

<<三维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787307078147

10位ISBN编号：7307078147

出版时间：2010-9

出版时间：武汉大学出版社

作者：邓诗元，徐明明 编著

页数：94

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>

<<三维动画设计>>

内容概要

本书采用实例与教学相结合的形式，由易到难地介绍了Maya中模型的制作过程。

由于篇幅有限，本书主要侧重于角色模型制作方法的介绍，阐述了Maya建模的技巧性和实用性，并且很好地引导读者深入地学习角色建模的方法，为读者打下一个良好的学习基础。

本书的特点是从基础出发，采用台阶式的教学方式，让学习者先熟悉基本操作，了解Maya的工作界面，然后掌握简单的模型制作，最后深入学习制作较有难度的模型。

本书还介绍了另外一个模型雕刻软件ZBrush-学习如何将这两种软件结合使用，以便制作出更加细腻、生动的模型作品。

本书可作为高等艺术院校和高等职业院校的教材，也可以作为动漫、多媒体、图形图像爱好者设计时的参考书。

书籍目录

第1章 Maya的模型制作基础 1.1 Maya建模概述 1.1.1 Maya简介 1.1.2 角色模型的艺术性 1.1.3 角色模型的技术性 1.2 Maya的用户界面 1.2.1 Maya的启动界面 1.2.2 Maya的基本界面元素 第2章 Maya基本建模 2.1 Maya的多边形建模 2.1.1 多边形建模基础 2.1.2 哨塔建筑的多边形建模实例 2.2 Maya的NURBS建模 第3章 Maya角色建模第4章 Maya场景建模方法第5章 Maya与ZBrush结合制作高精模型的方法参考文献

编辑推荐

由于篇幅的关系,《21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材·三维动画设计:角色模型》只是列举了常用类型的几个实例来讲解,大家还要在课外举一反三地多练习才能真正掌握Maya建模的精髓。

借用《论语》里的一句话:“三人行,必有我师焉;择其善者而从之,其不善者而改之。”希望这本书能给那些还在求学的莘莘学子带来帮助和指导。

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>