

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

图书基本信息

书名：<<中文版Maya 2012入门与实战>>

13位ISBN编号：9787115239808

10位ISBN编号：7115239800

出版时间：2012-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象，蔡明秀 编著

页数：515

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>

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

内容概要

这是一本全面介绍中文版Maya 2012实际应用的书。

《中文版Maya

2012入门与实战》以实例为主，由易到难地介绍了Maya各个模块的工具使用技巧，并扩展了知识范围，是入门级读者快速而全面掌握中文版Maya

2012各个使用技法的必备参考书。

《中文版Maya 2012入门与实战》从Maya

2012的基本操作入手，结合300个可操作性实例，全面深入地阐述了中文版Maya

2012的常用设置、基本操作、NURBS建模、多边形建模、细分曲面建模、场景渲染、制作动画和制作动力学与特效等知识要点，同时还讲述了V-ray渲染器、Mental

Ray渲染器、肌肉系统和Craft Director Tools插件的使用要领，帮助读者在最短时间内掌握中文版Maya 2012。

《中文版Maya 2012入门与实战》共分为14章，第1~2章为Maya

2012的常用设置与基本操作；第3~8章为建模章节，介绍了NURBS建模、多边形建模和细分曲面建模的思路及相关技巧；第9~10章为渲染部分，介绍了材质的制作、渲染参数的设置、灯光和环境的设置以及后期处理等知识要点；第11~12章为动画制作篇，讲解制作动画的各种思路和方法；第13~14章为动力学和特效制作篇，讲解了动力学和特效的相关制作技巧。

《中文版Maya

2012入门与实战》附带一张DVD教学光盘，内容包含本书所有实例的案例文件、场景文件、素材文件和多媒体教学录像。

《中文版Maya

2012入门与实战》非常适合作为初中级读者学习Maya

2012的入门及提高参考书，也适合作为动漫、影视或者游戏从业者提高自己Maya水平的参考用书。

另外，《中文版Maya

2012入门与实战》所有内容均采用中文版64位Autodesk Maya 2012、英文版64位VRay 2.0进行编写，请读者注意。

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

书籍目录

第1章 Maya 2012的常用设置

- 实战001 启动Maya 2012
- 实战002 安全退出Maya 2012
- 实战003 摘取Maya菜单
- 实战004 关闭Maya的浮动菜单
- 实战005 调出与隐藏工具栏
- 实战006 改变工具栏的停靠位置
- 实战007 改变界面颜色
- 实战008 颜色高级设置
- 实战009 设置快捷键
- 实战010 使用Maya的热盒
- 实战011 设置撤销次数
- 实战012 设置Maya单位
- 实战013 视图导航器
- 实战014 安全框的使用
- 实战015 使用帮助文件
- 实战016 将常用命令添加到工具架上
- 实战017 快速进入/返回专家模式
- 实战018 重置Maya
- 实战019 加载插件
- 实战020 编辑视图布局
- 实战021 使用视图工具切换视图
- 实战022 使用帮助栏
- 实战023 加快Maya的启动速度
- 实战024 查找补救文件

第2章 Maya 2012的基本操作

- 实战025 打开场景文件
- 实战026 保存场景文件
- 实战027 新建场景文件
- 实战028 导入外部文件
- 实战029 导出场景对象
- 实战030 保存渲染图像
- 实战031 在渲染前保存图像
- 实战032 归档场景
- 实战033 创建工程目录
- 实战034 编辑工程目录
- 实战035 优化场景
- 实战036 导入图片
- 实战037 加载背景贴图
- 实战038 显示/隐藏栅格
- 实战039 查看最近使用的命令
- 实战040 视图控制
- 实战041 进入上一个/下一个视图
- 实战042 快速切换视口
- 实战043 切换模块选择器

