

<<Maya 2008完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2008完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115228901

10位ISBN编号：7115228906

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电

作者：刘纪宏//陈路石//孙源//任小伟

页数：524

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

本书为《Maya 2008完全自学教程》一书的超值单色版。

《Maya 2008完全自学教程》一经上市便受到了广大读者的好评，但由于全彩印刷，定价较高，部分读者反馈虽然很喜欢，但价格方面难以承受。

基于此，我们在经过读者调查和论证以后出版了本书，以满足更多读者的学习需求。

本书的文字内容和DVD光盘与全彩版图书相同，此前购买过全彩版图书的读者无需购买，希望阅读全彩版图书的读者请另行查询相关图书信息。

Autodesk Maya是世界顶级的三维动画软件之一，它所具有的强大功能使其从诞生以来就一直受到CG艺术家的喜爱。

用户可以使用Maya在模型塑造、场景渲染、动画及特效等方面制作出高品质的对象，这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也使其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于SGI工作站，很多强大的功能也只能在工作站上完成，而Maya运行于以windows NT为操作系统的PC工作站，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。

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。

第1章是进入Maya世界，主要讲述了Maya的历史、应用领域、界面以及视图的操作等，其中穿插了5个应用案例和2个综合案例。

第2章是NuRBS建模技术，主要讲述了NuRBS的理论知识、NuRBS对象的创建、NuRBS对象的编辑等，其中穿插了21个应用案例和2个综合案例。

第3章是Polygon建模技术，主要讲述了Polygon的理论知识、Polygon对象的创建、Polygon对象的编辑等，其中穿插了18个应用案例和2个综合案例。

第4章是Subdiv Surfaces建模技术，主要讲述了Subdiv Surfaces的理论知识、Subdiv Surfaces对象的创建、Subdiv Surfaces对象的编辑等，其中穿插了5个应用案例和1个综合案例。

第5章~第7章介绍了灯光技术、材质技术、渲染技术。

在三维软件中，灯光、材质、渲染这三者是密不可分的，在这3章中，笔者根据多年的工作经验详细讲述了灯光、材质、渲染的操作方法和技巧，并精心设计了7个综合型的案例奉献给读者。

第8章是动画，主要讲述了Maya动画的制作流程、方法与技巧，包括动画模块菜单、曲线编辑器、变形器、驱动关键帧、路径动画、约束、骨骼系统以及蒙皮这些重点知识，其中穿插了21个应用案例和4个综合案例。

第9章是动力学，主要讲述了粒子系统、动力场、柔体与刚体的运用方法和技巧，其中穿插了22个应用案例和4个综合案例。

第10章是特效，主要讲述了流体与画笔特效的操作方法和技巧，其中穿插了9个应用案例。

本书在详细讲解理论知识的同时，根据实际操作安排合适的案例帮助读者学习后，能在Maya的世界中打造出属于自己的一片天地。

本书附带一张教学DVD，内容包括案例模型、效果图以及本书中所有案例的教学视频，以方便读者学习。

本书由国内Maya资深专家刘纪宏、陈路石、孙源和任小伟联袂打造，其中第1章至第7章由刘纪宏和陈路石执笔，第8章至第10章由孙源和任小伟执笔。

由于作者水平有限，书中难免会出现错误和疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

<<Maya 2008完全自学教程>>

内容概要

《Maya 2008完全自学教程(超值版)》是初学者快速掌握Maya 2008的经典自学教程和参考指南。全书共分10章，详细讲述了Maya 2008的操作界面、基础操作、NURBS建模技术、Polygon建模技术、Subdiv Surfaces建模技术、灯光技术、材质技术、渲染技术、动画技术、动力学技术以及特效技术等。

