第一图书网, tushu007.com

<<Maya模型材质设计与制作标准实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya模型材质设计与制作标准实训教程>>

13位ISBN编号：9787514203868

10位ISBN编号：7514203869

出版时间：2012-2

出版时间：印刷工业出版社

作者：何清超，刘伟，吕刘　编著

页数：170

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书通过8个小龙阿布制作过程中的模型材质制作实例，深入介绍了Maya在三维动画绘制方面的综合应用，介绍了软件的基本功能及动画制作技巧。
全书分为8个模块，分别讲解了模型、道具与配件、UV—layout软件展UV、Zbush
3．5绘制角色贴图、材质、毛发。
每个模块皆由模拟制作任务、知识点拓展和实践部分3部分组成。
模拟制作任务部分有非常好的重现性，通过模拟制作《小龙阿布》中的具体任务，使学生真实地体会Maya解决实际问题的工作流程和操作方法。
知识点拓展部分通过深入、细致地介绍Maya软件的相关知识和操作技巧，使学生系统地掌握Maya模型材质的知识体系。
实践部分通过完成具体练习任务，使学生对Maya模型材质的应用有一个整体的把握，培养独立思考和独立工作的能力。

本书可作为高等院校、高职高专院校动漫、数字媒体、广告、游戏、网站等专业课程的教材，也可供三维动画制作人员参考使用，还可作为三维动画培训班的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya模型材质设计与制作标准实训教程>>

书籍目录

模块1　模型
　模拟制作任务
　　任务一智者查巴奇大师模型制作
　知识点拓展
　　常用的基本型
　　关联复制
　　理线的方法
　　显示边界
　实践部分
　　任务二卡通角色模型制作
　课后作业
模块2　道具与配件（一）
　模拟制作任务
　　任务一 智者查巴奇大师配件制作
　知识点拓展
　　复制面
　　质感的体现
　挤压
　　非线性变形器
　　复制物体的技巧
　　Keep Faces Together(保持同连接)
　　吸附
　实践部分
　　任务二卡通模型配件制作
　课后作业
模块3　道具与配件（二）
模块4　UVlayout软件展UV
模块5　ZBrush 3.5绘制角色贴图（一）
模块6　ZBrush 3.5绘制角色贴图（二）
模块7　材质
模块8　毛发

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页:模块01 模型模拟制作任务智者查巴奇大师模型制作任务背景为了小龙阿布的项目，要求制作一个角色，角色名字叫智者查巴奇大师，拿到原画和剧本之后开始着手制作，先将模型制作出来，道具与配件在下一个任务中制作。
任务要求性格：老成。
模型形体：双足人体。
表情要求：丰富。
模型风格：卡通效果。
细节刻画要求：丰富。
任务分析建模是三维艺术的基础。
若想做出理想的模型，就需要大量了解客观世界中的事物，掌握基本规律。
角色建模主要是训练三维空间的感知能力，而在场景和道具等建模中有很多的软件使用技巧还是需要认真学习的。
角色建模属于美术造型的范畴，因此在作品形象的内涵中，必须将角色客观内在的结构、视觉、感受根据需要表现出来。
对结构的表现不应局限于作品外在刻画中，更多的应是艺术家对其内涵的感受与把握，使作品形成自己独特的艺术魅力。
结合原画与剧本设定，将角色的内涵与形态理解透彻，再将个人的理解融入其中，将角色模型创作出来。
本案例的重点、难点

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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