第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115221698

10位ISBN编号：7115221693

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈路石，蔡明秀，孙源　编著

页数：544

字数：130000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Autodesk Maya是世界顶级的三维动画软件之一，Maya强大的功能，使其从诞生以来一直就受到CG艺术家的喜爱。
Maya在模型塑造、场景渲染、动画及特效等方面都能制作出高品质的对象，这样也使其在影视特效制作中占据领导地位。
快捷的工作流程和批量化的生产使其也成为游戏行业不可缺少的软件工具。

在Maya推出以前，三维动画软件大部分都应用在SGI工作站上，很多强大的功能也只能在工作站上完成，而Maya采用了Windows NT作为作业系统的PC工作站，从而降低了制作要求，使操作更加简便，这样也促进了三维动画软件的普及。
目前Autodesk公司已将Maya升级到Maya 2010，其功能也变得更加强大。

基于Maya的强大功能，我们编写了本书，希望能够给读者带来耳目一新的感觉，本书具体内容介绍如下。

第1章讲解了Maya 2010的基本工具与基本操作，并精选出17个实例，让初学者体验。
Maya 2010的人性化操作，开启初学者探索。
Maya 2010的大门。

第2章是NuRBS建模技术，主要讲解了NIJRBS的理论知识、NuRBS对象的创建与编辑等，其中穿插了67个实例和2个综合实例。

第3章是多边形建模技术，主要讲解了多边形的理论知识、多边形对象的创建与编辑等，其中穿插了31个实例和两个综合实例。

第4章是细分曲面建模技术，主要讲解了细分曲面的理论知识、细分曲面对象的创建与编辑等，其中穿插了10个实例和1个综合实例。

第5章是灯光与摄影机技术，主要讲解了布光原则、灯光的类型、特点、基本操作以及摄影机的应用等，其中穿插了15个实例和3个综合实例。

第6章是材质技术，主要讲解了材质编辑器的使用方法、材质类型、纹理贴图以及多边形贴图坐标与模型UV的划分方法，其中穿插了14个实例和3个综合实例。

第7章是灯光／材质／渲染综合运用，主要讲解了Maya默认渲染器以及目前最流行的两大主流渲染器——mental ray渲染器和VRay渲染器的运用方法和使用技巧，其中穿插了14个实例和5个综合实例。

第8章是动画，主要讲解了曲线编辑器、变形器、驱动关键帧动画、运动路径动画、约束、骨骼系统、蒙皮以及肌肉系统的使用方法和运用技巧，其中穿插了27个实例和4个综合实例。

第9章是动力学，主要讲解了粒子系统、动力场、柔体与刚体以及解算器的基本运用方法和使用技巧，其中穿插了50个实例和1个综合实例。

第10章是流体与特效，主要讲解了流体、特效以及画笔特效的运用方法和使用技巧，其中穿插了34个实例和1个综合实例。

本书在详细讲解理论知识的同时，根据实际工作中的运用合理安排了279个实例和22个综合实例帮助读者学习Maya2010，相信读者学习本书后，能在，Maya的世界中打造出属于自己的一片天地。

本书附带一张DVD教学光盘，内容包括本书所有实例的场景文件、源文件、贴图与多媒体教学录像，另外还精心准备了一套，Maya模型库和数千张经典贴图赠送读者，同时还为读者准备了Maya 2010的中英文命令索引，以方便读者学习。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010完全自学教程>>

内容概要

这是一本全面介绍Maya 2010基本功能及实际运用的书。
本书完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握Maya 2010的必备参考书。

本书从Maya 2010的基本操作入手，结合大量的可操作性实例(279个实例和22个综合实例)，全面而深入地阐述了Maya 2010的建模、灯光、材质、渲染、动画、动力学、流体与特效等方面的技术。
在软件运用方面，本书还结合了当前最流行的渲染器mental ray和VRay进行讲解，向读者展示了如何运用Maya结合mental ray渲染器与VRay渲染器进行角色、游戏、影视、动画和特效等渲染，让读者学以致用。

本书共有10章，每章分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过密集的实例进行练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集轰炸。

本书附带一张DVD教学光盘，内容包括本书所有实例的场景文件、源文件、贴图与多媒体教学录像，另外还精心准备了一套Maya模型库与数千张经典贴图赠送读者，同时还为读者准备了Maya 2010的中英文命令索引，以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其对希望从事影视、游戏行业的读者有很大的帮助。
另外，本书除了VRay(VRay版本为VRay 1.60.16)内容部分采用Maya 2008进行编写外，其余内容均采用Maya 2010进行编写，请读者注意。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

陈路石 进入CG行业已经7年有余，期间在多家知名的大型游戏、动画公司担任设计师和技术指导，尤其擅长Maya、3ds Max、ZBrush等三维软件。
.. 回顾几年来的艰辛历程，设计内容涉及展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰，并参与过城市建设规划、古镇旅游建筑修复设计等。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010完全自学教程>>

