第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2011 三维动画基础>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011 三维动画基础案例教程>>

13位ISBN编号：9787301213650

10位ISBN编号：7301213654

出版时间：2012-10

出版时间：北京大学出版社

作者：伍福军 编

页数：348

字数：524000

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

内容概要

《艺术与设计类规划教材：Maya 2011 三维动画基础案例教程》是根据作者多年的教学经验和对高职高专以及职业院校学生的实际情况（强调学生的动手能力）的了解而编写，挑选了36个案例进行详细讲解，再通过36个拓展案例的训练来巩固所学内容。
《艺术与设计类规划教材：Maya 2011 三维动画基础案例教程》采用实际操作与理论分析相结合的方法，让学生在案例制作过程中学习、体会理论知识。
同时，扎实的理论知识又为实际操作奠定坚实的基础，使学生每做完一个案例，就会有一种成就感，这样大大提高了学生的学习兴趣。
最后，再通过拓展训练，来提高学生的知识迁移能力。
《艺术与设计类规划教材：Maya 2011 三维动画基础案例教程》分为Maya2011基础知识、NURBS建模技术、Subdivision（细分）建模技术、Polygon（多边形）建模技术、灯光技术、材质与渲染技术、动画技术和Maya2011特效基础8章内容。
本书适用于高职高专及职业院校学生，也可作为短期培训的案例教程，对于初学者和自学者尤为适用。

书籍目录

第1章 Maya 2011基础知识
案例1：了解Maya2011
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：Maya 2011界面的基本操作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：了解Maya 2011界面布局
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：Maya2011的个性化设置
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第2章 NURBS建模技术
案例1：NURBS建模技术基础
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：酒杯模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：矿泉水瓶模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：功夫茶壶模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例5：手机模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析

三、详细操作步骤
四、拓展训练
第3章 SubdMsion(细分)建模技术
案例1：Subdivision(细分)建模技术
基础
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：椅子模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：手模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：电话模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第4章 Polygon(多边形)建模技术
案例1：Polygon(多边形)建模技术基础
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：键盘模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：飞机模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：自行车模型的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训I练
案例5：人体模型的制作
一、案例效果

二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第5章 灯光技术
案例1：灯光基础知识
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：三点布光技术
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：综合应用案例——书房布光
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第6章 材质与渲染技术
案例1：材质基础知识
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：玻璃酒杯的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：水晶体中的标志
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：瓷器碗的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例5：遥控器的制作
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例6：小车车漆材质的制作
一、案例效果

二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第7章 动画技术
案例1：动画基础知识
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：飞舞的蝴蝶
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：跳动的篮球
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：奔跑的书
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例5：飞行的飞机
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
第8章 Maya 2011特效基础
案例1：粒子系统基础知识
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例2：闪电效果
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例3：烟花效果
一、案例效果
二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
案例4：下雨效果
一、案例效果

二、案例制作流程(步骤)分析
三、详细操作步骤
四、拓展训练
参考文献

章节摘录

版权页： 插图： 1.人体结构基础知识 在制作人体模型中，主要了解人体的骨骼系统、肌肉系统、人体比例关系和主要关节以及它们在人体外形上的变化规律。
1）人体骨骼系统 人体的组织结构非常复杂和精密，其中人体骨骼系统起了关键性的作用。
因为骨骼是人体内固定的支架，是相对比较稳定的实体，基本上决定了人体比例关系、形体大小和个性特征。
一个人从婴儿到成年再到老年，骨骼虽然有所变化，但它的相对位置基本不变。
这也是决定一个人的个性特征的原因所在。
在制作人体模型时，了解一些有关人体骨骼结构的知识是非常必要的，是人体建模中布线的依据。
在这里，就不详细介绍了，希望读者自己找一些有关人体结构方面的书籍了解人体骨骼系统。
人体骨骼结构图如图4.274所示。
2）人体肌肉系统 人体肌肉是人体运动的动力器官，是人的生命活动的重要体现。
它与人体骨架共同构成了人体外形轮廓和起伏变化。
但与骨骼不同的是，肌肉是人体表面形态的主要决定因素，每一块肌肉都具有一定形态、结构和功能，在躯体神经支配下收缩或舒张，进行随意运动。
在人体建模中，最难的也是人体肌肉表现和布线。
人体肌肉分布图如图4.275所示。
3）人体比例关系 掌握人体比例是人体建模最基本的要求，在人体建模中主要要求掌握全身比例、头部比例、躯干比例、四肢比例、两性的比例和形体差异。
（1）全身比例。
在这里以一个成年人全身高为七个半头长为例，人体比例图如图4.276所示。
①从头顶到下巴为一个头长。
②从下巴到乳头为一个头长。
③从乳头到肚脐为一个头长。
④从肚脐到会阴为一个头长。
⑤从会阴到膝盖中部为一个半头长。
⑥从膝盖中部到脚跟（足底）为两个头长。
（2）头部比例。
在研究头部比例的时候，一般以“三庭五眼”作为标准。
①三庭：指发际至眉间、眉间至鼻尖和鼻尖至下巴这3段的距离相等。
②五眼：指眼睛位置的正面脸宽，可分为五等份。
脸边至眼角和两内眼角之间均为一个眼睛的宽度，加上两个眼睛的宽度为5个眼睛的宽度。
除了掌握“三庭五眼”的比例之外，还需要了解以下比例关系，如图4.277所示。
①头顶至发际相当于发际至眉间距离的一半。
②耳朵的上端一般与眉毛齐平，下端与鼻尖齐平。
③两眼的外眼角至鼻尖形成等腰三角形。
④鼻翼等于两眼内角的宽度。
⑤两个瞳孔之间的距离等于两嘴角的宽度。
⑥嘴巴口裂处在鼻尖至下巴1／3的位置。
⑦从侧面看，外眼角至耳屏与外眼角至嘴角的距离相等。
⑧一般情况，头部高度的1／2处在眼睛的水平线上，但儿童和老人的眼睛位置都低于头部高度的1／2（1／2一般在眉毛的水平线上）。

编辑推荐

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