

<<Maya贵族>>

图书基本信息

书名：<<Maya贵族>>

13位ISBN编号：9787301173282

10位ISBN编号：7301173288

出版时间：2010-9

出版时间：北京大学出版社

作者：于洋 编

页数：258

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>

前言

随着信息时代的到来,人们的生产生活方式及观念都发生了深刻的变化,市场竞争日趋全球化.企业也处在立体化的竞争状态,企业对艺术设计人才的需求也会更高.这为艺术设计教育带来了广阔的发展空间和严峻的考验。

我国高校艺术设计专业随着经济社会发展的需要和文化事业需求的不断升温,高素质艺术设计人才的培养备受关注。

一个国家产业的发达,必然和它的人才培养体系密不可分。

在教学体系中,优秀的教师不可或缺,而一套好的教材对于艺术设计教育也同样重要,它关系到培养出来的学生是否能成为业界有影响力的骨干和实干人才,因而直接关系到产业的发展。

教材是实现教育目的的主要载体,是教学的基本依据,是学校课程最具体的形式。

同时高质量的教材也是培养高质量优秀实战型专项人才的基本保证。

本套“全国高职高专规划教材·艺术设计系列”教材的编写,就是为了适应行业企业需求,提高艺术设计专业人才职业能力和职业素养而编写的。

从选题到选材,从内容到体例,都制定了统一的规范和要求。

为了完成这一宏伟而又艰巨的任务,由北京大学出版社、北京汇佳职业学院组织一批有志于这方面研究的设计专业教师和具有实践经验的一线设计师及专家,经过近年的教学实践和专题研究,编写了本套教材。

合理的作者团队结构,使本套教材能够紧密结合教学实际,讲解知识深入浅出,注重理论与实践的结合,引导学生独立思考,激发学生的创造性和积极性,形成其特色鲜明的一面。

这套教材的特点在于:1.内容的职业性本套“全国高职高专规划教材·艺术设计系列”教材融入了足够的实训内容。

编写的时候,编委会成员详细地分析了课程的能力目标:以同一职业领域的不同职业岗位为出发点;以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心;以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路;以实际工作中的设计项目或案例为载体,设计足量的应用性强的实践内容;以就业为导向,强调能力本位的培养目标,是这套教材贯彻始终的基本思想。

因此,各类高校和培训机构都可以根据自身的教育教学内容的需要选用这套教材。

2.契合专业特点教材内容的选择充分地考虑了学生的需要、兴趣和能力,同时适当地运用了与专业特点相适应的现代教学方式。

适合艺术设计学科的规律,有理论又有实践,理论与实践相结合。

突出实践教学环节,从实际出发,强化职业技能培养。

力求符合高职高专层次、突出高职高专特点、贴近高职高专学生实际、满足高职高专学生就业需求。

<<Maya贵族>>

内容概要

本书主要介绍Maya模型的制作方法和技巧。

全书共分5章。

第1章是一个基础概念巩固阶段，深入剖析Polygon的点、线、面构成和编辑的原理及应用，对Polygon菜单做了详细的翻译。

第2章深度剖析多边形菜单，对多边形工具的菜单进行了详细的中文翻译。

第3章通过制作步枪模型讲解更多的工具应用。

第4章开始纯正的生物建模，讲解布线的法则、原理等，从五官模型的建立开始细致入微的讲解生物模型如何制作。

第5章贯穿前面几章的所有内容，从头至尾讲解如何制作人体模型，让读者了解人体建模的整个顺序并熟悉工作流程。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入或刚从事影视动画工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考。

