

<<Maya 2008从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2008从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115187109

10位ISBN编号：711518710X

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：李宇

页数：630

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

感谢您翻开本书。

在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。

希望本系列图书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

自学教程。

书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

技术手册。

书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程。

书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您的学习进行点拨。

熟悉到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

老师讲解。

每本书都附带了CD或DVD多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样。

您不仅可以通过图书研究每一个操作细节，而且可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 内容概要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。

本书根据使用Maya 2008进行动画设计的特点，精心设计了80个实例，循序渐进地讲解了使用Maya 2008制作动画所需要的全部知识。

全书共分17章，分别介绍了Maya入门、基础编辑操作、NURBS建模、Polygon多边形建模、Subdivision细分曲面建模、灯光和阴影、摄像机和视图、背景和大气特效、材质编辑、渲染技术、基础动画制作、变形动画技术、骨骼与蒙皮、粒子特效和动力场、刚体和柔体动画、流体特效等内容。

随书附带的1张DVD视频教学光盘包含了书中所有80个案例的多媒体视频教程、源文件和素材文件。

本书采用“教程+案例”的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为Maya 2008动画制作初中级读者的学习用书，也可以作为相关专业以及影视动画培训机构的学习教材。

## 书籍目录

- 第1章 初识Maya 1.1 Maya的工作流程 1.2 Maya的启动和退出 1.3 Maya的操作界面 1.4 视图控制 1.5 对象显示控制 1.6 快捷键的设置 1.7 项目的管理 1.8 获取Maya学习资源 1.9 建立简单模型和动画
- 第2章 Maya基础编辑操作 2.1 对象选择操作 2.2 对象变换操作 2.3 复制对象 2.4 父子关系建立——星球环绕动画的制作 2.5 对象的对齐和捕捉
- 第3章 Maya NURBS建模 3.1 NURBS的核心概念 3.2 NURBS曲线的绘制——插画图形绘制 3.3 常用NURBS曲线编辑操作 3.4 NURBS曲面绘制与编辑 3.5 常用NURBS曲面编辑操作 3.6 应用案例——恐龙模型制作
- 第4章 Polygon多边形建模 4.1 多边形的核心概念 4.2 辅助多边形编辑操作 4.3 多边形基本物体的创建 4.4 常用多边形编辑操作 4.5 常用多边形元素编辑操作 4.6 卡通角色制作
- 第5章 Subdivision细分曲面建模 5.1 细分曲面建模的核心概念 5.2 细分曲面对象的产生 5.3 细分曲面常用编辑操作 5.4 手部细分曲面模型创建
- 第6章 灯光和阴影 6.1 灯光基本概念与操作 6.2 灯光属性与效果控制 6.3 灯光特效制作
- 第7章 摄像机和视图 7.1 摄像机创建与视图调节 7.2 摄像机动画效果制作
- 第8章 背景和大气特效 8.1 背景效果处理 8.2 制作环境雾效
- 第9章 材质编辑 9.1 材质编辑常用操作 9.2 材质属性与类型 9.3 纹理类型与适配方式 9.4 玻璃材质效果模拟 9.5 金属材质效果模拟
- 第10章 渲染技术 10.1 渲染基础概念 10.2 渲染属性与设定 10.3 硬件渲染 10.4 矢量渲染
- 第11章 基础动画制作 11.1 动画技术核心概念 11.2 动画制作基础 11.3 关键帧动画 11.4 动画曲线编辑 11.5 驱动关键帧动画 11.6 辅助动画技术
- 第12章 路径动画和约束 12.1 路径动画 12.2 动画快照 12.3 扫描动画与路径变形 12.4 约束
- 第13章 变形动画技术 13.1 变形技术核心概念 13.2 混合变形 13.3 簇变形 13.4 晶格变形 13.5 包裹变形 13.6 非线性变形 13.7 雕刻变形 13.8 抖动变形 13.9 线性变形
- 第14章 角色骨骼系统 14.1 骨骼核心概念 14.2 骨骼基本操作 14.3 骨骼辅助设定 14.4 骨骼定位和控制 14.5 角色蒙皮
- 第15章 粒子特效和动力场 15.1 粒子的产生 15.2 发射器 15.3 粒子着色控制 15.4 粒子碰撞 15.5 动力场 15.6 仙尘奇缘特效制作
- 第16章 刚体/柔体动画 16.1 刚体和柔体核心概念 16.2 刚体 16.3 刚体约束 16.4 柔体
- 第17章 流体特效 17.1 创建流体特效 17.2 编辑流体特效 17.3 流体海洋特效制作 17.4 火焰燃烧特效制作 17.5 灭火器喷射特效制作 17.6 容器注水特效制作 17.7 车轮轨迹特效制作

<<Maya 2008从入门到精通>>

章节摘录

插图：

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 编辑推荐

《Maya 2008从入门到精通》采用"教程+案例"的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为Maya 2008动画制作初中级读者的学习用书，也可以作为相关专业以及影视动画培训机构的学习教材。

适合自学。

《Maya 2008从入门到精通》设计了80个案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学到相应的软件知和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识，非常适合自学。

技术手册。

全书共17章，每一章都是一个专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且能举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零，并总结出近150个技巧提示，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程。

老师讲解。

超大容量的DVD多媒体教学光盘，52段全程同步多媒体语音视频教学就像有一们专业的老师在您旁边讲解一样。

<<Maya 2008从入门到精通>>

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>