

## <<Maya6入门标准教材>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya6入门标准教材>>

13位ISBN编号：9787121006524

10位ISBN编号：7121006529

出版时间：2005-1

出版时间：电子工业出版社

作者：Dariush Derakhshani,王军

页数：349

字数：580000

译者：王军

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>

## <<Maya6入门标准教材>>

### 内容概要

Maya是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一。

本书使用易于理解的语言为读者提供了掌握Maya核心特性的实用而有趣的方法，清晰、迷人的课程让读者可以利用选配光碟上的文件尝试这些特性。

另外，光碟上还提供了具有丰富指导性和充满灵感的艺术作品。

本书明确针对3D和Maya的初学者，是一本出色的入门图书。

## <<Maya6入门标准教材>>

### 作者简介

Dariush Derakhshani是一位获得过大奖的动画师，现在主要为美国国家电视台商业与音乐视频工作，同时在洛杉矶教授Maya和动画课程。

他曾赢得过哥伦比亚电影节的铜奖，并且与他人共同在伦敦国际广告节和AICP上受到褒奖。

他拥有USC电影学校动画专业的硕士学位，与他人合作编写了S

## <<Maya6入门标准教材>>

### 书籍目录

前言第1章 计算机图书和3D简介 拥抱艺术 计算机图形 生产过程 CG生产流程 核心概念 基本电影概念 小结第2章 Maya界面 浏览Maya 屏幕布局 面板和常用窗口 Maya物体结构 小结第3章 你的第一个Maya动画 项目概述：太阳系 制作前的过程：计划 创建项目 制作过程：创建和制作物体动画 使用大纲图 小结第4章 NURBS建模 计划你的模型 NURBS建模 使用NURBS创建一把斧子 编辑NURBS表面 使用Artisan来造型NURBS 建模建议 小结第5章 多边形建模 多边形基础 将NURBS转换为多边形 多边形编辑工具 使用工具：构造一只简单的手 在多边形网孔（表面）上创建细节区域 平滑工具 造型多边形工具 建模复杂物体：多边形投石车 有关多边形建模的几点建议 小结第6章 关于建模的更多话题 第7章 Maya材质和纹理第8章 动画简介第9章 进一步的动画练习第10章 Maya灯光第11章 Maya渲染第12章 Maya动力学

<<Maya6入门标准教材>>

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>