

<<Maya建模与设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Maya建模与设计基础>>

13位ISBN编号：9787111364757

10位ISBN编号：7111364759

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：王京跃

页数：158

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建模与设计基础>>

内容概要

在动画制作中，三维模型是动画的基础，一个制作精良的模型，本身就是一件优秀的作品，后续的编辑材质、创建骨骼、调节动画、设置灯光渲染等工作都需要有一个好的模型为基础。

多边形(Polygon)模型易于握和修改，与其他三维软件导入或导出模型比较更容易。

当前各大主流三维软件在建模时仍以多边形为主。

Maya软件为模型的制作提供了高效的工具，所以本书案例也使用多边形完成。书中的案例都是在教学过程中通过实践完成的，详尽地介绍了军刀、太阳镜、玩具转轮手枪、手、头模型的制作过程，在一些制作时需要特别注意的地方也有提示。

随书光盘中附有不同阶段制作完成的模型供读者参考。

<<Maya建模与设计基础>>

作者简介

王京跃，毕业于北京大学数字艺术创作专业。
长期从事展览展示、动画创作和影视后期制作的研究和教学工作。
2006年创作的《The Back》获得“2006年度数字图像中国节（CCGF）大奖”艺术类学院组动画短片二等奖。
创作的工业设计效果图作品被收录于《美术专业应试指导丛书——工业设计》。

<<Maya建模与设计基础>>

书籍目录

出版说明

前言

第1章 制作军刀

- 1.1 分析军刀结构并制作主体基础模型
- 1.2 制作刀身血槽结构
- 1.3 制作刀背锯齿
- 1.4 制作刀刃及剩余部分
- 1.5 制作刀柄基础模型
- 1.6 为刀柄添加细节
- 1.7 练习

第2章 制作眼镜

- 2.1 制作镜片
- 2.2 制作镜框
- 2.3 制作镜框周围物体
- 2.4 制作镜框眼与镜腿连接部位
- 2.5 制作镜腿
- 2.6 练习

第3章 制作玩具转轮手枪

- 3.1 制作测试模型
- 3.2 制作轮子模型
- 3.3 制作枪管部分模型
- 3.4 制作枪管、轮子与枪身连接部分
- 3.5 制作枪身
- 3.6 练习

第4章 制作手

- 4.1 了解手基本结构制作基础模型
- 4.2 制作手指
- 4.3 复制手指完成模型
- 4.4 练习

第5章 制作头

- 5.1 制作头部基础模型划分比例关系
- 5.2 制作鼻子、嘴和眼睛
- 5.3 制作耳朵
- 5.4 制作睫毛
- 5.5 练习

<<Maya建模与设计基础>>

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>