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

- 实战044 交互式创建基本物体
- 实战045 直接创建基本物体
- 实战046 进入多边形模型元素级别
- 实战047 返回模型的对象模式
- 实战048 使用通道盒
- 实战049 打开工具设置面板
- 实战050 打开对象的属性编辑器
- 实战051 打开Hypershade窗口
- 实战052 选择对象
- 实战053 框选对象
- 实战054 区域选择对象
- 实战055 按名称选择对象
- 实战056 基于摄影机的选择
- 实战057 使用软选择
- 实战058 移动对象
- 实战059 旋转对象
- 实战060 缩放对象
- 实战061 删除对象
- 实战062 复制对象
- 实战063 成组对象
- 实战064 解除编组
- 实战065 重命名对象
- 实战066 隐藏对象
- 实战067 显示对象
- 实战068 显示对象详细信息
- 实战069 框显全部
- 实战070 框显当前选择
- 实战071 以X射线形式显示对象
- 实战072 以实体形式显示对象
- 实战073 以纹理形式显示对象
- 实战074 以无光形式显示对象
- 实战075 观察灯光照射范围
- 实战076 为摄影机视图创建书签
- 实战077 将对象重置变换
- 实战078 将对象冻结变换
- 实战079 创建快速选择集
- 实战080 镜像切割对象
- 实战081 镜像几何体
- 实战082 特殊复制并移动对象
- 实战083 特殊复制并旋转对象
- 实战084 特殊复制并缩放对象
- 实战085 特殊复制并移动、旋转、缩放对象
- 实战086 关联复制对象
- 实战087 改变对象轴心点
- 实战088 将多边形边转换成曲线
- 实战089 删除对象历史
- 实战090 观察节点

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

- 实战091 材质节点
- 实战092 使用显示层
- 实战093 播放动画
- 实战094 场景对象的基本操作

第3章 NURBS建模初级篇

- 实战095 花瓶
- 实战096 哑铃
- 实战097 檐口
- 实战098 电池
- 实战099 倒角文字
- 实战100 口红

- 练习001 高脚杯
- 练习002 杠铃
- 练习003 墙裙
- 练习004 纽扣电池
- 练习005 倒角文字
- 练习006 化妆品瓶子

第4章 NURBS建模进阶篇

- 实战101 工业存储罐
- 实战102 茶壶
- 实战103 节能灯管
- 实战104 沙漏
- 实战105 小号

- 练习007 油罐
- 练习008 茶壶
- 练习009 白炽灯泡
- 练习010 桌子
- 练习011 长号

第5章 多边形建模初级篇

- 实战106 钻石
- 实战107 茶具
- 实战108 锁头
- 实战109 司南
- 实战110 骰子
- 实战111 螺钉

- 实例112 香蕉
- 实战113 手雷
- 实战114 盾牌
- 实战115 拓扑重建

- 练习012 水晶
- 练习013 传统元素
- 练习014 车锁
- 练习015 餐具
- 练习016 麻将
- 练习017 螺丝钉
- 练习018 鼓锤
- 练习019 烟雾弹

