

<<Maya特效制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya特效制作>>

13位ISBN编号：9787531447443

10位ISBN编号：7531447444

出版时间：2011-5

出版时间：辽宁美术出版社

作者：郑超

页数：160

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>>

内容概要

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。

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 Collide[粒子碰撞与碰撞事件] 第三节 Goal[粒子目标] 第四节 Instancer(Replacement)[粒子替代]第二章 Fiddles 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 Solvers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>>

编辑推荐

这本《Maya特效制作(附光盘)》由郑超主编，陶立阳编著，全书共八章，包括：Particles、Fidles、Soft/Rigid Bodies、Effects、paint effects、Solvers、Fluid Effects、nCloth。

本书适合美术、设计类专业的学生使用。

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>