

<<Maya特效制作基础>>

图书基本信息

书名：<<Maya特效制作基础>>

13位ISBN编号：9787531443674

10位ISBN编号：7531443678

出版时间：2009-9

出版时间：辽宁美术出版社

作者：陶立阳 编著

页数：160

字数：150000

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特效制作基础>>

前言

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。

而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻。

因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。

正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材》。

教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。

规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。

从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

<<Maya特效制作基础>>

内容概要

编者在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，编撰了本书。本书以MAYA的影视特效制作作为培养目标，以工作中实际问题作为研究基础，注重学习的实战性与研究性相结合，教授Maya渲染、特效制作等技术，具有一定的指导作用。

<<Maya特效制作基础>>

书籍目录

序

第一章 Particles

第一节 粒子系统的介绍与粒子发射器的创建

第二节 Make Col de【粒子碰撞与碰撞事件】

第三节 Goal【粒子目标】

第四节 Itancer(Replacement)【粒子替代】

第二章 Fields

第一节 Fields场

第二节 综合实例

一、暴风雪的制作

二、龙卷风的制作

第三章 Soft/Rigid Bodies

第四章 Effects

第一节 Effects效果的介绍

第二节 综合实例——群鱼动画

第五章 paint effects

第一节 paint effects【特效画笔】

第二节 综合实例

一、龙的传人

二、花草生长

第六章 Solve

第七章 Fluid Effects

第一节 创建流体

第二节 综合实例

一、综合实例讲解——流体云雾创建

二、综合实例讲解——流体爆炸

第三节 海洋和池塘

第四节 流体状态编辑与缓存设置

第八章 nCloth

第一节 创建nCloth新布料

第二节 综合实例

一、树叶飘落

二、海盗旗

三、衣服布料

<<Maya特效制作基础>>

章节摘录

插图：在3D软件中，粒子系统是一个非常重要也非常特殊的概念。

通常用来模拟自然界中像云、雨、雾、灰尘、水、火等有体积概念的或由大量细小微粒合在一起构成的自然现象。

粒子物体是具有相同属性的多个粒子的集合，一个粒子物体可以只包含一个粒子点，也可以包含成千上万个粒子点，场景中所有的单个粒子点都属于某个粒子物体。

在Maya中，粒子显示为圆点、条形、球体、融合表面或其他形式，可以通过关键帧、表达式和各种动力场等多种方法来给粒子的显示和运动制作动画。

在Maya中，根据渲染方式的不同，粒子系统可以分为软件渲染粒子和硬件渲染粒子。

软件粒子（cloud、blobby、tube）适合制作云、液态的效果，它们能渲染出阴影、反射和折射；硬件粒子（point、spheres、multi-point等）采用硬件渲染，用来表现更加有规律的效果，如雨、沙等。

<<Maya特效制作基础>>

编辑推荐

《Maya特效制作基础》由辽宁美术出版社出版。

<<Maya特效制作基础>>

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>