

<<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>

<<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。

<<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、Extrude (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 Edge 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

<<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>