

<<Maya基础与应用实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya基础与应用实用教程>>

13位ISBN编号：9787302208242

10位ISBN编号：7302208247

出版时间：2009-12

出版时间：清华大学出版社

作者：高文胜

页数：298

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基础与应用实用教程>>

前言

进入21世纪,计算机成为人类常用的现代工具,每一个有文化的人都应当了解计算机,学会使用计算机来处理各种的事务。

学习计算机知识有两种不同的方法:一种是侧重理论知识的学习,从原理入手,注重理论和概念;另一种是侧重于应用的学习,从实际入手,注重掌握其应用的方法和技能。

不同的人应根据其具体情况选择不同的学习方法。

对大多数人来说,计算机是作为一种工具来使用的,应当以应用为目的、以应用为出发点。

对于应用,IT人才来说,显然应当采用后一种学习方法,根据当前和今后的需要,选择学习的内容,围绕应用进行学习。

学习计算机应用知识,并不排斥学习必要的基础理论知识,要处理好这二者的关系。

在学习过程中,有两种不同的学习模式:一种是金字塔模型,亦称为建筑模型,强调基础宽厚,先系统学习理论知识,打好基础以后再联系实际应用;另一种是生物模型,植物并不是先长好树根再长树干,长好树干才长树冠,而是树根、树干和树冠同步生长的。

对计算机应用性人才教育来说,应该采用生物模型,随着应用的发展,不断学习和扩展有关的理论知识,而不是孤立地、无目的地学习理论知识。

传统的理论课程采用以下的三部曲:提出概念-解释概念-举例说明,这适合前面第一种侧重知识的学习方法。

对于侧重应用的学习者,我们提倡新的三部曲:提出问题-解决问题-归纳分析。

传统的方法是:先理论后实际,先抽象后具体,先一般后个别。

我们采用的方法是:从实际到理论,从具体到抽象,从个别到一般,从零散到系统。

实践证明这种方法是行之有效的,减少了初学者在学习上的困难。

这种教学方法更适合于应用型人才。

检查学习好坏的标准,不是“知道不知道”,而是“会用不会用”,学习的目的主要在于应用。

因此希望读者一定要重视实践环节,多上机练习,千万不要满足于“上课能听懂、教材能看懂”。

有些问题,别人讲半天也不明白,自己一上机就清楚了。

教材中有些实践性比较强的内容,不一定在课堂上由老师讲授,而可以指定学生通过上机掌握这些内容。

这样做可以培养学生的自学能力,启发学生的求知欲望。

<<Maya基础与应用实用教程>>

内容概要

书中内容是“高等院校计算机应用技术规划教材”之一。

全书结合具体实例，讲解Maya角色建模和动画应用。

书中内容主要针对Maya动画设计初学者，讲解Maya的基础知识及其在建模方面的应用。

全书采用案例化的形式，循序渐进地对Maya软件进行了详细的介绍，同时也关注了Maya使用者在实践过程中遇到的问题。

全书知识点涉及面广，除对Maya动画制作流程进行了详尽的介绍外，还对Polyeon建模、NURBS建模、摄像机与灯光、材质及渲染器等内容进行了深入的阐述。

本书在介绍Maya强大功能的同时，融入了大量实例，使读者有兴趣接受枯燥的理论，并在学习中不断获得完成作品的成就感；教材中还融入了很多美学知识，对于没有受过美术教育的计算机爱好者提高艺术修养也有较大的帮助。

本书为教师教学提供案例实验、电子题库、教学大纲、教学计划、教学课件、实验指导、学生作品案例等资源服务。

另外，在第10章动画的运用中，包含了7个实训案例来归纳提高前面所学的知识。

本书可作为高等学校、高等职业院校、成人高等院校、继续教育学院、民办高校的游戏、动漫、多媒体、艺术设计等专业的教材，也可作为动画爱好者及从事电影特技、影视广告、游戏制作人员的参考书。

