

图书基本信息

书名：<<Maya 5.0角色动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787111139041

10位ISBN编号：7111139046

出版时间：2004-3-1

出版时间：机械工业出版社

作者：王海松,陈亚军

页数：350

字数：560000

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

本书着重讲解了如何运用Maya 5.0中的多边形和NURBS来创建角色和物品，以及如何赋予角色材质、生命、表情等特征。

这些都是作者长期从事动画制作的经验总结，希望借助此书，使大家能够达到快速使用该软件创作出各种角色动画的目的。

本书适合于初、中级的影视动画制作、广告设计、游戏制作人员，以及广大的三维动画爱好者。本书的配套光盘提供了书中所有实例的场景文件和贴图，以便读者学习和参考。

书籍目录

前言第1章 基础知识与基本操作 1.1 Maya 5.0新增功能概述 1.2 操作界面 1.3 常用工具 1.4 选取模式 1.5 模板物体 1.6 设置物体重心点 1.7 视图控制 1.8 显示模式 1.9 历史记录 1.10 打开和保存场景 1.11 导入和导出场景 1.12 创建工程目录 1.13 标记菜单 1.14 设置快捷键 本章小结第2章 视图菜单与公共菜单 2.1 视图菜单 2.2 公共菜单 本章小结第3章 创建基本几何体 3.1 创建NURBS基本几何体 3.2 创建多边形基本几何体 3.3 创建细分基本几何体 3.4 范例练习——静物写生 本章小结第4章 多边形建模 4.1 创建和编辑多边形 4.2 范例练习——烟灰缸 4.3 范例练习——卡通小屋 4.4 范例练习——滑板 4.5 范例练习——少年“强强”的人物模型制作 本章小结第5章 NURBS建模第6章 灯光、像机和渲染第7章 材质和贴图第8章 基础动画第9章 角色动画第10章 场景合成

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>