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

练习020 盾牌

练习021 拓扑犀牛

第6章 多边形建模进阶篇

实战116 轮毂

实战117 琵琶

实战118 人物头部

实战119 红心容器

实战120 仙人球盆景

实战121 沙发

实战122 飞机

实战123 展开模型的UV

实战124 快速展开UV

实战125 雕刻日晷模型

实战126 老式电话

练习022 轮毂

练习023 大阮

练习024 人物头部

练习025 巧克力

练习026 仙人掌

练习027 沙发

练习028 客机

练习029 展开人物头部模型的UV

练习030 快速展开UV

练习031 古镜

练习032 唱片机

第7章 细分曲面建模初级篇

实战127 酒桶

实战128 字母饼干

练习033 靴子

练习034 汉堡包

第8章 细分曲面建模进阶篇

实战129 多边形模型与曲面模型的转换

实战130 ZIPPO打火机

实战131 螺丝刀

练习035 卡通引擎

练习036 饮水机

练习037 水果刀

第9章 渲染初级篇

实战132 线框渲染

实战133 X光材质

实战134 迷彩材质

实战135 山水渐变

实战136 卡通材质

实战137 灯光阴影贴图

实战138 金属材质

实战139 玻璃材质

实战140 双面材质

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

- 实战141 灯光雾
- 实战142 辉光
- 实战143 景深
- 实战144 凹凸贴图
- 实战145 批渲染
- 实战146 后台渲染
- 练习038 线框渲染
- 练习039 X光材质
- 练习040 迷彩材质
- 练习041 渐变应用
- 练习042 卡通材质
- 练习043 灯光阴影贴图
- 练习044 金属材质
- 练习045 玻璃材质
- 练习046 双面材质
- 练习047 夜空特效
- 练习048 辉光
- 练习049 景深
- 练习050 凹凸贴图
- 练习051 批渲染
- 练习052 后台渲染
- 第10章 渲染进阶篇
- 实战147 影棚渲染
- 实战148 立体摄影机
- 实战149 红心容器渲染
- 实战150 魔兽场景渲染
- 实战151 车漆渲染
- 实战152 古典桌面综合渲染
- 练习053 影棚渲染
- 练习054 立体摄影机
- 练习055 糖果盘渲染
- 练习056 巫师渲染
- 练习057 车漆渲染
- 练习058 航海家桌面综合渲染
- 第11章 动画初级篇
- 实战153 战斗机飞行动画
- 实战154 转台动画
- 实战155 关键帧动画
- 实战156 壶中精灵动画
- 实战157 盘旋动画
- 实战158 扭曲花瓶
- 实战159 簇变形动画
- 实战160 抖动变形动画
- 实战161 线变形动画
- 实战162 蛇行动画
- 实战163 生日蜡烛
- 实战164 波动动画

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

- 实战165 摄影机动画
- 实战166 驱动关键帧动画
- 练习059 路径动画
- 练习060 转台动画
- 练习061 足球运动动画
- 练习062 瓶中精灵动画
- 练习063 飘带动画
- 练习064 Windows标志
- 练习065 角色簇变形动画
- 练习066 抖动变形动画
- 练习067 线变形动画
- 练习068 蜥蜴游泳动画
- 练习069 糖果
- 练习070 波纹动画
- 练习071 摄影机动画
- 练习072 驱动关键帧动画
- 第12章 动画进阶篇
 - 实战167 人物表情动画
 - 实战168 创建角色骨架系统
 - 实战169 蒙皮与权重绘制
 - 实战170 骨骼动画
 - 实战171 肌肉系统(一)
 - 实战172 肌肉系统(二)
 - 实战173 极品飞车动画
 - 实战174 表达式动画
 - 实战175 材质动画
 - 实战176 摄影机路径动画
- 练习073 人物表情动画
- 练习074 创建骨架系统
- 练习075 猎犬
- 练习076 骨骼动画
- 练习077 肌肉练习(一)
- 练习078 肌肉练习(二)
- 练习079 模拟驾驶
- 练习080 表达式动画
- 练习081 艺术台灯
- 练习082 摄影机路径动画
- 第13章 动力学与特效初级篇
 - 实战177 雪景特效
 - 实战178 粒子光束
 - 实战179 火焰特效
 - 实战180 烟花特效
 - 实战181 电子枪
 - 实战182 烟雾特效
 - 实战183 笔刷特效
 - 实战184 流体字
 - 实战185 3D流体火焰

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

- 实战186 钉约束
- 练习083 雪景特效
- 练习084 粒子云
- 练习085 篝火
- 练习086 烟花特效
- 练习087 闪电特效
- 练习088 烟雾特效
- 练习089 笔刷特效
- 练习090 流体特效
- 练习091 3D流体火焰
- 练习092 摇摆的电话
- 第14章 动力学与特效进阶篇
 - 实战187 海洋特效
 - 实战188 粒子文字特效
 - 实战189 美酒
 - 实战190 箭雨
 - 实战191 骨牌效应
 - 实战192 桌球动画
 - 实战193 布料应用
 - 实战194 草地
 - 实战195 蝴蝶飞舞
 - 实战196 游动的鱼群
 - 实战197 树叶飘落
- 练习093 海洋特效
- 练习094 粒子文字特效
- 练习095 液体
- 练习096 导弹
- 练习097 骨牌效应
- 练习098 保龄球动画
- 练习099 布料应用
- 练习100 毛绒绒的桃子
- 练习101 蜻蜓飞舞
- 练习102 游动的鱼群
- 练习103 花瓣飘落

<<中文版Maya 2012入门与实战>>

编辑推荐

全面介绍Maya 2012基本功能和实际应用完全针对零基础读者开发结合300个实用案例采用“图文结合+技巧提示”方式深入了解Maya强大功能300集的视频教学和500页学习资料让您轻松从入门到实战

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>