

<<MAYA建模实践应用>>

图书基本信息

书名：<<MAYA建模实践应用>>

13位ISBN编号：9787811138061

10位ISBN编号：7811138069

出版时间：2011-8

出版时间：湖南大学出版社

作者：陈恒

页数：194

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建模实践应用>>

前言

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。

米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。

我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。

”动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类

。但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。

更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。

动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。

对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。

我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。

回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。

因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年的心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。

大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。

在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了~批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。

大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。

在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么去做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。

本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

期盼该书的出版与使用能帮助动漫与数字媒体专业的学子们和热爱该专业的朋友们在今后的人生中创造出更多鲜活的“生命”来！

<<MAYA建模实践应用>>

内容概要

本书是一本注重实践和教学的教学书籍，书中以应用成品的品质为标准，并结合学习者当前的技能程度进行案例设置。

读者通过案例学习，最终可以做出商业应用级别的作品。

教材内容分为四大部分：第一部分是简介篇，介绍Maya的应用概况及学习技巧。

第二部分是Polygons多边形建模篇，包括Polygons常用工具学习、麦当劳套餐建模、麦当劳套餐贴图、步枪建模、野蛮族战士人物及盔甲建模等内容。

第三部分是NURBS曲面建模篇，包括NURBS常用工具学习、洗浴用品模型建模、洗浴用品贴图、球鞋建模、汽车建模等内容。

第四部分是Subdiv

Surfaces细分面建模篇，包括Subdiv

Surfaces常用工具学习、卡通生物河马建模等内容。

所选案例涵盖Maya软件常用的三种建模方式，并由从基础制作到高级制作进行逐步深化的学习。

每节内容后面附上实际教学中的学生同期作品，以作为检验学习进度的参考。

本书适合广大初、中级用户使用，亦可供商业三维创作人员、CG爱好者阅读，同时也可用作高校相关专业及社会培训机构的教材。

书中配套光盘容量近8G，包括本书所有实例的素材、场景源文件及数十小时的多媒体视频教学文件。

<<MAYA建模实践应用>>

书籍目录

- 01 MAYA三维动画的概状
 - 1.1 MAYA三维动画在全球的应用现状
 - 1.2 三维建模的学习技巧
 - 1.3 MAYA基础应用
- 02 Polygons建模篇
 - 2.1 Polygons建模概述
 - 2.2 Polygons基础建模学习：麦当劳套餐模型
 - 2.3 Polygons模型贴图学习：麦当劳套餐贴图
 - 2.4 Polygons中级建模学习：枪械模型
 - 2.5 Polygons高级建模学习：野蛮人战士模型
- 03 Nurbs建模篇
 - 3.1 Nurbs建模概述
 - 3.2 Nurbs基础建模学习：洗浴用品模型
 - 3.3 Nurbs贴图学习：洗浴用品贴图
 - 3.4 Nurbs中级建模学习：球鞋模型
 - 3.5 Nurbs高级建模学习：汽车玩具模型
- 04 Subdiv Surfaces建模篇
 - 4.1 Subdiv Surfaces建模概述
 - 4.2 Subdiv Surfaces建模学习：卡通角色模型
- 后记

章节摘录

插图： 在透视图菜单创建一个circle圆形曲线。

利用Rebuild Curve重建曲线命令将其控制点改为20。

然后根据参考图鞋子顶部的特征调整曲线的形状（图3-134、图3-135）。

选择最后建立的一条曲线，执行主菜单Display（显示）-Nurbs-Edit Points（编辑点）命令，把该曲线的Edit Points点显示出来（如想取消显示，可以重复一次该命令）。

当前建好的几条曲线如图3-136所示。

左图3-137顶部曲线是当前的Edit Points点分布模式，我们需要在结构处再添加两个编辑点。

激活Edit Curves-Curve Editing T001编辑点工具，按住shift键在曲线如图3-138所示的位置各点一下，再执行MAYA菜单中的Edit Curves-Insert Knot插入节点命令，为这个曲线多添加了两个编辑点。

后记

中外工艺美术史是艺术设计类专业学生的一门必修史论课程，但在各个院校的史论课程开设中，这一块是相当混乱无序的：有的没有开设工艺美术史，有的只开设中国工艺美术史而对外国工艺美术史部分只字不提或在讲述时“蜻蜓点水”式地一掠而过。

其实，对艺术设计类专业学生来说，艺术设计是既要“古为今用”，也要“洋为中用”的。

尤其在中国经济越来越走向多元化和全球化的今天，一个不了解古今中外工艺文化和设计文化的人，一个不懂得用人类丰富的造物文化遗产来武装头脑的人，永远成不了好的设计师，更不可能成为设计家乃至设计大师！

笔者在长期的艺术设计史论教学中，深感把外国工艺美术史融入学生工艺美术史学习中的重要性，并为此作了一些有益的成功尝试。

希望本书的出版能为艺术设计专业尤其是高职高专艺术设计类专业史论课程教学改革、教材建设及中国未来设计师整体素质的提升做一些添砖加瓦的工作，起一些摇旗呐喊的作用。

本书由陈鸿俊提出整体思路和编写提纲，由陈鸿俊和刘芳共同编写完成，其中中国部分由陈鸿俊编写，外国部分由刘芳编写。

本书配有中外不同历史时期经典作品黑白图片418张，彩图120张，旨在给读者描绘一个中外工艺美术发展清晰的、图文并茂式的图景，以增加本书的可读性和实用参考价值。

本书借鉴了许多专家、学者的研究成果，没有他们这些珍贵的文化思想资源的存在，本书的完成是不可想象的，在此谨向这些作者致以诚挚的谢意！

同时，在本书的编写、出版过程中，得到了出版社领导和编辑同志的大力支持，在此表示深深的感谢。

由于作者水平有限，时间较紧，舛误挂漏在所难免，敬请专家和读者指正。

<<MAYA建模实践应用>>

编辑推荐

《MAYA建模实践应用》：动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写。

该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能。

符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式、研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才。

教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教材的主要特点。

<<MAYA建模实践应用>>

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>