

## <<Maya动画技术大全>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya动画技术大全>>

13位ISBN编号：9787113100018

10位ISBN编号：7113100015

出版时间：2009-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：寇宁

页数：310

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动画技术大全>>

### 前言

对于大多数三维动画初学者来说，建模是最先接触的部分。同样，在一个完整的动画制作流程中，建模也是前期工作中的首要任务。没有一个完整的模型，其他的材质、灯光以及动画制作都无法进行。可以说，建模工作是三维动画制作的一个基础。

不要认为基础的东西就是最简单的，要想将自然界中形态各异的物体在计算机的三维世界中再现，并不是一件十分容易的事情。

首先，我们需要具备相当敏锐的观察能力，而后才是必要的计算机技术。

对于三维动画制作软件比较熟悉的朋友会有这样的体会，那就是不同的软件之间，通常都存在着一种共性，而在相同的领

## <<Maya动画技术大全>>

### 内容概要

《动画技术大全：模型篇》以实例教学的方式详细介绍了Maya软件的各种建模命令、工具的功能和具体应用。

读者只要按书中的步骤进行操作，就能迅速熟悉软件的各种主要功能、常用命令并掌握制作技巧，从而迅速适应实际工作的需要。

全书按软件功能与实际应用的需要分成6章。

第1章～第3章主要介绍了Maya工作原理和基础知识；第4章～第6章分别对Polygon（多边形）建模、NuRBs、Subdiv（细分表面）3种建模方式由浅入深地、按照实际应用的需要进行系统的分析讲解，让读者清晰地了解每种建模方式的特点与优势，从而建立建模的整体概念并针对不同的实际需要创建出高精度的专业模型。

在配书光盘中提供了25小时视频教程，以及实例的工程文件和素材文件。

《动画技术大全：模型篇》适合作为三维动画爱好者、影视动画制作从业人员的参考用书，也可作为大中专院校影视动画、广告及相关专业培训班的教材。

## &lt;&lt;Maya动画技术大全&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 Maya的应用领域 1.1 Maya与影视特效的不解之缘 1.2 Maya在电视广告中的应用 1.3 娱乐游戏
- 第2章 熟悉Maya的界面 2.1 界面元素总览 2.2 菜单栏 2.3 状态栏 2.4 常用工具架 2.5 工具栏 2.6 视图区 2.7 属性编辑器 2.8 通道盒 2.9 层编辑器 2.10 时间栏 2.11 时间范围栏 2.12 XYZ坐标系统的定向 2.13 浮动菜单的使用
- 第3章 Maya的公共菜单 3.1 三键鼠标的使用方法 3.2 File (文件) 菜单 3.3 Edit (编辑) 菜单 3.4 Modify (修改) 菜单 3.5 Create (创建) 菜单 3.6 Display (显示) 菜单 3.7 Window (窗口) 菜单
- 第4章 Polygon (多边形) 建模 4.1 建模概述 4.2 多边形建模 4.3 Select (选择菜单) 4.4 Mesh1 (多边形菜单) 4.5 EditMesh1 (编辑多边形面) 4.6 Proxy (光滑代理) 4.7 Nonllals (法线命令菜单) 4.8 多边形建模实例(一)——精细螺母 4.8.1 实例说明 4.8.2 准备工作 4.8.3 制作过程 4.8.4 制作小结 4.9 多边形建模实例(二)——工作台灯 4.9.1 实例说明 4.9.2 台灯罩的制作 4.9.3 台灯架的制作 4.9.4 台灯底座的制作 4.9.5 制作小结 4.10 多边形建模实例(三)——M1主战坦克 4.10.1 实例说明 4.10.2 准备工作 4.10.3 坦克炮台的制作 4.10.4 坦克身的制作 4.10.5 履带的制作 4.10.6 组合三部分 4.10.7 制作小结 4.11 多边形建模实例(四)——游戏角色 4.11.1 实例说明 4.11.2 准备工作 4.11.3 角色身体的制作 4.11.4 角色手臂的制作 4.11.5 角色面部的制作 4.11.6 角色头发的制作 4.11.7 角色手的制作 4.11.8 角色鞋子、衣服、装饰物的制作 4.11.9 制作小结
- 第5章 NURBS建模 5.1 NURBS建模的概念 5.2 创建曲线 5.3 Editcurves (编辑曲线) 5.4 SIJrfaces (曲面成型) 5.5 NLJRBS建模实例(一)——变形金刚LOGO 5.5.1 实例说明 5.5.2 准备工作 5.5.3 制作LOGO比例 5.5.4 制作小结 5.6 EditNURBS (编辑曲面) 5.7 NLJRBS建模实例(二)——左轮手枪 5.7.1 背景知识 5.7.2 准备工作 5.7.3 制作过程 5.7.4 制作小结 5.8 NURBS建模实例(三)——摩托车建模 5.8.1 制作流程 5.8.2 制作过程 5.8.3 NURBS建模总结
- 第6章 Subdiv (细分表面) 建模 6.1 初识细分表面建模 6.2 细分模型的创建方法 6.3 细分模型的操作 6.4 细分模型增加细节 6.5 细分折角命令 6.6 细分表面建模实例(一)——鹰 6.6.1 制作思路 6.6.2 准备工作 6.6.3 身体的制作 6.6.4 头部的制作 6.6.5 腿部的制作 6.6.6 翅膀的制作 6.6.7 尾翼和羽毛的制作 6.6.8 整体调整 6.6.9 制作小结 6.7 细分表面建模实例(二)——手机 6.7.1 实例说明 6.7.2 制作思路 6.7.3 手机主架的制作 6.7.4 手机前部零件的制作 6.7.5 手机中部零件的制作 6.7.6 手机后部零件的制作 6.7.7 制作小结

## <<Maya动画技术大全>>

### 章节摘录

如今，三维动画已经完全渗透到了生活中的各个角落，它让我们的世界不仅丰富多彩，而且惊喜连连。

我们在计算机（俗称电脑）中看到的已经不止是单调的数字和符号，还有炫目的图片、真实精彩的动画、互动式的界面。

毫不夸张地说，现实世界里存在的事物在电脑中都可以看到，现实世界里没有的，电脑也会让你看到。

因为，有一个“天才”——Maya可以实现各种各样的三维动画。

动画制作是一个即将引爆的市场，诸如虚拟人物制作、工业造型设计、建筑模型渲染、广告制作、影视动画等各个领域的大量需求，使得这个市场空前繁荣。

在平面动画

## <<Maya动画技术大全>>

### 编辑推荐

《动画技术大全：模型篇》是模型篇。

全书按软件功能与实际应用的需要来安排内容，以实例教学的方式详细介绍了Maya软件的各种建模的命令和工具的功能与具体应用。

读者只要跟着书中的步骤，按部就班地进行操作，就能迅速熟悉软件的各种主要功能和常用命令并掌握制作技巧，从而迅速应对实际工作的需要。

全面、详细讲解Maya公共菜单和建模基础知识；完全揭密Maya建模的工作流程和软件操作技法；通过8个实例深入剖析多边形、NURBS和细分表面等Maya核心建模技术。

## <<Maya动画技术大全>>

### 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>