

<<Maya模型制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya模型制作>>

13位ISBN编号：9787313053459

10位ISBN编号：7313053452

出版时间：2009年01月

出版时间：上海交通大学出版社

作者：齐建明

页数：152

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模型制作>>

### 内容概要

《Maya模型制作》教学目的明确，以实例教学为主，在理论的基础上注重提升Maya初学者的实际操作能力。

涵盖了Maya初高级的建模技巧，将Maya动画模块变形菜单中几个变形命令充分发挥、灵活运用在建模上。

通过典型范例的讲解与演示，从浅到深将三维动画的制作技术与动画产业紧密地联系在一起，能让初学者在短时间内快速入门和提高。

使初学者能独立完成前期模型制作，对于不同层次的读者都有很好的参考价值。

《Maya模型制作》由造型富有情趣的机械模型制作开篇，以提高初学者的学习兴致；再到难度适中的角色建模；然后再到要求精准的工业建模（NURBS建模）。

这样的安排，能让初学者在学习建模时不至于感觉形式单一、枯燥乏味，能再现丰富，现实的本质，展现物体造型的情趣性、真实性。

通过由浅到深的实例练习，对书中的重要知识点进行强化和补充。

## <<Maya模型制作>>

### 书籍目录

第一章 Maya界面介绍第二章 多边形建模命令第一节 多边形建模简介第二节 多边形建模法则第三节 多边形模块下的菜单命令第三章 机械模型制作实例第一节 模型分析第二节 制作角色头部第三节 制作角色的上部躯干第四节 制作角色手臂第五节 制作角色腰部关节第六节 制作角色的下部躯干第四章 卡通角色制作实例第一节 角色分析第二节 创建角色基本形体第三节 细化角色形体第四节 制作角色衣服第五章 NURBS建模命令第一节 NURBS介绍第二节 NURBS编辑曲线工具第三节 NURBS曲面基础第四节 NURBS曲面创建第六章 NURBS老式电话制作实例第一节 模型分析第二节 电话机座制作第三节 拨号器的制作第四节 话筒制作第五节 听筒及电话线的制作第七章 细分建模第一节 细分基本概念第二节 卡通角色制作第八章 三维场景神庙制作第一节 三维场景建模规则的分析第二节 古代神庙城墙城门制作第三节 古代神庙罗马柱体制作第四节 神庙制作后记

#### 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>