作者根据多年的工作经验安排了近150个应用案例来帮助读者理解理论知识，并精心设计了28个综合案例。

这些案例都有详细讲解，还融入了作者总结的制作技巧和实践经验。

《Maya 2008完全自学教程(超值版)》内容丰富，案例全面，对读者有很好的参考和借鉴作用。

《Maya 2008完全自学教程(超值版)》附带一张DVD教学光盘，内容包括案例源文件、效果图以及书中案例的视频教学录像。

《Maya 2008完全自学教程(超值版)》适合Maya的初级和中级读者阅读，尤其对希望从事影视制作、游戏制作工作的读者有很大的帮助。

书籍目录

第1章 进入Maya世界1.1 Maya简介1.1.1 Maya的成长史1.1.2 Maya的应用领域1.1.3 Maya的特点操作实践——观察节点操作实践——材质节点1.2 Maya基础1.2.1 界面介绍1.2.2 视图操作操作实践——观察灯光照射范围1.2.3 编辑对象操作实践——观察参数变化对对象的影响1.2.4 编辑菜单操作实践——关联复制对象1.2.5 修改菜单1.2.6 快捷菜单操作实践——设置快捷键1.2.7 文件管理1.3 典型实例——创建和编辑工程目录1.4 典型实例——编辑对象第2章 NuRBS建模技术2.1 NuRBS理论知识2.1.1 理解NURBS2.1.2 NURBS的建模方法2.1.3 NURBS对象组成元素2.1.4 物体级别和基本元素间的切换2.1.5 NURBS曲面的精度控制2.2 创建NuRBS对象2.2.1 创建NURBS曲线操作实践——绘制三点圆弧2.2.2 创建Text (文本) 2.2.3 导入Illustrator路径2.2.4 创建NURBS原始几何体2.3 编辑NURBS对象2.3.1 编辑NURBS曲线操作实践——复制表面曲线操作实践——分离曲线操作实践——对接曲线操作实践——移动接缝操作实践——插入点操作实践——延伸曲线操作实践——延伸曲线在曲面操作实践——偏移圆操作实践——重建曲线操作实践——投影切线1操作实践——投影切线2操作实践——锁定曲线长度操作实践——拉直曲线2.3.2 生成NURBS曲面操作实践——旋转曲线操作实践——放样操作实践——将封闭的曲线生成平面操作实践——挤出对象操作实践——单轨扫描曲线操作实践——双轨扫描曲线操作实践——多轨扫描曲线2.3.3 编辑NURBS曲面2.4 音箱2.4.1 建立音箱外壳模型2.4.2 建立音孔模型2.4.3 建立喇叭模型2.4.4 建立音箱后盖模型2.4.5 建立电线模型2.5 机器人2.5.1 建立上身模型2.5.2 建立大腿模型2.5.3 创建脚部模型2.5.4 为脚部添加细节2.5.5 创建手臂模型第3章 多边形建模技术3.1 多边形理论知识3.1.1 理解多边形3.1.2 多边形建模方法3.1.3 多边形组成元素3.1.4 UV坐标3.1.5 多边形右键菜单3.2 创建多边形对象3.3 编辑多边形对象操作实践——补洞操作实践——创建洞操作实践——创建多边形操作实践——镜像剪切操作实践——是否保持面一起时的挤出效果操作实践——桥接多边形操作实践——扩展多边形操作实践——剪切面操作实践——插入切分线操作实践——偏移边操作实践——添加细分操作实践——滑边操作实践——反转三角边操作实践——楔面操作实践——炸开点操作实践——融合点操作实践——塌陷操作实践——融合边3.4 花3.4.1 创建花模型3.4.2 创建花瓣模型3.4.3 创建花卉模型3.4.4 添加细节3.5 虾3.5.1 创建头部模型3.5.2 创建身体模型3.5.3 创建尾巴模型3.5.4 创建脚模型3.5.5 创建腿模型3.5.6 创建触角模型第4章 细分曲面建模技术4.1 细分曲面理论知识4.1.1 理解细分曲面建模4.1.2 细分曲面对象的特点4.2 创建细分曲面对象4.2.1 细分曲面对象的创建途径4.2.2 细分曲面原始几何体的创建4.3 编辑细分曲面对象4.3.1 细分曲面编辑模式4.3.2 编辑细分曲面对象操作实践——完全褶皱边操作实践——局部褶皱边操作实践——去除褶皱边操作实践——清除拓扑结构操作实践——将选择的点转换成面的选择4.4 神弓4.4.1 确定基本造型4.4.2 建立弓柄模型4.4.3 建立弓弦模型第5章 灯光技术5.1 灯光类型5.2 灯光的创建与操作5.2.1 灯光的创建5.2.2 灯光的操作方法5.3 灯光属性5.3.1 基本属性操作实践——制作室外灯光5.3.2 LightEffects (灯光特效) 操作实践——制作灯光雾1操作实践——制作灯光雾2操作实践——制作光栅效果操作实践——灯光的连接操作实践——制作灯眩光和辉光操作实践——灯光的亮度曲线操作实践——灯光的色彩曲线5.3.3 阴影操作实践——使用灯光贴图操作实践——使用光线跟踪阴影操作实践——三点照明操作实践——创建桔子的灯光5.4 创建音箱的灯光效果5.4.1 创建音箱的主光源5.4.2 创建音箱辅助光源5.5 创建机器人的灯光效果5.5.1 创建机器人的主光源5.5.2 创建机器人的辅助光源5.6 创建游戏场景的灯光5.6.1 游戏场景分析5.6.2 布置灯光5.7 创建街道场景的灯光5.7.1 布置主光源5.7.2 布置辅助光源5.7.3 调整灯光参数第6章 材质技术6.1 材质和Hypershade (材质超图) 的使用方法6.1.1 材质6.1.2 Hypershade (材质超图) 的使用方法6.2 常用材质和通用属性6.2.1 常用材质和节点介绍6.2.2 材质的通用属性6.2.3 高光属性6.2.4 Raytrace (折射) 操作实践——制作迷彩材质操作实践——制作双面材质操作实践——制作玻璃材质操作实践——制作金属材质操作实践——制作眼睛材质操作实践——制作熔岩材质操作实践——制作卡通材质操作实践——制作x射线材质6.3 纹理与贴图.....第7章 灯光、材质、渲染综合运用第8章 动画第9章 动力学第10章 特效索引

<<Maya 2008完全自学教程>>

编辑推荐

包含128段视频教学录像，教学内容长达32小时，包含书中所有案例的素材文件，150个应用实例，28套综合实例，全面覆盖Maya主要功能，软件命令中文索引方便读者查阅。

<<Maya 2008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>