

<<三维动画基础入门>>

图书基本信息

书名：<<三维动画基础入门>>

13位ISBN编号：9787040326413

10位ISBN编号：7040326418

出版时间：2011-8

出版时间：高等教育出版社

作者：田静海

页数：295

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>

## <<三维动画基础入门>>

### 内容概要

《三维动画基础入门：autodesk maya 2011》是数字媒体技术应用专业系列教材，是教育部职业教育与成人教育司校企合作项目——“数字媒体技能教学示范项目试点”指定教材。

《三维动画基础入门：autodesk maya 2011》针对中等职业学校学生的特点，从三维动画初学者和实际应用的角度出发，通过具体的案例由浅入深地讲解autodesk maya 2011在建模、材质、灯光、渲染、动画等模块的基础应用，为三维动画的初学者提供了入门指导和职业规划参考。通过综合商业实际项目，将商业项目创意和制作技巧有效地进行了结合，并对其制作方法进行了详细的阐述，使大家对商业项目制作有一个全面的认识。

《三维动画基础入门：autodesk maya 2011》共分12章。

第1~3章为基础知识，介绍了动画行业背景和maya软件的历史；第4~10章为软件应用，通过实际的制作案例讲解maya软件中建模、材质、灯光、渲染、动画等模块的相关技术及使用技巧。

第11章和第12章为实际应用案例，通过运动饮料包装和卡通角色案例的制作，引导初学者从商业的角度去思考动画制作问题。

《三维动画基础入门：autodesk maya 2011》以行业要求为基础，在传授知识的同时，更注重行业对从业者的具体要求和实践能力的提高，非常适合计算机应用、数字媒体技术应用、计算机动漫与游戏制作等专业，也可供三维动画制作爱好者入门使用。

## <<三维动画基础入门>>

### 书籍目录

1 三维动画不神秘 1.1 三维动画概述 1.2 三维动画的特点 1.3 三维动画的应用领域 1.4 三维动画的制作流程 1.5 三维动画软件及前景 2 你准备好了吗 2.1 专业素质 2.2 个人素养 3 maya是什么 3.1 maya软件介绍 3.2 如何学习maya和获取帮助 4 走进maya大门 4.1 迷宫寻宝 4.2 透视迷宫 4.3 金象藏箱 4.4 复制元宝 5 用线制作三维模型 5.1 中国结主体模型制作 5.2 中国结玉石吊坠制作 5.3 中国结玉佩制作 6 用面制作三维模型 6.1 钻石的制作 6.2 戒指环制作 6.3 钻石底托制作 6.4 钻石固定架及小钻石制作 7 用细分面制作三维模型 7.1 cd机身的制作 7.2 cd机按键制作 8 用灯光为模型添彩 8.1 维纳斯雕塑的布光 8.2 维纳斯雕塑背景的布光 9 为模型添加质感 9.1 陶瓷杯的材质制作 9.2 透明玻璃杯的材质制作 10 让模型动起来 10.1 跳跃的水壶 10.2 变形跳跃的水壶 10.3 盘旋的飞碟 11 运动饮料包装展示案例 11.1 包装的模型材质制作 11.2 包装的布光与渲染 12 卡通角色制作案例 12.1 卡通角色头部制作 12.2 卡通角色躯干制作 12.3 卡通角色四肢制作 12.4 卡通角色的布光与渲染 附录maya常用快捷键 后记

<<三维动画基础入门>>

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>