第一图书网, tushu007.com

<<Maya案例设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya案例设计教程>>

13位ISBN编号：9787040234084

10位ISBN编号：7040234084

出版时间：2008-5

出版时间：高等教育出版社

作者：蔡毅

页数：316

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya案例设计教程>>

内容概要

《电脑动漫制作技术专业系列教材Maya案例设计教程》首先对Maya的基础知识进行详细讲解，特别是一些初学者容易忽视的内容，如项目的创建、自定义的设置等。
然后对基础的建模知识点进行讲解。
由于Maya是一款功能很强大的软件，所以不可能将其所有功能完全掌握，在教学过程中，会将比较常用的功能和命令罗列出来，并在讲解过程中将一些初学者常犯的错误进行详细的分析，力求将读者出现错误的几率降至最低。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya案例设计教程>>

书籍目录

第一章　初识Maya第一节　Maya简介及学习方法第二节　Maya系统要求及安装一、Maya系统要求二、Maya的安装第三节　Maya界面布局第四节　Maya自定义设置一、Preferences（参数）设置二、自定义工具架三、自定义系统单位四、自定义快捷键第五节　Maya项目管理及文件管理一、项目管理二、文件管理第六节　Maya基本操作一、视图操作二、变换对象操作三、显示控制本章小结第二章　Maya多边形建模第一节　Maya多边形建模创建命令一、多边形的概念二、多边形基本几何体的创建三、Mesh常用命令第二节　Maya多边形Edit Mesh常用命令一、Extrudc（挤出）二、Bridge（桥连）三、Append to Polygon Tool（扩展多边形工具）四、Cut Faces Tool（切面工具）五、Split Polygon Tool（切分多边形工具）六、Insert Edgc Loop Tool（插入环形切分工具）七、Offset Edge Loop Tool（偏移环形切分工具）八、Add Divisions（细分）九、Duplicate Face（复制面）十、Merge（融合）十一、Merge Edge Tool（融合边工具）十二、Delete Edge/Vertex（删除边/顶点）十三、Chamfer Vertex（切顶点）十四、Bevel（多边形倒角）十五、Crease Tool（褶皱工具）第三节　多边形建模实例——一多边形游戏建筑模型制作第四节　多边形建模实例二——人物头部高精模型制作一、参考图的设置二、头部建模三、头发及配饰的制作四、发冠的制作本章小结第三章　NURBS建模第一节　常用的创建曲线命令第二节　常用的创建曲面命令一、创建NURBS基本几何体二、Revolve（旋转）三、Loft（放样）四、Planar（平面）五、Extrude（挤出）六、Birail（围栏工具）七、Bevel（倒角）八、Bevel Plus（倒角插件）第三节　常用的编辑NURBS曲面命令一、NURBS曲面的组成元素二、曲面元素的选择三、常用的NURBS曲面编辑工具第四节　NURBS建模实例一——水壶的制作第五节　NURBS建模实例二——液晶电视的制作本章小结第四章　细分曲面建模第一节　细分曲面的基础知识第二节　常用的细分曲面建模命令一、创建细分曲面基本几何体二、创建细分曲面模型三、细分曲面常用的编辑命令第三节　细分曲面建模实例——卡通储蓄罐制作一、多边形建模二、细分曲面建模步骤三、耳朵、装饰物的制作本章小结第五章　UV的编辑第一节　UV编辑器及常用的UV编辑命令一、UV的创建及映射命令二、UV编辑器三、常用的UV编辑命令第二节　UV编辑实例——一游戏建筑模型的UV编辑第三节　UV编辑实例二——人物模型的UV编辑本章小结

第一图书网, tushu007.com

<<Maya案例设计教程>>

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