

## <<Maya基础训练教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya基础训练教程>>

13位ISBN编号：9787111318873

10位ISBN编号：7111318870

出版时间：2010-11

出版时间：袁帆 机械工业出版社 (2010-11出版)

作者：袁帆 编

页数：151

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基础训练教程>>

### 前言

在计算机信息技术飞速发展的今天，以计算机图形学为基础的三维动画技术迅速崛起，并被广泛应用于电影、游戏及一些虚拟现实的场合中，为广大艺术家提供了更为广阔的可以发挥想象力的舞台。

同时也使观众极大地开拓了视野，视觉感官得到了充分的享受。

Maya是一个优秀的三维动画制作软件，已获得多项国际大奖，有着广泛的应用领域，如计算机游戏制作、影视制作、广告设计、建筑与环境艺术表现、工业仿真、产品设计、虚拟现实等。

设计师必须具有技术和艺术两个方面的才能，才能生产出优秀的作品。

本书的内容全部由南京汉恩游戏动画制作有限公司的一线工作人员负责编写，他们除了在职业院校从事教学工作外，还有着丰富的项目实践经验。

其中包括众多的商业项目和政府项目，如“华润电力集团形象宣传片”、“中国银行网银广告片”、“泰州电视台整体栏目包装”等。

本书的每个案例，都是实际的项目，让读者身临制作现场，体验项目成功的快感。

在本教材编写的过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

本书由袁帆主编，参与编写的还有吴蕾、高媛鸿、权昊、李悦、赵耀、芮莉、丁丽娟、张仲尧、李旭。

本书不仅可以作为各职业院校动画专业和社会三维动画培训班的专业教材，同时也适合广大动画爱好者自学及创作参考。

由于时间的紧迫性以及动画本身创作的复杂性，加之Maya软件技术更新的快速性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

## <<Maya基础训练教程>>

### 内容概要

《Maya基础训练教程》在讲解Maya各模块，各种常用工具参数的同时，配以精美的实例操作，真正做到命令与实例并举、理论与实践结合。

《Maya基础训练教程》以模块为基本写作单元。

每个单元介绍完整的功能和制作技巧，教师可根据课时来讲解，然后配合相应的上机时间来完成任务。

《Maya基础训练教程》以生活中的项目为实例，最大程度地激发了读者的学习兴趣，力求使读者学习轻松、上手容易。

全书共分4篇，分别是基础篇，建模篇，动画篇，渲染篇。

基础篇主要介绍了3D动画的知识和Maya软件的基本概念；建模篇包括做模型的计划、多边形建模、NURBS建模、细分表面建模；动画片包括关键帧动画、驱动关键帧、路径动画、摄像机动画、生动的栏目包装、骨骼的简单应用（高级动画）；渲染篇包括渲染概述、渲染的基础知识、光、Maya灯光、材质、渲染输出。

《Maya基础训练教程》还配有电子课件和实例素材，读者可到机械工业出版社网站上免费注册下载，或联系编辑（88379194）索取。

《Maya基础训练教程》适合作为职业院校电脑动画专业的教科书和社会三维动画培训班的教材，也可供广大CG爱好者阅读。

## &lt;&lt;Maya基础训练教程&gt;&gt;

## 书籍目录

前言基础篇第1章 绪言——3D的故事第2章 初探Maya2.1 Maya界面介绍2.2 公共菜单2.3 面板菜单2.4 热盒2.5 Maya的基本操作方法2.6 小结建模篇第3章 做模型计划3.1 多边形、NURBS、细分表面概述3.2 多边形建模、NURBS建模、细分表面建模的特点3.3 小结第4章 基础多边形建模4.1 多边形工具和编辑多边形工具4.2 我的书桌——硬边模型的制作4.3 多边形角色建模4.4 制作一个可爱的卡通角色4.5 小结第5章 NURBS基础5.1 创造NURBS的方法5.2 做出更加复杂的造型（编辑曲线和编辑曲面的方法）5.3 送自己一部新款手机5.4 小结第6章 简介细分表面建模6.1 构造手部模型制作逼真的指甲6.2 小结动画篇第7章 关键帧动画7.1 关键帧、帧和中间帧7.2 设置关键帧7.3 小结第8章 驱动关键帧8.1 驱动物体与被驱动物体的关系及设置关键帧8.2 设置驱动关键帧8.3 实例：制作感应门8.4 小结第9章 路径动画9.1 设置路径动画9.2 路径动画的属性：Attach to Motion Path9.3 Flower Path Object9.4 小结第10章 摄像机动画10.1 摄像机的应用10.2 普通摄像机的使用10.3 摄像机与路径动画10.4 小结第11章 生动的栏目包装11.1 变形工具的应用11.2 摄像机的配合11.3 小结第12章 骨骼的简单应用（高级动画）12.1 绑定和约束12.2 伸展的机器手臂12.3 小结渲染篇第13章 渲染概述13.1 渲染的概念13.2 渲染的基本算法13.3 小结第14章 渲染基础知识14.1 Render Settings概述14.2 Render View窗口14.3 静帧渲染和序列帧渲染14.4 静帧渲染的保存14.5 工程目录在渲染中的用处14.6 静帧渲染中的摄像机14.7 小结第15章 光15.1 光的物理性15.2 光的质感15.3 小结第16章 Maya灯光16.1 Maya灯光的概述16.2 Maya灯光的创建及基本操作16.3 灯光的基本属性16.4 灯光的阴影属性16.5 三点照明法16.6 灯光连接16.7 灯光阵列16.8 灯光贴图16.9 灯光雾16.10 小结第17章 材质17.1 Hypershade简介17.2 材质球基本属性与特殊属性17.3 金属材质17.4 工具节点的应用17.5 玻璃材质与工具节点17.6 Polygons UV的理解17.7 透明通道的作用17.8 小结第18章 渲染输出18.1 渲染的大小与质量18.2 静帧渲染18.3 序列帧渲染18.4 小结

<<Maya基础训练教程>>

章节摘录

插图：

## <<Maya基础训练教程>>

### 编辑推荐

《Maya基础训练教程》：项目引领，彩色印刷，校企合编，能力本位。

<<Maya基础训练教程>>

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>