

<<Maya模型制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya模型制作>>

13位ISBN编号：9787531447412

10位ISBN编号：753144741X

出版时间：2011-5

出版时间：谢小丹、郑超 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司,辽宁美术出版社 (2011-05出版)

作者：谢小丹 著

页数：160

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模型制作>>

### 内容概要

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放：则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

书籍目录

序 第一章 NURBS建模技术 第一节 NURBS建模基础知识 第二节 创建几何体和NURBS曲线 第三节 Edit Curves (编辑NURBS曲线) 第四节 创建NURBS曲面 第五节 Edit NUHBS (编辑NURBS曲面) 第六节 综合实例——蘑菇的制作 第七节 综合实例——手机制作 第八节 综合实例——马灯制作 第二章 Polygon建模技术 第一节 Polygon基础知识 第二节 Mesh 第三节 Edit Mesh 第四节 人物设计与分析 第五节 布线原理 第六节 综合实例 第三章 角色设置 第一节 Skeleton (骨骼) 第二节 Skin (蒙皮) 第三节 Constrain (约束) 第四节 Character (角色组) 第五节 实例制作——普通道具绑定 第六节 表情制作 第七节 两足角色绑定 第八节 绑定皮肤 第九节 分配权重

## &lt;&lt; Maya模型制作 &gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：拖动操纵器的定位器使操纵器重新定位。

也可以在曲面的任一位置单击鼠标，定位操纵器。

Tangent Scale Manipulator（切线缩放操纵器）：向前或向后拖拉操纵器手柄，可以缩放与操纵器平行的等位结构线的长度。

Tangent Direction Toggle（切线方向开关）：单击开关，使切线方向与三个固定曲面方向中的一个相对齐，这三个方向是：U、V和法线方向。

因此可以在选择的方向上使用切线缩放手柄。

因此可以在选择的方向上使用切线缩放手柄。

Tangent direction manipulator（切线方向操纵器）：单击此图标，显示移动操纵器，这样用户就可以在任何方向上拖拉曲面切线了。

移动操纵器通常会使曲面的一部分吐出来，而在相反的一侧曲面会缩进去。

Tangent World Axis Selector（切线整体轴选择器）在3d空间中单击轴线，选择变形方向。

轴是定向的，而且与整个轴的空间方向相同。

Surfaces Editing Tool将会对操纵器的两个跨度间的区域进行变形操作。

随着距离的增加，变形效果就会逐渐减少。

可以使用Snap to Curve（捕捉到曲线，快捷键C键）将操纵器捕捉到等位结构线，或用Snap to grid（捕捉到网格，快捷键V键）捕捉到面片角上。

当用Display/NURBS Smoothness/Rough显示物体时，在等位结构线上或面片角上会发生捕捉现象。



#### 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>