第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2009完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2009完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115207548

10位ISBN编号：7115207542

出版时间：2009-9

出版时间：人民邮电

作者：彭超//赵云鹏//王戊军//黄永哲

页数：497

字数：1127000

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

前言

Autodesk Maya 2009是一款在全球三维数字动画及视觉特效制作领域居领导地位的软件，功能强大，一直受到CG艺术家的喜爱。
Maya 2009为数字艺术家们提供了一系列灵活而又实用的工具，帮助他们完成从建模、灯光、材质、动画到最终输出的全部工作，在电影、电视、游戏开发等方面始终保持着领先的优势，成为三维动画软件中的佼佼者。
为了能让更多喜爱三维动画制作和影视特效设计等领域的读者快速、有效、全面地掌握Maya 2009的使用方法和技巧，“哈尔滨子午视觉文化传播有限公司”、“哈尔滨子午影视动画培训基地”、“哈尔滨学院艺术与设计学院”、“黑龙江东方学院艺术设计学部”的多位专家联袂出手，精心编写了本书。
全书共分4篇13章，具体特点如下。
1. 完全自学手册。
书中详细讲解了：Maya 2009的若干核心技术，包括NURBS曲线与曲面、多边形建模、细分曲面、灯光系统、材质系统、渲染系统、动画控制、骨骼动画、动力学动画、特效动画、毛发布料与MEL语言等，是一本完全适合自学的工具手册。
2. 激发兴趣，提高技能。
书中从简单的工业模型到复杂的角色模型，从简单的物体颜色到复杂的材质设置，从简单的属性动画到复杂的驱动动画，都从读者感兴趣的角度进行了设计，可以使读者在不断的动手练习中提高实战技能。

内容概要

本书是“完全学习手册”系列图书中的一本。
本书遵循人们的学习规律和方法，精心设计章节内容的讲解顺序，循序渐进地介绍了Maya 2009的基础知识、使用方法和范例制作技巧。
全书共分4篇13章，分别介绍了三维Maya世界、软件界面布局、NURBS建模、Polygon多边形建模、Subdivision细分曲面建模、灯光系统、材质系统、渲染系统、动画控制、骨骼动画、动力学动画、特效动画，以及毛发、布料与MEL语言等内容。
附带的1张DVD视频教学光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。
本书内容丰富、图文并茂、结构清晰，具有很强的实用性和指导性，不仅适合作为三维动画制作初、中级读者的学习用书，而且也可以作为大、中专院校相关专业及三维动画培训班的教材。

书籍目录

第1篇 基础篇 第1章 三维Maya世界 1.1 Maya软件简介 1.2 Maya软件的发展 1.3 Maya软件的应用 1.3.1 电影领域的应用 1.3.2 电视领域的应用 1.3.3 游戏领域的应用 1.3.4 设计领域的应用 1.4 三维动画工作流程 1.4.1 前期设计 1.4.2 故事板设计 1.4.3 角色制作 1.4.4 场景与道具制作 1.4.5 动画制作 1.4.6 灯光制作 1.4.7 材质制作 1.4.8 特效制作 1.4.9 后期合成 1.5 本章小结 第2章 软件界面布局 2.1 Maya软件界面 2.2 菜单栏 2.2.1 浮动菜单 2.2.2 File(文件)菜单 2.2.3 Edit(编辑)菜单 2.2.4 Modify(修改)菜单 2.2.5 Create(创建)菜单 2.2.6 Display(显示)菜单 2.2.7 Window(视窗)菜单 2.3 状态栏 2.3.1 模块选择 2.3.2 创建保存工具栏 2.3.3 选择方式栏 2.3.4 吸附工具栏 2.3.5 操作列表与构建历史栏 2.3.6 渲染工具栏 2.3.7 隐藏编辑器栏 2.4 工具栏 2.4.1 物体工具栏 2.4.2 视图工具栏 2.5 视图区 2.5.1 视图操作 2.5.2 创建摄影机 2.5.3 摄影机的属性 2.5.4 视图控制 2.6 时间控制区与命令行 2.7 通道区与层编辑器 2.8 本章小结第2篇 建模篇 第3章 NURBS建模 3.1 NURBS曲线 3.1.1 曲线的创建 3.1.2 曲线的编辑 3.2 NURBS曲面 3.2.1 曲面的创建 3.2.2 曲面的生成 3.2.3 曲面的编辑 3.3 范例——圆珠笔模型 3.3.1 笔身制作 3.3.2 笔别制作 3.3.3 渲染输出 3.4 范例——器皿场景 3.4.1 茶具模型制作 3.4.2 辅助模型制作 3.4.3 灯光材质制作 3.5 本章小结 第4章 Polygon多边形建模 第5章 Subdivision细分曲面建模第3篇 灯光/材质/渲染篇 第6章 灯光系统 第7章 材质系统 第8章 渲染系统第4篇 动画制作篇 第9章 动画控制 第10章 骨骼动画 第11章 动力学动画 第12章 特效动画 第13章 毛发、布料与MEL语言

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max+VRay效果图制作完全学习手册》：32集教学录像，通过书盘结合快速掌握软件操作技巧；24个教学案例，全面提高动画、模型、影视特效制作技能；89个技巧提示，全面归纳Maya核心功能命令的使用方法。
包含超值的学习和设计元素：24个范例文件、32个视频教学、15套贴图素材

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