

<<边用边学Maya动画与游戏造型>>

图书基本信息

书名：<<边用边学Maya动画与游戏造型>>

13位ISBN编号：9787115251992

10位ISBN编号：7115251991

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘跃军

页数：296

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>

<<边用边学Maya动画与游戏造型>>

内容概要

《边用边学Maya动画与游戏造型》是作者刘跃军多年三维动画与游戏项目实践及教学经验的总结，以专业公司项目流程和职位需求为依据，深入浅出、全面系统地讲解了Maya三维动画及游戏造型设计制作的基础知识、应用技巧以及鲜为人知的公司核心技术。

通过多个高质量项目实践，深入讲解三维动画及游戏造型设计制作的核心知识要点，并分享相关应用技巧和行业实践经验。

其中，有关高细节次世代游戏与电影特技角色造型等方面的核心知识、项目细节实战以及公司项目流程、人员需求和求职方面的细节内容是在业界首次披露的。

《边用边学Maya动画与游戏造型》是一本在动画与游戏角色造型方面，从入门到高手的高质量专业教材，更是相关知识体系完整的使用手册。

在书中能够学习到从动画造型到游戏造型，从动画片高质量道具造型到电影特技高细节角色，从网络游戏低多边形游戏角色到次世代高精度角色造型，从Maya建模、贴图、渲染详细工具到专业角色造型技巧以及ZBrush高细节雕刻工具与技巧等，有关三维造型的相关初、中、高级方法、技巧。

本书适合动画和游戏专业学生，初、中级公司从业者使用。

<<边用边学Maya动画与游戏造型>>

书籍目录

第1章 三维动画及游戏概述

- 1.1 三维动画企业流程概述
- 1.2 三维游戏企业流程概述
- 1.3 如何得到理想的三维动画或游戏职位

课后练习

第2章 Maya基础知识

- 2.1 Maya的安装
- 2.2 Maya的界面
- 2.3 Maya的常规设置
- 2.4 Maya的常规操作

课后练习

第3章 Maya造型基础知识一 公共菜单系统

- 3.1 File系统
- 3.2 Edit系统
- 3.3 Modify系统
- 3.4 Create系统
- 3.5 Display系统
- 3.6 Window系统

课后练习

第4章 Maya造型基础知识二 Polygon创建编辑系统

- 4.1 Polygon基础模型创建工具
- 4.2 Polygon选择工具
- 4.3 Mesh 多边形整体编辑工具
- 4.4 Edit Mesh 多边形内部结构编辑工具

课后练习

第5章 Maya造型的UV编辑系统

- 5.1 UV展开简介
- 5.2 UV展开的基本创建工具
- 5.3 UV展开的基础编辑工具
- 5.4 UV编辑窗口的常用工具

课后练习

第6章 核心造型知识点与高级道具造型的项目演练

第7章 低多边形游戏造型的核心知识点与项目演练

第8章 高细节次世代游戏与电影特技角色造型的核心知识点与项目演练

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>