作者简介

谭浩强，教授，我国著名计算机教育专家，计算机普及和高校计算机基础教育开拓者之一，现任全国高校计算机基础教育研究会会长。

他创造了3个世界纪录：（1）20年来他（及其合作者）共编著出版了140余部计算机著作，此外主编了300多部计算机书籍，是出版科技著作数量最多的人。

（2）他编著和主编的书发行量近5000万册，是读者最多的科技作家。

（3）他和别人合作编著的《BASIC语言》发行了1250万册，创科技书籍发行量的世界纪录。

他善于用读者容易理解的方法和语言说明复杂的概念。

许多人认为他“开创计算机书籍贴近大众的新风”，为我国的计算机普及事业做出了重要的贡献。

<<Maya基础与应用实用教程>>

书籍目录

第1章 初识Maya 2008 1.1 Maya作品欣赏 1.2 Maya基本操作面 习题第2章 Polygon建模 2.1 多边形的基本概念和常用工具 2.2 了解 2.3 创建及修改Polygon物体 2.4 编辑多边形 2.5 实例制作 习题第3章 NURBS建模 3.1 NURBS曲线建模工具 3.2 创建曲面 3.3 编辑曲面 3.4 NURBS建模实例制作 习题第4章 摄像机与灯光 4.1 摄像机 4.2 摄像机的应用实例 4.3 灯光 4.4 实例制作 习题第5章 材质与纹理 5.1 Maya材质 5.2 平面与PSD纹理属性 5.3 工具结点 5.4 实例制作 习题第6章 创建编辑变形 6.1 非线性变形 6.2 变形 6.3 改变变形顺序 6.4 实例制作 习题第7章 骨骼,蒙皮与绑 7.1 创建骨骼 7.2 骨骼动力学 7.3 蒙皮 7.4 实例制作 习题第8章 角色建模 8.1 Maya角色建模基础 8.2 头部模型大形的建立 8.3 头部造型深入 8.4 制作角色的耳朵 8.5 建立模型的眼球并完成头部模型 8.6 创建模型身体大形 8.7 挤压制作腿和手臂 8.8 角色身体模型布线解析 8.9 细节与平滑 习题第9章 动力学动画 9.1 刚体动力学 9.2 柔体动力学 9.3 粒子 习题第10章 动画的运用 10.1 蛇爬行动画 10.2 液压手臂动画 10.3 沿路径生长动画 10.4 三面翻广告牌 10.5 抓取和抛掷小球 10.6 光效动画 10.7 粒子绘制图形 习题参考文献

<<Maya基础与应用实用教程>>

章节摘录

初识Maya 2008 Maya是美国Autodesk公司出品的世界顶级的三维动画制作软件，是目前世界上主流的三维动画制作软件之一，整合了建模、动画设置、布料模拟、毛发模拟和运动匹配技术。其强大的功能在计算机图形领域造成了巨大的影响。

Maya的应用也非常广泛，已经渗入到电影、电视、游戏等各个领域，很多电影大片中的特技镜头都是应用：Maya完成的。

Maya功能完善，工作灵活，易学易用，制作效率极高，渲染真实感极强，是电影级别的高端制作软件。

其售价高昂，声名显赫，是制作者梦寐以求的制作工具。

掌握了Maya，会极大地提高制作效率和品质，调节出仿真的角色动画，渲染出电影一般的真实效果，向世界顶级动画师迈进。

Maya集成了Alias / wavefront最先进的动画及数字效果技术。

不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，而且还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合。

Maya可在windows NT与sGI IRIX操作系统上运行。

在目前市场上用来进行数字和三维制作的工具中，Maya是首选解决方案。

<<Maya基础与应用实用教程>>

编辑推荐

丛书特点 坚持面向应用的方向，以应用为中心构建课程体系。
准确定位。

合理取舍内容，切合实际需要。

采用“提出问题—解决问题—归纳分析”的新的教学三部曲。

写法通俗易懂，易于理解.便于教学，容易入门。

品种丰富。

涵盖面广。

包括必修课教材、选修课教材、教学辅导书、实训教材、参考书等。

著名计算机教育家谭浩强教授亲自组织和指导。

有经验的专家和骨干教师参与编写，教材质量高。

丛书包含4个系列 基础教材系列 涵盖了计算机公共基础课程的教材。

应用型教材系列 适合作为培养应用性人才的本科院校和基础较好 要求较高的高职高专学校的主干教材。

实用技术教材系列 针对应用型院校和高职高专院校所需掌握的技能 技术编写的教材。

实训教材系列 应用型本科院校和高职高专院校都可以选用这类实训教材。

<<Maya基础与应用实用教程>>

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>