

<<Maya4.0 实用培训教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya4.0 实用培训教程>>

13位ISBN编号：9787302052098

10位ISBN编号：7302052093

出版时间：2002-9

出版时间：清华大学出版社

作者：薛树旗 田玉卓

页数：279

字数：439000

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>

## <<Maya4.0 实用培训教程>>

### 内容概要

Maya是目前世界上最优秀的三维制作软件之一，特别适合制作人物特征动画，许多电影中的三维特技效果都是用Maya制作的。

本书通过具体的实例，讲述了在Maya中制作动画的具体流程，全书包括5个部分，即基础、建模、渲染、高级和动画。

本书不仅适合具有一定三维基础的设计人员阅读，也可作为其他动画爱好者的参考用书。

## <<Maya4.0 实用培训教程>>

### 书籍目录

第1部分 基础篇 第1章 Maya 4.0概述 1.1 Maya 4.0界面介绍 1.2自定义Maya 4.0界面 1.3 Maya 4.0的新增功能 第2章 Maya 4.0的常用功能介绍 2.1 使用热键箱 2.2 使用标记菜单 2.3 编辑工具架 2.4 使用快捷键 2.5 层的运用 2.6 Outliner窗口 2.7 Hypergraph窗口 2.8 Hypershade窗口 第3章 创建场景物体 3.1 准备工作 3.2 物体的基本建立方法 3.3 移动场景中的物体 3.4 物体的组成元素 3.5 使用摄影机 3.6 示例第2部分 建模篇 第4章 NURBS重模 4.1 NURBS曲线 4.2 曲线建模工具 4.3 编辑曲线 4.4 创建NURBS表面 4.5 编辑UNRBS表面 第5章 多边形建模 5.1 多边形的基础知识 5.2 多边形建模工具 5.3 编辑多边形 第6章 Artisan建模第3部分 渲染篇 第7章 灯光 第8章 表面材质 第9章 渲染基础第4部分 高级篇 第10章 粒子系统 第11章 刚体和柔体第5部分 动画篇 第12章 动画的基础知识 第13章 骨骼动画 第14章 变形

<<Maya4.0 实用培训教程>>

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>