

<<Maya 2010三维静帧艺术创作>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010三维静帧艺术创作>>

13位ISBN编号：9787113111717

10位ISBN编号：7113111718

出版时间：2010-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：张为凯

页数：282

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 2010三维静帧艺术创作>>

前言

随着数码技术的迅速发展和人们对数字视觉技术与艺术的要求不断提高，三维静帧与动画艺术创作变得越来越普及和重要。

现在，Maya等三维静帧与动画技术不但成为专业影视创作、多媒体技术等相关专业人员的必备技能，而且更多地成为艺术设计、影视动画和广告等专业的广大师生，以及插画家、自由艺术家所酷爱的一种技术形式。

本书编者是业内资深动画与视频设计师，无论在Maya的实践应用方面还是在教学方面都积累了一定的经验，本书是作者多年实践经验沉淀的结果，是对作者多年三维静帧艺术创作与教学的总结。

本书内容本书包含8个实例的详细步骤，以Maya 2010为主导，并与zBrush 3.5、Photoshop CS4、Toxik 2010等软件整合进行三维静帧艺术创作，所用流程也是业内静帧与动画创作的典范流程。

本书在介绍相关软件技术的同时，也指明了当代艺术的发展方向，并从色彩学、人体结构和构图等方面指导读者提高艺术修养与创造能力。

本书特色本书除设有实例操作步骤以外，作者凭借多年的教学经验，在每个案例之前又增加了创意分析、制作流程和注意事项等内容，这种得益于教学经验的设计方式不仅能使读者更好地掌握实例步骤，而且更有利于读者理解Maya的功能和应用技巧，从而提高艺术修养，创作出有艺术欣赏价值的作品。

适合读者群本书适用于中、高等院校影视动画专业、广告专业、美术专业（包括雕塑、油画、国画和壁画等）和艺术设计等专业的广大师生，以及插画家、自由艺术家、专业影视创作人员、多媒体技术开发人员等相关专业人员。

<<Maya 2010三维静帧艺术创作>>

内容概要

Maya是美国Autodesk公司出品的世界顶级三维动画软件，应用于专业影视广告、角色动画、电影特技和游戏制作等领域。

ZBrush是由美国Pixologic公司开发的一款革命性的软件，它打破了传统三维软件的工作模式，开创了数字雕塑的先河，是一个真正可以让艺术家自由创作的工具。

本书包含8个实例的详细制作步骤，以Maya 2010为主导，并与ZBrush 3.5、Photoshop CS4、Toxik 2010整合进行三维静帧艺术创作，本流程也是业内3D静帧与动画创作的典范流程。

本书的特点是注重理论与实践、技术与艺术的结合。

本书适用于中、高等院校美术、艺术设计、影视动画和广告等专业的广大师生，以及插画家、自由艺术家、专业三维动画与影视创作人员、多媒体技术开发人员等相关专业人员。

书籍目录

第1章 三维静帧艺术的魔力 1.1 当代艺术发展方向——CG艺术 1.1.1 软件与硬件 1.1.2 三维静帧艺术与CG艺术 1.2 技术与艺术的完美结合 1.2.1 艺术修养 1.2.2 创造能力 1.2.3 深入掌握软件功能 1.3 色彩学让作品更具艺术性 1.3.1 传统色彩绘画 1.3.2 学习色彩学理论 1.3.3 Maya色彩节点的应用 1.4 理解人体结构 1.4.1 人体素描 1.4.2 人体艺用解剖 1.4.3 人体建模布线 1.5 画面构图 1.5.1 多样统一 1.5.2 几何形概括构图形式 1.5.3 线条概括构图形式 1.6 “静帧”基本制作流程 1.6.1 创意与草图 1.6.2 建模 1.6.3 灯光、材质和渲染 1.6.4 后期制作第2章 雾中静物第3章 宇宙传奇第4章 万人迷第5章 终结者第6章 挚爱草莓第7章 思想者第8章 化妆的艺术第9章 在X星上空飞行

章节摘录

插图：1.静帧与动画从字面来看，静帧仿佛是从动画作品中提取出来的一帧画面。这样理解不能算错，只不过这一帧具有更讲究的构图、造型、色彩，以及效果和光线等。其实静帧创作已经成为一种完全独立的视觉艺术。

不论是进行静帧还是动画创作，都要注重后期处理环节，它可以极大地提高创作效率。因为在创作的过程中，如果所有的特效都使用三维软件来实现，会耗费大量的精力和计算机硬件资源，效率不高。

比如，部分动力学特效、景深和运动模糊等效果都可以根据情况使用后期软件来实现，可以极大地提高创作效率。

对于静帧创作来说，这方面的优势更明显，创作者可以充分使用Photoshop等平面软件，也可以使用Foxik、Dfusion等后期合成软件来进行后期制作。

2.三维与二维无论是动画片还是游戏，我们都会将其归类为2D或者3D。

静帧艺术也不例外，一般情况下，将使用Photoshop、Painter·等平面软件进行绘制与创作的静帧作品称为二维静帧，将使用Maya、3ds max等三维软件进行创作的静帧作品称为三维静帧。

从目前静帧艺术的发展趋势来看，3D与2D的融合越来越明显。

很多艺术家为了表达自己的创作主题与理念，综合运用多种工具与手法来进行创作，如图1-8和图1-9所示。

<<Maya 2010三维静帧艺术创作>>

编辑推荐

《Maya 2010三维静帧艺术创作》：技术与艺术的结合，造就三维静帧、动画与插画的行业高手！
长达2小时10分钟操作实例的完整视频讲解。
视频讲解极其详尽，包含从基础建模、雕塑、贴图、材质、渲染到后期制作的全部过程。
盘中包含所有案例的完整Maya源文件、材质贴图等素材。
光盘真正做到人机互动，并实现书与光盘的无缝链接。
8大综合案例，涉及角色、场景、机械、静物等创作主题。
以Maya2010为核心，综合应用ZBrush3.5、PhotoshopCS4与Toxik2010的创作流程。
由浅入深，直至行业高级技巧，快速提高三维动画与插画的行业技能。
技术与艺术的完美融合，让您触碰行业顶峰，从众多从业者中脱颖而出。
附赠多媒体演示光盘，让您充电更直接，提高更迅速。

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>