第一图书网, tushu007.com

<<Maya应用教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya应用教程>>

13位ISBN编号：9787800007491

10位ISBN编号：7800007499

出版时间：2008-10

出版时间：房晓溪、 刘春雷 印刷工业出版社 (2008-10出版)

作者：刘春雷 著

页数：170

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

本书紧紧围绕动画制作这个核心，重点介绍了Maya动画制作中常用命令的功能和操作技巧，详细全面地介绍了Maya软件以及三维动画生产的工艺流程。
读者将学习到使用Maya软件作为动画制作手段的基础知识，其中包括基本概念、软件操作以及应用技巧等。
从三维动画的应用开始，逐步深入到三维动画制作的各个环节，讨论了关于Maya软件的界面、建模、动画、材质灯光、渲染以及模拟动力学等方面的内容。
另外，本书还对Maya中较为高级的特效技术作了简要介绍，为想深入了解的读者提供了更多信息。
本书从建模开始详细介绍了几个完整的角色动画的制作全过程，并按动画制作的流程划分章节，非常便于读者自学与教学参考。
本书注重培养读者的实际操作能力，在讲解基础知识和实例制作的过程中穿插介绍作者教学和工作中总结的经验和技巧，可帮助读者快速提升动画制作水平。
本书由于编写时间仓促，书中难免有疏漏，敬请广大读者批评指正。
编者2008年11月

内容概要

《Maya应用教程》主要讲述游戏制作软件Maya的使用方法和技巧。
主要分为以下几个方面：Maya使用基础、Maya项目管理、三维空间的认识、游戏制作常用的菜单命令、多边形建模基础，最后通过两个实例（游戏道具剑，弩的制作）来贯通全书的讲述内容，使读者在学习完前面的基础操作以及建模知识以后能立即进行Maya创作。
《Maya应用教程》主要特点是内容全面，实例丰富。
作者结合基础操作知识以及工作室的实际maya动画制作，给读者呈现了详细的制作技巧。
另外，对工具使用步骤的讲解也很清晰，有相应的图片的指示。
《Maya应用教程》可作为相关设计院校动画专业的教材选用，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

书籍目录

第1章 Maya游戏制作概述第2章 Maya使用基础2.1 Maya的界面介绍2.1.1 标题栏2.1.2 菜单栏2.1.3 状态栏2.1.4 工具架2.1.5 常用工具栏2.2 视图区2.3 通道盒2.4 层级窗口2.5 命令栏2.6 时间和范围滑块2.7 帮助栏2.8 项目管理2 8 1创建项目2.8.2 设置当前项目2.8.3 编辑当前项目2.9 热盒2.10 物体创建和复制2.10.1 创建对象2.10.2 复制物体2.11 选择物体2.11.1 个别地选择物体2.11.2 选择一个物体2.11.3 选择多个物体2.11.4 选择所有显示物体2.11.5 按类型选择物体第3章 认识三维空间3.1 视图认识3.2 视图切换3.3 视图操作3.4 多边形视图显示3.4.1 线框模式3.4.2 平滑材质模式3.4.3 硬件纹理屁示模式3.4.4 材质灯光显示模式3.5 NURBS视图显示3.6 XYZ坐标系统的定向3.7 常用坐标系统3.7.1 世界坐标3.7.2 局部坐标3.8 操纵器3.9 移动物体3.9.1 利用移动工具移动物体3.9.2 利用旋转工具旋转物体3.9.3 缩放物体3.10.1 什么是枢轴点3.10.2 快速显示物体的枢轴点3.10.3 使用属性编辑器娃示物体的枢轴点第4章 游戏制作常用的菜单命令4.1 公用菜单及游戏制作常用参数设定4.1.1 File菜单4.1.2 Edit菜单4 1 3 Modify菜单4.1.4 Create菜单4.1.5 Display菜单4.1.6 Window菜单4.2 视窗菜单介绍4.2.1 View菜单4.2.2 Shading菜单4.2.3 Lighting菜单4.2.4 Show菜单4.2.5 Panels菜单第5章 多边形建模基础5.1 多边形建模介绍5.2 多边形基础知识5.2.1 什么是多边形5.2.2 Polygon的显示设置5.2.3 多边形的元素5.2.4 在默认状况下元素显示5 2 5 多边形顶点显示5.2.6 多边形面显示5.2.7 多边形面的法线5.3 Polygon物体的创建5.4 Polygons菜单栏的命令介绍5.4.1 使用Create Polygon Tool工具5.4.2 使用Append to Polygon工具5.4.3 合并多边形物体5.4.4 镜像多边形几何体5.4.5 三边化多边形和四边化多边形5.4.6 清除多边形几何体5.5 编辑多边形5.5.1 Split Polygon5.5.2 细分多边形5.5.3 多边形突起面5.5.4 多边形突起边5.5.5 剪切表面5.5.6 融合顶点和边5.5.7 使用Merge Edge Tool工具融合边5.5.8 多边形复制面5.5.9 提取面5.5.10 删除元素5.5.11 塌陷5.5.12 选择技巧第6章 游戏道具制作实例——剑6.1 形体结构分析6.2 道具模型的制作流程6.3 模型UV展开第7章 游戏道具制作实例——弩7.1 道具形体分析7.2 模型的制作流程7.3 弩的UV分布

章节摘录

Maya是目前世界上最为优秀的三维动画制作软件之一，它是Alias Wavefront公司在1998年推出的三维制作软件。
虽然相对于其他老牌三维制作软件来说Maya的历史还不是很久，但Maya凭借其强大的功能，良好的界面和丰富的视觉效果，一经推出就引起了动画影视界和游戏制作界的广泛关注，成为顶级的三维制作软件之一。
Maya最初主要是为了影视应用而研发的，所以在问世后不久就在《精灵鼠小弟》《恐龙》《冰河世纪》以及《THRU THE MOEBIUS STRIP》等大片中一展身手，如图1-1所示。
由于其强大的功能，所以除了，在影视方面的应用外，Maya开始在三维动嘶制作和游戏制作领域崭露头角。
日前国内外越来越多的游戏制作公司采用Maya作为内部制作的标准软件，著名的暴雪公司新组建的制作部门就采用了Maya软件。

编辑推荐

《Maya应用教程》紧紧围绕动画制作这个核心，重点介绍了Maya动画制作中常用命令的功能和操作技巧，详细全面地介绍了Maya软件以及三维动画生产的工艺流程。
读者将学习到使用Maya软件作为动画制作手段的基础知识，其中包括基本概念、软件操作以及应用技巧等。
从三维动画的应用开始，逐步深入到三维动画制作的各个环节，讨论了关于Maya软件的界面、建模、动画、材质灯光、渲染以及模拟动力学等方面的内容。
另外，《Maya应用教程》还对Maya中较为高级的特效技术作了简要介绍，为想深入了解的读者提供了更多信息。

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