

<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

图书基本信息

书名：<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

13位ISBN编号：9787302197126

10位ISBN编号：7302197121

出版时间：2009-8

出版时间：清华大学出版社

作者：张晗

页数：343

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角色建模与渲染完全攻略>>

前言

本书不是单纯讲解工具、命令的使用，而是将目前的主流技术整合在一起，通过大型的范例把制作二维角色最需要和必须掌握的技术教给大家。

很多人在学习了很长时间的软件后却发现无法作出完整的、理想的作品，这是为了学习“软件”而学习造成的。

软件永远只是工具，相信这本以技术应用为主的图书可以帮助大家走出这样的学习误区。

本书的组织结构可以分为以下4个部分。

分析目前的主流建模技术，以应用最为广泛的多边形建模为主，以角色的制作为重点，从理论到实际应用详细地讲解了多边形建模的方法，使读者可以通过基础技术部分的学习打下扎实的角色制作技术基础。

<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

内容概要

本书通过高质量的大型范例制作将目前业界在角色制作方面的主流技术完整地展现在读者面前。书中不仅讲解了Maya 2008在角色制作方面的应用，更是将法线贴图、SSS材质等最新的CG技术提供给所有希望学习角色制作高级技巧的读者。

另外让大部分中级用户感到头疼的UV展平和贴图绘制也可以通过对书中范例的学习找到完美的解决方案。

本书适用于Maya中高级用户，对角色建模感兴趣的动画行业爱好者，也可以作为相关专业的教学参考使用。

<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

作者简介

张晗，国内资深专家，Maya教育专家，网络ID：Maya。

1998年开始从事CG教育工作，是国内第一批获得Maya及3ds Max指导教师资格的专业讲师。2000年开始指导并参与了多个国内外动画、游戏项目的制作。

年开始利用业余时间开展Maya的网络教学工作，目前已在互联网上发布Maya视频教程近1000个。

目前任职于沈阳宛加科技有限公司，负责次世代游戏美术项目制作，并担任多家动画公司的技术顾问。

<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

书籍目录

第1章 三维角色制作基础 1.1 数字化三维角色的应用范围 1.2 角色制作技术 1.2.1 制作游戏角色的技术 1.2.2 制作动画影视类角色的技术 1.3 Maya 2008的新功能 1.3.1 用户界面的变化 1.3.2 新增加的建模工具 1.3.3 多边形“子元素”选择功能的改进 1.4 多边形建模基础工具和命令 1.4.1 Polygon (多边形)的概念 1.4.2 多边形建模基础命令和工具 1.5 本章小结第2章 角色头部建模 2.1 使用“细分”的方法制作人物角色 2.1.1 建模前的准备工作 2.1.2 制作头部基本结构 2.1.3 制作五官基本模型 2.1.4 细化五官结构 2.1.5 制作头发的基本结构 2.1.6 细化头部模型 2.2 使用“蒙皮”的方法制作人物角色 2.2.1 建模前的准备工作 2.2.2 制作眼睛基本结构 2.2.3 制作面部正面结构 2.2.4 制作面部侧面结构 2.3 本章小结第3章 低面数角色模型的制作 3.1 低面数角色模型概论 3.1.1 低面数角色模型的应用 3.1.2 用低面数多边形概括角色的基本结构 3.2 男性人物上身模型制作 3.2.1 男性角色上身肌肉结构分析 3.2.2 制作男性人物上身基础模型 3.2.3 细化上身结构 3.3 制作角色的上肢 3.3.1 男性角色上肢结构分析 3.3.2 男性人物上肢模型制作 3.3.3 手的解剖结构分析 3.3.4 制作手的模型 3.4 下身模型制作 3.4.1 骨盆及小腹结构制作 3.4.2 下肢模型制作 3.5 女性角色模型的制作 3.6 本章小结第4章 卡通角色的制作 4.1 制作卡通角色模型 4.1.1 搜集资料及制作原画 4.1.2 应用多边形完成头部模型的制作 4.1.3 制作角色的服装和装备 4.2 Maya的UV编辑功能 4.2.1 UV的概念 4.2.2 基本贴图映射命令的使用 4.3 展平卡通角色模型的UV 4.3.1 应用合理的映射方式展平UV 4.3.2 应用Unfold及Relax命令处理有问题的局部UV 4.3.3 UV的测试、整理和导出 4.4 绘制卡通角色贴图 4.4.1 根据UV在Photoshop中绘制基本贴图 4.4.2 在Photoshop中绘制贴图的明暗细节 4.5 本章小结第5章 老人：高精度角色制作Maya部分第6章 老人：高精度角色制作Zbrush部分第7章 运用Photoshop处理和绘制贴图第8章 Mental Ray的应用SSS材质作基础第9章 制作逼真的眼球第10章 Maya的毛发系统第11章 男人：高精度角色制作

<<Maya角色建模与渲染完全攻略>>

编辑推荐

5个标准男性参考文件；6个分层渲染视频教程；29年视频教学文件；45个肌肉相关参考文件；45个肌肉相关参考文件；低面数、卡通及高精度角色制作完全解密。

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>