

<<Maya 2012从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2012从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787030340849

10位ISBN编号：7030340841

出版时间：2012-6

出版单位：科学出版社

作者：徐彤，刘建超，石洗良 编著

页数：582

字数：912000

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 2012从入门到精通>>

内容概要

本书由来自Maya应用最前沿的专业人士编写，对建模、材质、贴图、渲染、灯光、基础动画、角色动画、动力学等模块进行剖析。

全程详解实例的参数设置，呈现精美作品背后的技术指标，还原模型、动画和特效的真实制作场景。

通过学习本书，掌握Maya的基本操作后，就能将书中的实例和经验直接应用于实践中。

随书光盘提供了书中相关实例的工程文件，另外包含58个视频教程文件，播放时间长达12小时。

<<Maya 2012从入门到精通>>

书籍目录

Chapter 01 Maya概述

- 1.1 Maya的“历史记录”
- 1.2 Maya的系统要求
- 1.3 Maya软件与插件的安装
 - 1.3.1 软件的安装
 - 1.3.2 插件的安装
- 1.4 有关Maya的学习

Chapter 02 Maya的学习

- 2.1 创建项目工程文件
 - 2.1.1 新建项目
 - 2.1.2 打开文件
- 2.2 视图操作
 - 2.2.1 视图切换
 - 2.2.2 视图的旋转、移动和缩放
- 2.3 控制操作
- 2.4 动画创建
- 2.5 渲染静帧和动画
 - 2.5.1 渲染静帧
 - 2.5.2 生成预览动画
- 2.6 文件保存

Chapter 03 Maya基础操作

- 3.1 操作界面
 - 3.1.1 界面布局
 - 3.1.2 菜单
 - 3.1.3 状态栏
 - 3.1.4 工具架
 - 3.1.5 工具栏
 - 3.1.6 视图面板区
 - 3.1.7 通道栏
 - 3.1.8 层编辑器
 - 3.1.9 时间滑块区
 - 3.1.10 命令栏和帮助栏
 - 3.1.11 快捷菜单
 - 3.2 创建项目工程文件
 - 3.3 创建模型
 - 3.4 调整参数
 - 3.5 模型操作
 - 3.5.1 选择与操作
 - 3.5.2 显示模式
 - 3.5.3 复制模型
 - 3.5.4 捕捉与对齐
 - 3.6 层的操作
 - 3.7 父子与群组
- #### Chapter 04 Maya自定义设置
- 4.1 快捷菜单设置

<<Maya 2012从入门到精通>>

4.2 自定义操作

4.2.1 手柄调整

4.2.2 历史设置

4.2.3 快捷键设置

4.12.4 坐标轴

4.3 自定义工具架

Chapter 05 Polygon建模概述

5.1 Polygon建模基础

5.1.1 Polygon建模原则

5.1.2 Polygon建模基本手法

5.1.3 Polygon建模的优势

5.2 基础模型

5.3 编辑Polygon

5.3.1 Polygon的元素

5.3.2 Polygon的显示

5.3.3 Polygon的创建

5.3.4 法线显示

Chapter 06 Polygon建模入门实例

6.1 Polygon编辑命令

6.1.1 Mesh菜单命令

6.1.2 Edit Mesh菜单命令

6.2 入门实例——轮胎的制作

6.3 入门实例——iPhone手机的制作

6.4 入门实例——音箱的制作

Chapter 07 Polygon建模精通实例

7.1 生物建模概述

7.1.1 生物建模的原则

7.1.2 模型布线

7.1.3 参考图片

7.2 生物建模实例

Chapter 08 NURBS建模概述

8.1 NURBS建模基础

8.1.1 构成方式

8.1.2 曲线与曲面

8.2 曲线绘制

8.2.1 CV曲线

8.2.2 直线

8.2.3 贝兹曲线

8.2.4 其他曲线

8.2.5 曲线的操作

8.3 曲面编辑

8.3.1 曲面的元素

8.3.2 曲面的显示

8.3.3 曲面的创建

8.3.4 曲面的操作

.....

chapter 09 NURBS建模入门实例

<<Maya 2012从入门到精通>>

Chapter 10 NURBS建模精通实例

Chapter 11 Subdivision建模

Chapter 12 材质基础

Chapter 13 贴图与UV

Chapter 14 灯光

Chapter 15 摄影机

Chapter 16 渲染

Chapter 17 渲染实例

Chapter 18 动画基础

Chapter 19 动画入门实例

Chapter 20 角色动画基础

Chapter 21 角色绑定精通实例

Chapter 22 特效概述

Chapter 23 特效精通实例

Chapter 24 N动力学特效

<<Maya 2012从入门到精通>>

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>