第一图书网, tushu007.com

# <<魔法石>>

## 图书基本信息

书名：<<魔法石>>

13位ISBN编号：9787801724076

10位ISBN编号：7801724070

出版时间：2005-10

出版时间：兵器工业

作者：武汉人马

页数：311

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

## 内容概要

Maya作为当今大型动画制作软件，已经广泛应用到了电影特技制作、广告片头设计、卡通动画设计制作当中，其应用前景十分广阔。

本书是《魔法石Maya 6超级手册》系列丛书的造型篇。

全书共分9章，其中第0章导引，介绍了NURBS建模的优势和命令分析：第1章—第4章分别介绍了Maya建模方法、简单和复杂角色建模、角色的服饰与饰物；第5章和第6 章介绍了角色的材质和贴图；第7章介绍了Maya的渲染；第8章介绍了Maya的笔刷应用。

本书融作者集体创作智慧和动画制作经验于一体，结构合理，语言精练，通俗易懂，不仅适合作为从事电影特效、影视广告、游戏开发、三维可视化等设计人员的指导书，而且还可以作为高等美术院校电脑动画专业师生和相关培训学员的教材。

本书配套光盘内容为书中部分实例文件，以及部分案例视频文件。

## 作者简介

武汉人马，9分钟短片《X-PLAN》，获得的奖项包括IXTEL数字创意大赛奖和全国CG大赛奖等，与陈凯歌导演合作上海盛大《传奇世界》，《神迹》游戏CG，与郭彤导演合作影视广告《银钢摩托》，中国电信《猴年新春送大礼》系列影视广告，影视广告《浩男西装》等。

## 书籍目录

第0章 导引　0.1 建模的思路和实现方法　0.2 NURBS建模的优势　0.3 NURBS建模常用命令的分析第1章 角色头部建模　1.1 运用Loft创建眼眶　1.2 运用Loft制作嘴部　1.3 制作鼻子　1.4 用Boundary制作腮部　1.5 连接部位的光滑处理　1.6 缝合测试　1.7 制作头部　1.8 制作耳朵　1.9 口腔和牙齿的制作　1.10 眼球的制作第2章 角色服装与饰物　2.1 服装基本形状的制作　2.2 袖子的制作　2.3 对上衣的融合和切割　2.4 上衣的调整和缝合　2.5 纽扣的制作　2.6 裤子的制作　2.7 靴子的制作　2.8 角色其他物品的制作第3章 完整的角色创建　3.1 基本形状的建立　3.2 添加线制作细节　3.3 眼眶的制作　3.4 嘴的制作　3.5 鼻子的细化调整　3.6 耳朵的制作　3.7 脖子的制作　3.8 面片的融合　3.9 口腔的制作　3.10 牙齿和眼球的制作　3.11 导入服装的场景　3.12 调整导入的场景　3.13 合并导入的场景　3.14 最后的比例调整第4章 创建复杂模型　4.1 头部的制作　4.2 鼻子的制作　4.3 眉骨和颧骨部分的制作　4.4 嘴部的制作　4.5 头部其他位置的制作　4.6 耳朵的制作　4.7 头部的缝合　4.8 头部的复制和最终调整　4.9 眼睫毛的制作　4.10 头发的制作　4.11 手的制作　4.12 身体的制作　4.13 盔甲的制作　4.14 靴子的制作第5章 角色的材质和贴图　5.1 进行贴图前的准备　5.2 头部的贴图　5.3 镜和帽带的材质　5.4 身体(服装)的材质　5.5 背包的材质第6章 复杂材质与贴图　6.1 金鹰头部的贴图　6.2 金鹰眼睛材质的制作　6.3 金鹰的其他部位的材质　6.4 战士的贴图第7章 渲染世界　7.1 Maya的高级灯光应用　7.2 灯光阵列　7.3 模拟光线追踪　7.4 高级材质应用　7.5 范例制作　7.6 卡通材质制作　7.7 玉材质的制作　7.8 光线跟踪材质的制作第8章 笔刷世界　8.1 在二维平面上绘画　8.2 在3D空间中绘画　8.3 用笔刷创建真实环境

第一图书网, tushu007.com



## 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