

图书基本信息

书名：<<人物头部结构与Maya三维建模（附网络下载）>>

13位ISBN编号：9787112123810

10位ISBN编号：711212381X

出版时间：2010-9

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：郭燕 等编著

页数：143

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>

内容概要

本书将头部结构的理论知识和Maya三维建模的实践部分紧密结合，分为头部结构和MAYA三维建模两大部分，强调理论和实践的配合作用。

主要从解剖结构、空间结构、形体结构、比例等角度对头部结构作了深入浅出的讲解，“结构”是本书的主线。

本书适合作为动漫电脑艺术设计专业教学教材，也可作为动漫爱好者了解头部结构和三维建模的参考书。

书籍目录

第1章 人头骨比例结构与骨点 1.1 比例 1.2 不同人种的头骨特征 1.3 不同年龄人的头骨比例 1.4 头骨的几何形体结构 1.5 人头骨中的重要骨点第2章 人的五官结构 2.1 五官的解剖结构 2.2 五官的几何形体结构 2.3 五官与面部 2.4 五官造型的透视变化 2.5 动漫人物头部造型设计第3章 头部肌肉及运动 3.1 头部肌肉功能 3.2 面部表情 3.3 动漫人物的面部表情第4章 头部的运动 4.1 颈部的运动 4.2 头部运动产生的透视第5章 头部的空间结构 5.1 三剖面空间结构 5.2 头部透视的空间结构 5.3 头部的特征 5.4 五官的空间位置第6章 头部的形体结构 6.1 头部的几何形体结构 6.2 面部的形体结构 6.3 五官的形体结构第7章 “Maya”头像建模 7.1 建模的前期准备——导入参照图片 7.2 头像的眼、嘴、鼻、耳建模 7.3 五官的缝合第8章 “Maya”卡通人物头像建模 8.1 建模的前期准备——导入参照图片 8.2 创建头部模型主要参考文献

编辑推荐

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>