

## <<三维动画之基础与建模>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画之基础与建模>>

13位ISBN编号：9787801888389

10位ISBN编号：7801888383

出版时间：2008-3

出版时间：现代出版社

作者：沈浩，刘茂俊，王宇 主编

页数：217

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>

## <<三维动画之基础与建模>>

### 内容概要

对MAYA的学习通常都是以建模开始的。

本书详细介绍学习使用MAYA进行建模、贴图和渲染等操作。

本书以实例作品为依据，所有的实例均为动漫公司的实际项目制作过程。

重点介绍如何使用MAYA的主要工具进行模型制作、UV编辑、贴图制作以及灯光渲染，所有枯燥单调的菜单命令学习都融合在实例作品讲解过程里面。

每个实例讲解一套操作流程，使学生循序渐进、由浅入深的逐步掌握MAYA的建模、贴图和渲染技巧。

。

全书分为十个章节。

依次介绍MAYA的基础操作、多边形建模基础、多边形生物角色建模、贴图技术、渲染和综合实例等，每章几乎都是以实例讲解为主，详细讲解在制作过程当中所使用到的命令和技巧，对一些比较重要的又没有出现在本实例的命令和技巧，将以TIP的形式讲解。

在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题引导学生互动讨论、作业练习与课程总结，并提供课堂教学多媒体课件辅助光盘。

通过这些章节的学习，读者可以对MAYA的建模和贴图、渲染有个较清晰的认识。

提高实际动手能力。

本书从专业角度对《MAYA基础与建模大纲》进行技术解析，适合本科、大专、高职、高专院校，有一定MAY基础的动画专业人员使用的三维动画教材。

## <<三维动画之基础与建模>>

### 书籍目录

第一章 Maya操作基础 第一节 Maya简介 第二节 Maya界面 第三节 Maya基本操作 本章知识点 上机练习及作业第二章 MAYA多边形建模基础 第一节 建模简介 第二节 小道具 第三节 兵器 本章知识点 上机练习及作业第三章 多边形生物角色建模技术 第一节 步线方法与原理 第二节 人物角色 第三节 写实动物 本章知识点 上机练习及作业第四章 贴图技术 第一节 UV编辑基础 第二节 游戏角色贴图绘制 第三节 写实人头贴图制作流程 本章知识点 上机练习及作业第五章 其他建模类型 第一节 NURBS建模 第二节 细分建模 本章知识点 上机练习及作业第六章 渲染基础 第一节 渲染基本概念 第二节 静物渲染实例 第三节 mental ray 3s人体皮肤材质实例 本章知识点 上机练习及作业第七章 综合实例 第一节 模型制作篇 第二节 UV编辑篇 第三节 贴图绘制篇 本章知识点 上机练习及作业

<<三维动画之基础与建模>>

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>