书籍目录

第1章 巩固Polygon 1.1 深入Polygon的概念 1.1.1 感受Polygon相关的科学性 1.1.2 知识拓展：关于矢量图和位图 1.2 透析Polygon Primitives 1.2.1 回顾Polygon Primitives 1.2.2 Polygon Primitives的属性设置 1.3 再谈Vertex、Edge、Face 1.3.1 Vertex 1-3.2 Edge 1_3_3 Face 本章小结 任务分析 复习思考题第2章 多边形菜单对照 2.1 Mesh(多边形网格)菜单 2.2 Edit Mesh菜单 2.3 Proxy菜单 2.4 Normals菜单 2.5 Select菜单 本章小结 任务分析 复习思考题第3章 枪械模型制作原理 3.1 了解非生物类模型的特点 3.2 建模前的准备工作 3.3 制作AK47步枪的第一部分 3.3.1 制作枪托 3.3.2 制作枪身 3.4 制作枪械模型的第二部分 3.5 制作枪械模型的第三部分 本章小结 任务分析 复习思考题第4章 深度剖析布线(上) 4.1 布线的哲理 4.1.1 对“五星点”的理解 4.1.2 布线的方式 4.1.3 布线的理论 4.2 五官模型的建立 4.2.1 鼻子模型 4.2.2 眼睛模型 4.2.3 嘴部模型 4.2.4 耳朵模型 4.3 头部模型的建立 4.4 手部模型的建立 本章小结 任务分析 复习思考题第5章 深度剖析布线(下) 5.1 布线法则 5.1.1 共边三角面 5.1.2 非共边三角面 5.1.3 重新拓扑 5.2 人体模型的建立A 5.2.1 人体建模第一部分——基本形态 5.2.2 人体建模第二部分——躯干 5.3 人体模型的建立B 5.3.1 人体建模第三部分——手臂 5.3.2 人体建模第四部分——腿部 5.4 人体模型的建立C 5.4.1 人体建模第五部分——头部 5.4.2 人体建模第六部分——整体调整 本章小结 任务分析 复习思考题

章节摘录

插图：当进行矢量图形的编辑时，我们所定义的是描述图形形状的线和曲线的属性，这些属性将被记录下来，对矢量图形的操作：例如移动、重新定义尺寸、重新定义形状，或者改变矢量图形的色彩，都不会改变矢量图形的显示品质。

也可以通过矢量对象的交叠，使得图形的某一部分被隐藏，或者改变对象的透明度。

矢量图形是“分辨率独立”的，这就是说.当显示或输出图像时，图像的品质不受设备的分辨率的影响。

矢量文件中的图形元素被称为对象，每个对象都是一个自成一体的实体，它具有色彩、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

既然每个对象都是一个自成一体的实体，就可以在维持原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图例中的其他对象。

这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。

基于矢量的绘图同分辨率无关。

这意味着它们可以按照最高分辨率显示到输出设备上。

矢量图以几何图形居多，图形可以无限放大，不变色、不模糊。

常用于图案、标志、VI、文字等设计。

矢量图示例如图1-4所示。

2.位图位图是用被我们称为像素的一格一格的像素点来描述的图像，我们最常使用的计算机屏幕其实就是一张包含大量像素点的网格。

由每一个网格中的像素点的位置和色彩值来决定。

每一点的色彩是固定的.当我们在更高分辨率下观看图像时，每一个小点看上去就像是一个个马赛克色形状的方块。

当我们在进行位图编辑时，其实是在一点一点地定义图像中的所有像素点的信息，而不是类似矢量图只需要定义图形的轮廓线段和曲线。

因为一定尺寸的位图图像是在一定分辨率下被一点一点记录下来的，所以这些位图图像的品质是和图像生成时采用的分辨率相关的。

当图像放大后，会在图像中出现像素信息的放大效果，也就是位图图像放大后达不到我们预期的清晰效果的原因。

矢量图和位图有以下几点区别：（1）矢量图可以无限放大，并且可以保证画面质量而不会失真.而位图不能；（2）位图图像由像素组成，而矢量图由矢量单位组成；（3）位图图像可以表现的色彩较多，而矢量图则相对较少。

<<Maya贵族>>

编辑推荐

《Maya贵族:Polygon的艺术》：全国高职高专规划教材·艺术设计系列,动漫篇。

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>