403

出版时间：2010-1-1

出版时间：清华大学出版社

作者：铁钟 等编著

页数：708

字数：1410000

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 2009高手之路>>

前言

几年前, Alias公司颠沛流离, 几经辗转被Autodesk买下, Maya也在同一时间发布了8.0版本, 三个月后8.5版本发布, 紧接着Maya2008、Maya2009发布, 几乎一年一个版本, 本打算将Maya2008这个版本的变化写出来, 期间又碰上毕业创作和论文的写作耗费了半年的时间, 等工作刚刚稳定下来, Maya2009又要发布了, 没来得及喘气, 就开始了这本书的写作。

就在这本书的写作期间, XSI也被Autodesk公司收购了, 在网上也看到了很多的抱怨, 但是从Maya来说被Autodesk公司收购以后还是有着很好的发展, 各种功能不断地完善, 新的动力学系统强大并易用。对于版本的更新作者也是相当的吃力, 添加的新功能还没来得及熟悉, 新的版本就出来了, 如Maya2008中的渲染层功能刚刚能熟练使用, Maya2009中这一功能有了质的飞跃, 同时连原有命令的位置也做了调整, 刚开始十分不适应, 但多次使用后会发现整个结构变得更加合理。不可否认Autodesk公司的软件工程师们付出了很大的努力。

本书分为20个章节, 分别对三维软件Maya的建模、材质、基础动画、角色动画、非线性动画、动力学、毛发、衣料和MEL等各个模块进行深入的分析。

书中的每一个实例都将作者的实际创作和软件操作的学习结合起来, 每一个实例都经过认真的制作, 力求深入浅出地将三维软件Maya的操作技巧介绍给读者。

书的最后一个章节简单地讲述了一下三维动画的制作过程, 算是抛砖引玉, 指导初学者学习创作三维动画的简单步骤。

本书由浅入深, 深入细致地讲解了三维动画创作的过程, 读者可以通过学习, 熟练掌握Maya的基本操作。

作者在书中将自身的实践经验融合于实例中, 使读者在掌握了Maya的基础操作后, 能将书中的实例和经验应用于自己的动画创作中。

Maya这款软件的框架结构非常完美, 以至于从诞生以来某些模块从未做出变动, 但也因其结构复杂, 使许多艺术家出身的动画师操作起来并不是十分容易, 但是在深入学习这个软件后就会发现Maya的强大之处。

Maya的学习并不是一朝一夕能够掌握的, 作者在学习的过程中也付出了许多努力, 希望初学Maya的读者能有更多的耐心和毅力。

本书由铁钟、陈前执笔编写, 参与编写的人员还有田雨、徐彤、雷磊、王晓洲、张帆、王上楠、郭会峰、于李青、刘娅琦、张卓林、陈凯晴、李建平、李峰、刘瑞凯、赵磊、梁威、王斌、王文静、柯春民、王建民、李悦、王熙靖、郭瑞、王北辰、姬柳婷、王银磊、戴利亚、赵佳峰、刘荣安、杨旸、杜建霞、汪颖、陆冰、刘跃伟、司爱荣、赵朝学、程娇、杨子杨、刘津、陈柯、后轩、刘星晨、昌超、朱乐睿、赵小丽、周季、丘文标、刘雯方、陆洋、王菁、钱雨萍、赵学五、田晨和司尚民。

由于时间紧迫以及作者的水平有限, 书中存在诸多不足之处, 敬请各位读者多多指正, 并真诚地欢迎与作者交流, 相关问题可以发送电子邮件到Mayakit@126.com。

在本书的编写过程中得到了陈绿春老师的大力支持, 在这里表示衷心感谢。

<<Maya 2009高手之路>>

内容概要

本书共有20个章节，对三维软件Maya的建模、材质、基础动画、角色动画、非线性动画、动力学、毛发、衣料和MEL等各个模块进行了深入的分析。

书中的每一个实例都将作者的实际创作和软件操作的学习结合起来，力求深入浅出地将三维软件Maya的操作技巧介绍给读者。

使读者在掌握了Maya的基础操作后，能将书中的实例和经验应用于自己的动画创作中。

本书结构清晰，语言流畅，内容翔实，从各个方面展现了Maya的强大功能，书中的实例突出实践性，适合于广大初级和中级的Maya用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

<<Maya 2009高手之路>>

作者简介

铁钟，北京大学数字艺术系计算机动画专业硕士研究生，参与及主持的项目：2004年至2005年中央电视台CCTV—6电影频道整体包装、2005年浙江卫视频道整体包装及VI系统、2006年湖北卫视频道整体包装及VI系统、2006年河南卫视电视剧频道整体包装及VI系统、鸿星尔克电视广告、五粮液

<<Maya 2009高手之路>>

书籍目录

第1章 欢迎进入Maya的奇妙世界第2章 Polygon建模技术第3章 NURBS建模技术第4章 Subdivision建模技术第5章 灯光技术 第6章 材质与渲染技术第7章 纹理与贴图的技术 第8章 Maya基本动画知识 第9章 变形技术 第10章 路径动画与约束技术第11章 骨骼与绑定技术 第12章 角色动画技术 第13章 动力学和场应用技术 第14章 粒子应用技术 第15章 笔触特效应用技术 第16章 流体效果应用技术 第17章 头发、皮毛与布料应用技术第18章 MEL脚本语言及其应用技术第19章 nDynamics应用技术第20章 三维动画短片制作

<<Maya 2009高手之路>>

编辑推荐

深入剖析Maya的建模，材质，动画，动力学，毛发，衣料及MEL等模块 包含20种软件核心技术
赠送24个高品质的HDRI素材图片 超值赠送33个高清晰的视频教学文件

<<Maya 2009高手之路>>

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>