

<<Maya多边形建模基础-动漫与媒>>

图书基本信息

书名：<<Maya多边形建模基础-动漫与媒体艺术>>

13位ISBN编号：9787308049177

10位ISBN编号：7308049175

出版时间：2006-11

出版单位：浙江大学

作者：杨迈

页数：72

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>

## 内容概要

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育对动画人才的培养。这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。

许多优秀动画教育者、动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合，这在艺术类教材编写上是一种新的探索。

有关的专业内专家与学者经多次商讨研究设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳所有动画专业的主流基础课程，还尽可能多的涵盖到与动画相关的各种专业知识和技能。

书籍目录

第一章 细说从头 第一节 主流数字软件 第二节 主要建模方式 第三节 该使用什么软件 第四节 如何正确对待模型布线第二章 Maya界面和基本功能 第一节 认识Maya界面 第二节 认识Maya的层级管理结构 第三节 认识Maya的快捷操作第三章 Maya多边形建模的基本功能 第一节 Maya多边形模型的创建 第二节 Maya多边形的编辑第四章 Maya多边形角色建模 第一节 解剖与布线 第二节 实例制作 第三节 常见问题解决方法 第四节 Maya8.0多边形创建与编辑工具

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>