

<<Maya中英文手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya中英文手册>>

13位ISBN编号：9787541029660

10位ISBN编号：7541029661

出版时间：2006-10

出版时间：四川出版集团，四川美术出版社

作者：李鑫

页数：176

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>

前言

当前,快速发展的数字艺术、高技术与我国相对滞后的影视动画、动漫、游戏行业现状的差距,美国、日本、韩国动漫产业成为其国民经济重要支柱的现实;在国内,共和国的同龄人对上世纪《大闹天宫》等中国动画片的美好记忆与当代中国青少年伴随着国外卡通形象成长的现实反差,改革开放以来,中国高速发展的具有中国特色的社会主义市场经济培育新的经济增长点的要求等等。这一切,都将我国影视动画、动漫、游戏产业必须快速、高效发展的课题摆在了我们面前。

从1994年我国为发展动漫产业提出的“5515”工程到进入新的世纪,其缓慢、曲折的发展历程长达14年,而日益绚丽多彩的数字艺术对动漫产业的现代要求,人们日益增长的物质文化需要对我们动漫产业所形成的巨大市场空间,历史上曾辉煌于世界原“中国气派”的民族艺术,如何在今天再现其文化内涵的现代魅力等等,更将对动漫产业人才的需求摆在了我们面前。

人才是事业、产业发展的源动力,是发展的根本。

而我国动漫产业与所需人才的数量、质量上的差距,已成为动漫产业发展的“瓶颈”,培养造就大批新型数字艺术家、动漫游戏专业工作者,已是当前最急迫的任务。

人才需求的现状,直接催生了近年来我国动画教育的蓬勃发展。

国内有关大学及社会各类培训班的动画类招生人数,每年均呈快速递增的趋势。

而这一切,对动漫各专业教育的课程设置、教材编写也提出了更高的要求。

策划于我国西部软件、数字娱乐之都的《新世纪高等院校影视动画教材》,特邀国内外具有丰富教学经验,关注各国动漫、数字娱乐最新发展的教授、教育专家,有长期动画制作经验和具有社会影响的数字艺术家共同编撰。

此系列教材立足于中国动漫游戏产业及教育现状,致力于将中国民族文化的内涵与来自国外的教学理念相结合、将CG技术与视觉艺术相结合,体现新型的“双轨”教育思想。

在编撰中,注重教育的科学性、连续性、注重对学习者基本专业技能 and 艺术修养的训练。

系列教材的撰写科目,以教育部规定的及全国各院校实际开设的专业基础课和技术课为主,包括1~4年级的影视动画艺术原创、cg技术的各种基础专业及技法训练、理论知识,共近30多个科目。

<<Maya中英文手册>>

内容概要

《Maya中英文手册》全面详细地剖析了Maya的各个命令、各个参数、各个功能及其应用，从一般书上都会提及的界面、建模，到Cloth、Fur、IAve，按照菜单、图标、快捷键、功能、操作方式、参数属性、注意、技巧、应用场合、示例等都一一做了介绍，通俗易懂，方便大家查阅、参考。

《Maya中英文手册》可以作为学习Maya的参考书，也可以作为字典式的手册。

<<Maya中英文手册>>

作者简介

李鑫，成都理工大学艺术学院教师、电子科技大学成都学院图形艺术系MAYA教师、中国电视艺术家协会卡通艺委会会员、成都市火车头文化传播有限公司动画总监。

书籍目录

1.1 MAYA视窗介绍1.2 MAYA公共菜单File(文件)Edit(编辑)Modify(修改)Create(建立)Display(显示)Window(视窗)1.3 MAYA模块菜单MODELING(建模)Edit Curves(编辑曲线)Surfaces(表面)Edit Surfaces(编辑表面)Polygons(多边形)Edit Polygons(编辑多边形)Polygon Uvs(编辑多边形贴图坐标)Subdiv Surface(细分表面)ANIMATION(动画)Animate(动画)Deform(变形)skeleton(骨架)Skin(蒙皮)Constrain(约束)Character(角色)Dynamics(动力学)Particles(粒子)Fluid Effects(流体)Fields(场)Soft / Rigid Bodies(刚体 / 柔体)Effects(特效)Solvers(解算器)Hair(头发)RENDERING(渲染)Lighting / Shading(灯光 / 阴影)Texturing(纹理)Render(渲染)Toon(卡通材质)Fur(毛发)1.4 MAYA插件菜单CLOTH(布料)Cloth(布料)Constraints(约束)Simulation(模拟)LIVE(运动匹配)Scene(场景)Track(轨迹)Solve(解算)LiveConstraints(Live约束)LivePanels(Live面板)2.1 MAYA设置选项File(文件)Edit(编辑)Modify(修改)Create(建立)Display(显示)Edit curves(编辑曲线)Surfaces(表面)Edit NuRBs(编辑表面)Polygons(多边形)Edit Polygons(编辑多边形)Polygon UVs(多边形UVs)Animation(动画)Deform(变形)Skeleton(关节)Skin(蒙皮)constrain(约束)Character(角色)Particles(粒子)Fluid Effects(流体特效)Fields(场)Soft / Rigid Bodies(柔 / 刚体)Effects(特效)Solvers(解算)Render(渲染)Hair(头发)2.2 MAYA属性设置物体属性(NURBS为例)变换节点属性形状节点属性材质属性(Blinn为例)材质组节点属性材质节点属性灯光属性(Spotlight为例)灯光节点属性灯光组节点属性摄像机属性摄像机形状节点属性摄像机形状节点属性粒子发射器属性发射器节点属性_粒子形状节点属性流体属性(以3D容器为例)流体形状节点属性场属性空气场节点属性画笔属性画笔形状节点属性画笔节点属性2.3 MAYA渲染设置综合参数设置Maya software参数设置Maya Hardware参数设置Mental ray参数设置Maya Vector参数设置后记

<<Maya中英文手册>>

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>