

《Maya动画设计项目式教程》

图书基本信息

书名：《Maya动画设计项目式教程》

13位ISBN编号：9787302306948

10位ISBN编号：730230694X

出版社：曾文英 清华大学出版社 (2013-02出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Maya动画设计项目式教程》

书籍目录

第1章Maya动画设计流程认知 1.1 项目任务 1.2项目描述与需求 1.3知识要点及技能 1.4 Maya概述 1.4.1 Maya软件简介 1.4.2 Maya动画设计流程 1.4.3 Maya 2011的模块构成 1.4.4 Maya软件的界面及基本操作方法 1.5 工作过程 1.6拓展技能 1.7 小结 1.8拓展案例 第2章NURBS建模：恐龙模型 2.1项目任务 2.2项目描述与需求 2.3知识要点及技能 2.4工作过程 2.5 拓展技能 2.6 小结 2.7拓展案例 第3章NURBS建模：跑车模型 3.1 项目任务 3.2项目描述与需求 3.3知识要点及技能 3.4工作过程 3.4.1 建立车头 3.4.2 制作车盖 3.4.3 制作车身 3.4.4制作车顶等 3.4.5 完成车盖 3.4.6模型材质 3.4.7渲染输出 3.5 拓展技能 3.6 小结 3.7拓展案例 第4章NURBS建模：iPhone手机模型 4.1 项目任务 4.2项目描述与需求 4.3知识要点及技能 4.4工作过程 4.4.1 创建曲线 4.4.2制作手机外壳 4.4.3制作手机屏幕 4.4.4制作手机细节 4.4.5 制作苹果LOGO 4.5 拓展技能 4.6 小结 4.7拓展案例 第5章NURBS角色建模：卡通狗模型 5.1 项目任务 5.2项目描述与需求 5.3知识要点及技能 5.4工作过程 5.4.1 导入图片 5.4.2制作身体和头 5.4.3制作狗的嘴巴 5.4.4制作狗的四肢 5.4.5制作鼻子与耳朵 5.4.6制作毛发 5.4.7 制作眼睛 5.4.8制作狗项圈 5.5 拓展技能 5.6 小结 5.7拓展案例 第6章细分曲面建模：沙发模型 6.1 项目任务 6.2项目描述与需求 6.3知识要点及技能 6.4工作过程 6.5拓展技能 6.6 小结 6.7拓展案例 第7章Polygon建模：人物角色模型 7.1 项目任务 7.2项目描述与需求 7.3知识要点及技能 7.4工作过程 7.4.1角色头部建模 7.4.2角色身体建模 7.5拓展技能 7.6小结 7.7拓展案例 第8章Polygon建模：阿帕奇武装直升飞机模型 8.1 项目任务 8.2项目描述与需求 8.3知识要点及技能 8.4工作过程 8.5拓展技能 8.6 小结 8.7拓展案例 第9章Polygon动画场景建模：农家小屋 9.1项目任务 9.2项目描述与需求 9.3知识要点及技能 9.4工作过程 9.4.1制作房子的基本形状 9.4.2 制作屋顶 9.4.3制作二楼窗户的基本形状 9.4.4制作石块、门檐等 9.4.5制作风向标和护栏 9.4.6制作烟囱 9.4.7制作窗户 9.4.8 制作风车 9.4.9制作水池 9.4.10制作地面 9.5 拓展技能 9.6 小结 9.7拓展案例 第10章游戏场景建模：猎人之家 10.1 项目任务 10.2项目描述与需求 10.3 知识要点及技能 10.4工作过程 10.5拓展技能 10.6小结 10.7拓展案例 第11章未来战士片头制作 11.1 项目任务 11.2项目描述与需求 11.3知识要点及技能 11.4工作过程 11.4.1模型的设计与制作 11.4.2 AE后期特效设置 11.5拓展技能 11.6小结 11.7拓展案例 第12章创意模型与动画设计 12.1 项目任务 12.2项目描述与需求 12.3知识要点及技能 12.4工作过程 12.4.1 动画剧本 12.4.2建模 12.4.3材质设置 12.4.4灯光设置 12.4.5动画设置 12.4.6渲染导出 12.5 拓展技能 12.6小结 12.7拓展案例 第13章 中视禾润传媒人物角色模型案例 13.1项目任务 13.2项目描述与需求 13.3知识要点及技能 13.4工作过程 13.5拓展技能 13.6小结 13.7拓展案例 第14章影视栏目片头制作 14.1 项目任务 14.2项目描述与需求 14.3知识要点及技能 14.4工作过程 14.4.1 建模部分 14.4.2材质部分 14.4.3灯光部分 14.4.4动画部分 14.4.5后期处理部分 14.5 拓展技能 14.5.1 前期创作 14.5.2 动画制作 14.5.3后期处理 14.6小结 14.7拓展案例 参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.4.6模型材质 在Maya中为已建立的跑车模型赋予材质。3.4.7渲染输出 渲染输出跑车模型为.jpg等格式的效果图。3.5拓展技能 建模是创建物体表面的过程，NURBS建模的优点是可以方便地获得帮助。NURBS建模的能力很强：可以建立有机体像动物一样的流线形表面，包括人类的身体和果实；也可以建立工业产品表面（如汽车、钟和烤面包机）；还可以用少量的控制点调节出宽广、平滑的表面。若创作者不清楚要用NURBS、Polygons还是Surfaces来创建物体，可以考虑从NURBS开始。如果有必要，可以把NURBS转化为Polygons或Surfaces，因此，修改原始的NURBS物体，Maya会自动将改变传递到转换物上，但不能将Polygons和Surfaces转换为NURBS。要创建山或行星等有棱角的物体，用Polygons会更简单一些；要创建人类的脸或手指等需要有许多细节的物体，用Surfaces简单一些。NURBS表面的基础是NURBS曲线，创作者必须首先是NURBS曲线高手，然后才能成为NURBS建模高手。曲线不能被渲染，创作者只能通过它来控制表面。软件制造商基于不同的曲线类型有不同的建模方式，NURBS是所有曲线中表现最好的。使用NURBS曲线，当想要调节这些表面时可以很容易地将它们放到恰当的位置。在Maya中不管用什么工具创建曲线，创建的就是NURBS曲线，这样可以保证通用性和更易于控制。Maya提供了其他用于建模的NURBS物体，基本元素是常用的几何形状，如球体、立方体、圆柱体、圆锥台和平面。在创建了基本元素后，创作者要做的是修改、缩放，或将其变成更加复杂的物体。尽管大多数基本元素是表面而不是曲线，但它们仍然和其他NURBS物体一样来自于曲线。因此，创作者不必通过创建曲线来创建基本元素，只要简单地通过菜单就可以得到它们。可以用以下方式创建NURBS基本元素：（1）修改基本元素；（2）选择曲线创建工具；（3）使用CV Curve工具；（4）使用EP Curve工具；（5）使用Pencil Curve工具；（6）使用Arc工具；（7）创建文字物体；（8）使用结构平面。

《Maya动画设计项目式教程》

编辑推荐

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材:Maya动画设计项目式教程》可作为大专院校计算机多媒体技术、数字媒体设计与制作等专业学生的教材，也可作为Maya初学者及具有一定基础的Maya自学及教学的教材，还可作为游戏、动漫等美工设计人员的参考书。

《Maya动画设计项目式教程》

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:www.tushu000.com