

<<MAYA三维动漫数字化设计>>

图书基本信息

书名：<<MAYA三维动漫数字化设计>>

13位ISBN编号：9787560844107

10位ISBN编号：7560844103

出版时间：2010-9

出版时间：同济大学出版社

作者：李启炎，秦国锋 编

页数：239

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三维动漫数字化设计>>

内容概要

Maya软件是美国Autodesk公司出品的优秀三维动漫设计软件，广泛用于专业的影视广告、角色动画、电影特技等设计，功能完善，易学易用，具备动漫制作的卓越功能。

本书以项目设计过程为主线，融合Maya软件的使用功能，内容丰富，案例详实，循序渐进，深入浅出，避免单纯枯燥的Maya软件手册式的使用介绍，以丰富的设计实例生动地阐述了三维动漫数字化设计过程。

全书通俗易懂，切合实际，适合于高等院校和中等职业学校的师生作为教学用书，同时也适合作为广大动漫设计师的自学用书和参考书。

<<MAYA三维动漫数字化设计>>

书籍目录

前言
第一部分 Maya基础篇
第一章 用户界面
1.1 Maya简介
1.2 界面介绍
1.3 本章小结
第二章 基本菜单
2.1 File (文件) 菜单
2.2 Edit (编辑) 菜单
2.3 Modify (修改) 菜单
第二部分 建模篇
第三章 NURBS建模
3.1 NURBS基本几何体
3.2 创建NURBS曲面
第四章 Polygon建模
4.1 Polygon建模介绍
4.2 创建Polygon基本物体
第五章 细分曲面建模
5.1 细分曲面建模介绍
5.2 创建细分曲面
5.3 细分曲面的组成元素和编辑模式
5.4 修改细分曲面
第三部分 灯光、材质篇
第六章 灯光和阴影
6.1 灯光类型
6.2 灯光的创建和基本操作
6.3 Light Attributes (灯光属性)
6.4 Light Effects (灯光特效)
6.5 Shadows (阴影)
6.6 三点照明法
6.7 本章小结
第七章 材质和纹理
7.1 Hypershade窗口
7.2 材质基本概念
7.3 纹理基本概念
第四部分 动画篇
第八章 基本动画知识
8.1 动画基础知识
8.2 动画操作界面简介
8.3 关键帧动画
8.4 图表编辑器
8.5 非线性编辑器
8.6 本章小结
第五部分 开发案例
第九章 水浒传动画之武松打虎
9.1 角色建模
9.2 老虎造型建模
9.3 酒馆场景建模
9.4 打虎场景建模
9.5 武松骨骼的制作
9.6 材质的制作
9.7 人物行走动画的制作
9.8 其他动画的制作
9.9 渲染和输出

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>