书籍目录

Chapter01 进入Maya 2010的世界 1.1 Maya 2010简介 1.1.1 Maya的成长史 1.1.2 Maya的应用领域 1.2 Maya 2010的重要特点 1.2.1 使用鼠标右键对Container(容器)中的物体加入命令 1.2.2 Soft Select(软选择)功能 实战：使用软选择 1.2.3 Tweak mode(调整模式)功能 实战：使用Tweak mode(调整模式)功能 1.2.4 Polygon Edges to Curve(多边形边转换成曲线)功能 实战：将多边形边转换成曲线 1.2.5 Merge Vertex(合并顶点)功能 实战：合并顶点 1.2.6 Preserve UVs(保护UV)功能 实战：测试保护UV功能 1.2.7 选择功能 实战：基于摄影机的选择 1.2.8 改变界面颜色 实战：改变界面的颜色风格 1.2.9 动画方面的改进 1.2.10 Maya Muscle(Maya肌肉) 1.2.11 Parent Constraint Per-Target Offsets(父约束相对目标偏移) 1.2.12 Export Geometry Cache(导出几何体缓存) 1.2.13 Deformer Performance Enhancement(变形器性能改进) 1.2.14 渲染方面的改进 1.2.15 立体支持 1.2.16 其他方面的改进 实战：使用Archive Scene(存档场景) 1.2.17 Maya Fluid Effects(Maya流体特效) 1.2.18 Maya的节点 实战：观察节点 实战：材质节点 1.3 Maya 2010的基本操作 1.3.1 界面介绍 1.3.2 视图操作 实战：在场景中运用摄影机的书签功能 实战：观察灯光照射范围 1.3.3 编辑对象 实战：观察参数变化对对象的影响 1.3.4 Edit(编辑)菜单 实战：关联复制对象 1.3.5 Modify(修改)菜单 1.3.6 快捷菜单 实战：设置快捷键 1.3.7 File(文件)菜单 实战：创建和编辑工程目录 实战：场景对象的基本操作 Chapter02 NURBS建模技术 2.1 NURBS理论知识 2.1.1 理解NURBS 2.1.2 NURBS的建模方法 2.1.3 NURBS对象的组成元素 2.1.4 物体级别与基本元素间的切换 2.1.5 NURBS曲面的精度控制 2.2 创建NURBS对象 2.2.1 创建NURBS曲线 实战：巧用曲线工具绘制螺旋线 实战：显示曲线的精确坐标 实战：绘制两点和3点圆弧 2.2.2 Text(文本) 实战：使用文本创建倒角文字 2.2.3 导入Illustrator路径 实战：使用Illustrator路径创建树叶 2.2.4 创建NURBS基本几何体 实战：改变NURBS几何体属性来节省系统资源 实战：使用随机MEL创建不规则模型 2.3 编辑NURBS对象 2.3.1 编辑NURBS曲线 实战：复制表面曲线 实战：合并曲线 实战：分离曲线 实战：使用曲线点分离曲线 实战：对接曲线 实战：打开/封闭曲线 实战：移动接缝 实战：剪切曲线 实战：曲线倒角 实战：插入点 实战：延伸曲线 实战：延伸曲线在曲面 实战：偏移圆 实战：偏移曲面曲线 实战：反转曲线方向 实战：重建曲线 实战：适配B样条曲线 实战：光滑曲线 实战：硬化CV点 实战：投影切线(一) 实战：投影切线(二) 实战：锁定曲线长度 实战：拉直曲线 2.3.2 创建NURBS曲面 实战：旋转曲线 实战：放样曲线 实战：将封闭的曲线生成平面 实战：挤出对象 实战：单轨扫描曲线 实战：双轨扫描曲线 实战：多轨扫描曲线 实战：边界成面 实战：方形成面 实战：倒角 实战：倒角插件 2.3.3 编辑NURBS曲面 实战：复制NURBS面片 实战：投影曲线到曲面 实战：相交曲面 实战：剪切曲面 实战：取消剪切曲面 实战：布尔运算 实战：合并曲面 实战：不移动合并曲面 实战：分离曲面 实战：对齐曲面 实战：封闭开放的曲面 实战：挤出曲面 实战：偏移复制曲面 实战：反转曲面方向 实战：重建曲面 实战：倒角公共边 实战：圆弧倒角 实战：自由倒角 实战：融合倒角 实战：缝合曲面点 实战：缝合曲面边 实战：全局缝合 实战：雕刻几何体 实战：编辑曲面 实战：打断切线 实战：平滑切线 2.4 NURBS建模综合运用之音箱 2.4.1 创建外壳模型 2.4.2 创建音孔模型 2.4.3 创建喇叭模型 2.4.4 处理细节部分 2.4.5 创建电线模型 2.5 NURBS建模综合运用之变形金刚 2.5.1 创建上身模型 2.5.2 创建大腿模型 2.5.3 创建脚部模型

第一图书网, tushu007.com

2.5.4 细化脚部模型 2.5.5 创建手臂模型 Chapter03 多边形建模技术 Chapter04 细分曲面建模技术 Chapter05 灯光与摄影机技术 Chapter06 材质技术 Chapter07 灯光/材质/渲染综合运用 Chapter08 动画 Chapter09 动力学 Chapter10 流体与特效 索引

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010完全自学教程>>

编辑推荐

完全的功能讲解 全书细致讲解了Maya2010全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

中英文命令检索 全书制作了中英文命令对照表，涵盖了Maya 2010全部的功能命令，读者可以通过索引快速、准确地了解参数或命令的功能。

学习与练习结合 《Maya 2010完全自学教程》专门设计了600多个技巧与提示、35个技术看板、279个实战练习和22个综合实例，便于读者在较短的时间内掌握并巩固Maya2010的重要命令和主要应用。

视频与图书互补 《Maya 2010完全自学教程》附带了一张DVD教学光盘，内容包含《Maya 2010完全自学教程》所有实例的多媒体教学，共301集，读者可以书盘结合轻松上手。

超值的学习套餐 近600页的学习资料，600多个技巧与提示、279个实战练习、22个综合实例、301集多媒体教学录像，赠送一套精品模型库(包含285个经典模型)、5000多张高清晰贴图，180个高动态HDRI贴图、海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

为Maya的学习者精心打造的超值学习套餐

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010完全自学教程>>

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:http://www.tushu007.com