

## <<Maya2010基本教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya2010基本教程>>

13位ISBN编号：9787532143122

10位ISBN编号：7532143120

出版时间：2012-5

出版时间：上海文艺出版社

作者：王浩宇，马琳 著

页数：266

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>

## <<Maya2010基本教程>>

### 内容概要

《上海市第四期本科教育高地项目丛书：Maya2010基本教程（模型篇）》主要介绍Maya模型的制作方法和技巧。

全书共分7章，第1章着重介绍Maya软件的应用领域以及三维影视动画的行业背景。

第2章介绍了Maya模型制作的背景知识和制作流程。

第3章介绍了行业内使用最为广泛的polygon建模技巧，并配以随堂的简单案例。

第4章介绍了影视动画领域精度最高的NURBS建模技巧，并配以实际生产中常用的案例。

第5章到第7章为模型课程的高级应用阶段，分别为三维场景、卡通角色、写实人体模型制作的详细讲解。

## 书籍目录

第一章 概论1.1 什么是Maya 1.2 三维动画的发展历史1.3 三维动画的基本流程1.3.1 前期准备1.3.2 影片制作1.4 三维相关软件介绍1.5 本章总结第二章 Maya操作基础2.1 Maya软件界面介绍2.1.1 Maya界面布局2.1.2 自定义工作界面2.2 Maya项目文件管理方法2.2.1 创建新项目2.2.2 打开场景2.2.3 保存场景文件2.2.4 指定项目位置2.2.5 另存场景文件2.3 视图的控制方式2.4 Maya内部几种常用窗口控制器简介2.4.1 Outliner大纲编辑器2.4.2 Attribute Editor物体属性编辑器2.5 快捷键2.5.1 几种常用的快捷键2.5.2 自定义快捷键2.6 各种不同的显示特性2.7 组、层的概念和应用2.7.1 群组2.7.2 层2.8 物体的移动、旋转、放缩等操作2.8.1 移动对象2.8.2 旋转对象2.8.3 缩放对象2.9 复制、动态复制、阵列复制方法2.9.1 复制对象2.9.2 阵列复制2.10 捕捉和对齐2.10.1 吸附 ( Snap ) 工具2.10.2 吸附对齐工具2.11 介绍几种常用的选择功能2.12 子父关联和轴心点概念2.12.1 子父关联2.12.2 轴心点2.13 本章总结第三章 Maya模型基础3.1 Surface曲面建模基础3.2 Curve曲线基础3.2.1 CV曲线工具3.2.2 EP曲线工具3.2.3 Pencil Curve Tool铅笔曲线工具3.2.4 Arc Tools创建圆弧工具3.3 Edit Curve曲线编辑3.3.1 复制表面曲线Duplicate Surface Curves 3.3.2 Attach Curves连接曲线3.3.3 Detach Curves断开曲线3.3.4 Align Curves对齐曲线3.3.5 Open / Close Curves打开 / 闭合曲线3.3.6 Cut Curve切割曲线3.3.7 Intersect Curve曲线相交3.3.8 Curve Fillet曲线导角3.3.9 Insert Knot插入节3.3.10 Extend Curve延伸曲线3.3.11 Offset Curve偏移曲线3.3.12 Reverse Curve Direction反转曲线方向3.3.13 Rebuild Curve重建曲线3.3.14 Add Points Tool加点工具3.4 曲线编辑练习3.5 课后练习.....第四章 NURBS机械模型制作第五章 Polygon精细模型制作第六章 卡通角色建模第七章 写实角色模型

<<Maya2010基本教程>>

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>