

## <<Maya动画实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya动画实用教程>>

13位ISBN编号：9787113114510

10位ISBN编号：7113114512

出版时间：2010-10

出版时间：中国铁道出版社

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动画实用教程>>

### 内容概要

《Maya动画实用教程(建模篇)》以Maya 2009三维动画制作软件为例，讲解三维场景中的模型制作。项目1介绍简单的NURBS工业造型，使学习者轻松入门；项目2介绍多边形场景建模，提高学习者的场景建模技术；项目3讲解多边形角色建模，使学习者在实战方面得到训练；项目4讲解最新的细分建模技术，使学习者进一步提升综合建模能力。

全书结合实际工作中的精典案例进行讲解，将三维动画技术与项目制作紧密结合在一起，重点、难点内容讲解详细，展现了建模时的趣味性，真实性。

使学习者能够由浅入深、循序渐进的完成动画建模的学习，比较轻松地掌握实用的动画制作技术。

《Maya动画实用教程(建模篇)》适合作为中等职业学校动画专业的教材，也适合不同程度的Maya爱好者学习参考。

## <<Maya动画实用教程>>

### 书籍目录

项目一 NURBS工业模型——杯子任务1 绘制并调整杯体CV曲线任务2 旋转出杯体三维模型任务3 杯耳的CV曲线制作任务4 挤压出杯耳模型任务5 制作盘子模型举一反三总结提升思考与练习项目二 POLYGONS建模——卡通场景任务1 卡通风格场景赏析与制作任务2 制作玩具车车头任务3 车体的制作任务4 车轮的制作举一反三总结提升思考与练习项目三 多边形角色建模——制作螳螂任务1 新建工程项目任务2 三视图对齐任务3 螳螂头部的制作任务4 螳螂身体与前臂的制作任务5 螳螂腿部制作任务6 螳螂翅膀制作与模型合成举一反三总结提升思考与练习项目四 POLYGONS与SUBDIV结合——怪异老头任务1 准备素材任务2 创建POLYGONS人头像轮廓任务3 转化SUBDIV任务4 眼球对位任务5 POLYGONS与SUBDIV结合方式——制作耳朵举一反三总结提升思考与练习

## <<Maya动画实用教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：工业模型有很多，如飞机、轮船、酒瓶、显示器等。

本任务须绘制曲线，通过CV曲线来旋转出杯子的模型，这也是我们在建模过程中经常用到的一种制作模型方式。

CV曲线需要三点建立一条曲线，而且曲线弧度是由三点之间的角度来决定的，一般画比较圆滑的东西时，会采用CV曲线命令。

本任务在制作时要按以下几个步骤来完成：（1）制作杯子主体；（2）制作杯耳；（3）制作盘子。

在制作过程中杯子、盘子等只需要画一条曲线即可通过曲线旋转命令完成整个造型。

杯耳可以通过挤压命令完成造型。

要注意画线所在的视图为边视图，这是行业标准，一般z轴都是场景的正面。

比如做一个人头模型，鼻头都是朝向z轴的。

画曲线时注意在开头与结束端点要多一些，这样旋转出来的模型中心不会有黑色。

曲线的起始点与结束点都要吸附在中心线上。

## <<Maya动画实用教程>>

### 编辑推荐

《Maya动画实用教程(建模篇)》：国家社会科学基金（教育学科）“十一五”规划课题研究成果

<<Maya动画实用教程>>

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>