

<<Maya 8.5从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 8.5从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121060199

10位ISBN编号：7121060191

出版时间：2008-4

出版时间：电子工业

作者：康德特—吉布斯

页数：670

字数：1100000

译者：邱仲潘

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 8.5从入门到精通>>

内容概要

Maya是建模、角色动画和游戏开发领域的优秀工具。

本书通过大量实例，详细介绍了使用Maya8.5的主要工作流程及Maya8.5的很多新功能，包括建模、骨架、动画、纹理、渲染和其他高级内容。

本书适合有一定基础知识的初学者和中级用户学习，同时也可以作为Maya高级用户的参考书籍。

<<Maya 8.5从入门到精通>>

作者简介

John Kundert-Gibbs是佐治亚大学戏剧与电影系的副教授。
他已经撰写了大量关于Maya和三维图形的文章，其中包括“Mastering Maya”系列和两本“Maya：Secrets of the Pros”。

他也撰写关于媒体设计与戏剧产品交叉领域的主题。
他有许多优秀的学生，其中大部分学生现在就职于顶级

<<Maya 8.5从入门到精通>>

书籍目录

第1章 Maya界面第2章 快速开始：在Maya8.5里创建动画第3章 多边形建模第4章 NURBS建模第5章 细分表面第6章 混合形状：高级建模第7章 基本动画第8章 角色建立与创建骨架第9章 角色动画第10章 非线性动画第11章 动画照明第12章 动画的着色与纹理第13章 渲染基础第14章 感应射线高级渲染第15章 Toon Shading简介第16章 Maya嵌入式语言第17章 Paint Effects工具第18章 刚体动画第19章 使用粒子第20章 流体效果第21章 Maya头发系统第22章 Maya皮毛系统第23章 用aCloth进行织物模拟小结

<<Maya 8.5从入门到精通>>

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>