

## <<Maya建模实战技法>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya建模实战技法>>

13位ISBN编号：9787113119324

10位ISBN编号：7113119328

出版时间：2011-4

出版时间：中国铁道出版社

作者：孙宇，李左彬 著

页数：388

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建模实战技法>>

### 内容概要

《Maya建模实战技法（附赠2DVD）》详细讲解了maya建模技术的基本知识、各种建模技术的具体使用方法和技巧。

《Maya建模实战技法（附赠2DVD）》共分10章，分别介绍了maya基础知识，polygon建模、subdivision建模和nurbs建模的基本知识和具体使用方法，并通过建筑模型、汽车模型、游戏角色和影视角色等模型的制作，深入分析maya各种建模方法的使用和制作技巧。

《Maya建模实战技法（附赠2DVD）》包含的技术点全面，制作技法讲解详细，非常适合初学者系统学习maya的建模技术。

《Maya建模实战技法（附赠2DVD）》配套光盘中提供了书中实例的场景文件和所用到的素材文件，同时提供了实例制作的全程语音讲解的视频教学文件。

《Maya建模实战技法（附赠2DVD）》适合作为影视传媒、游戏制作和工业产品造型等相关专业初学者的参考书，也可作为相关专业的教材。

## &lt;&lt;Maya建模实战技法&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 maya软件的基础知识1.1 三维动画软件maya1.2 maya界面结构1.3 maya视图操作与布局1.4 显示特性1.5 编辑对象1.6 删除物体1.7 辅助建模1.8 文件管理1.9 支持的文件格式1.10 输出文件1.11 使用插件输出1.12 优化场景大小1.13 应用实例第2章 polygon建模2.1 polygon (多边形) 基础2.2 polygon建模原则2.3 maya中自带的polygon原始物体2.4 polygon的显示2.5 polygon的选择2.6 polygon雕刻笔2.7 mesh常用工具2.8 常用polygon扩展工具2.9 polygon综合建模实例&mdash;&mdash;头部建模2.10 polyogn建模综合实例&mdash;&mdash;手部建模第3章 subdivision建模3.1 subdivision建模概述3.2 subdivision物体的创建3.3 subdivision物体的编辑方法3.4 subdivision物体的编辑3.5 subdivision建模应用实例第4章 nurbs建模4.1 建模概述4.2 nurbs基础知识4.3 编辑曲线4.4 nurbs建模举例4.5 nurbs建模总结第5章 nurbs建模实例5.1 建模准备5.2 四肢的制作5.3 前肢的制作5.4 背甲的制作5.5 头的制作5.6 腹甲的制作5.7 材质的制作第6章 综合实例&mdash;&mdash;室内建模6.1 案例分析6.2 自定义工作环境6.3 室内建筑主体的制作6.4 窗体的制作6.5 门的制作6.6 床与柜子的制作6.7 室内装饰品的制作6.8 室内材质渲染6.9 室内模型制作技巧总结第7章 综合实例&mdash;&mdash;室外中国古典建筑7.1 案例分析7.2 制作地形7.3 制作道观7.4 分酉己模型的uv7.5 实例总结第8章 汽车建模8.1 案例分析8.2 导入参考图8.3 制作整体形状8.4 汽车外壳的制作8.5 车轮8.6 汽车材质渲染部分8.7 汽车模型制作总结第9章 游戏角色建模9.1 案例分析9.2 建模准备9.3 头部的制作9.4 身区干9.5 上肢9.6 下肢9.7 衣月艮9.8 鞋9.9 饰物9.10 武器9.11 能动的头发9.12 模型的uv与贴图9.13 游戏模型制作技巧总结第10章 影视角色建模10.1 建模准备10.2 制作简模参考10.3 头部建模10.4 躯干建模10.5 上肢建模10.6 下肢建模10.7 材质与灯光10.8 制作简单场景10.9 影视角色建模总结

## <<Maya建模实战技法>>

### 编辑推荐

《Maya建模实战技法》： 27小时超大容量视频教学光盘 实例的工程源文件和所用到的素材文件 实例制作的视频教学文件

<<Maya建模实战技法>>

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>