

<<动画传奇>>

图书基本信息

书名：<<动画传奇>>

13位ISBN编号：9787302240396

10位ISBN编号：7302240396

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：环球数码

页数：312

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>

<<动画传奇>>

内容概要

本书主要讲解如何使用maya创建模型的知识，内容包括maya界面与基础操作、功能模块与工作流程、polygon建模基础与中级技术、nurbs建模基础与中高级技术、subdivision建模知识、质感基础、hypershade基础知识、uv基础、多边形uv、uv传递与编辑技巧、纹理贴图的定位于绘制等，每章根据逐次递进的方式以理论为开端，以实例操作递进的讲解方式，理论与实践相结合。

本书适用于cg爱好者，maya中级读者尤其是计划从事或者刚从事影视动画工作的初中级读者使用，也可以作为专业人士的参考资料。

书籍目录

第1章 maya界面介绍和操作 1.1 如何开启maya 1.2 maya界面的认识 1.3 maya的工作方式 第2章 maya的功能模块与工作流程 2.1 maya的功能模块介绍 2.2 maya的工作流程 2.3 处女作——星战前传之飞船 2.4 小结 第3章 polygon基础知识 3.1 polygon基础概念 3.2 polygon建模基础 3.3 典型实例——用polygon建一架飞机 3.4 小结 第4章 polygon建模中级知识 4.1 polygon中级建模技术 4.2 典型实例——兔子头建模 4.3 小结 第5章 卡通角色建模 5.1 建模高级技术 5.2 卡通角色理论知识 5.3 典型实例——卡通角色创作 5.4 实例制作 5.5 小结 第6章 polygon——人体建模 6.1 人体建模难点分析 6.2 真人头部建模 6.3 身体躯干的结构 6.4 身体建模 6.5 小结 第7章 nurbs建模基础知识 7.1 nurbs的基本概念 7.2 nurbs建模基础 7.3 典型实例——小号 7.4 小结 第8章 nurbs建模中级知识 8.1 nurbs中级建模技术 8.2 典型实例——快艇 8.3 小结 第9章 nurbs建模高级知识 9.1 nurbs高级建模技术 9.2 典型实例——跑车轮胎 9.3 小结 第10章 nurbs建模终极知识 10.1 曲线和曲面的参数化 10.2 nurbs面片缝合技术 10.3 典型实例——小猎犬 10.4 小结 第11章 subdivision建模知识 11.1 细分表面的特点 11.2 创建subdivision表面 11.3 典型实例——手的细节 11.4 不同物体间的相互转换 11.5 小结 第12章 质感基础知识简介 12.1 质感基本概念 12.2 质感设计的流程 12.3 初涉质感设计——红红的苹果 12.4 小结 第13章 hypershade基础知识 13.1 hypershade的基本使用 13.2 hypershade的高级使用 13.3 小结 第14章 uv基础知识 14.1 uv概念 14.2 nurbs的uv 14.3 subdivision的uv 14.4 小结 第15章 多边形uv基础知识 15.1 多边形uv的基础 15.2 uv texture editor的使用 15.3 小结 第16章 uv传递和uv编辑技巧 16.1 uv传递的常用方法 16.2 多边形uv编辑技巧 16.3 小结 第17章 纹理贴图定位与绘制 17.1 定位 17.2 绘制纹理 17.3 小结

<<动画传奇>>

章节摘录

版权页：插图：

<<动画传奇>>

编辑推荐

《动画传奇:Maya模型制作》：（环球数码）动画教育资深专家编写。
传授业内顶尖新技术，突出业内制作高水准。
光盘含有书中案例模型、素材，以及120分钟教学视频。

<<动画传奇>>

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>