

## <<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：9787121075490

10位ISBN编号：7121075490

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：郭圣路 等编著

页数：545

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 2008从入门到精通>>

### 前言

Maya 2008是Alias公司在2008年新推出的软件。

由于它的易用性和可操作性，自诞生以来，它每年都升级一个版本。

随着版本的不断升级，它的功能也越来越强大，应用领域也不断扩展，使越来越多的用户选择Maya作为自己的开发工具。

我们使用该软件可以在虚拟的三维空间中创建出精美的模型，并能输出精美的图像和视频动画文件。

其产品自前已被广泛应用到很多领域，比如建筑效果图制作、动画制作、电影特效和游戏开发领域等。

自Maya问世以来，已经获得了很多国际大奖奖项。

而且在好莱坞的大片中几乎都有Maya的身影，比如电影《大白鲨》系列、《侏罗纪公园》系列、《星球大战》系列、《黑客帝国》系列、《金刚》等。

在国内外，大多数设计师都喜欢使用Maya。

在同类软件，比如3ds Max、SoftimageXSI、LightWave 3D等中，Maya具有全球最多的用户群。

据统计，现在全球有80%的游戏开发公司和出版公司的产品都是使用Maya开发的。

而在建筑装饰方面，也有相当一部分设计师采用Maya进行设计。

首先这要归功于Maya的强大功能及其易用性。

另外，我们还可以在Maya中插入应用程序模块，扩展它的功能。

用户可以根据需要制作出任意的模型，然后可以为制作出的模型设置材质和灯光，再进行动画设置和渲染。

由于其强大的制作和渲染功能，Maya被广泛应用于很多领域，比如在军事模拟、气候模拟、环境模拟、辅助教学和产品展示等方面。

Maya的作流程：第一步是制作模型；第二步是设置材质；第三步是设置灯光和摄像机，第四步是设置动画（如果需要静态的图片，就不必设置成动画，可以把这一步骤省略掉）；第五步是进行渲染。

这些内容在本书中都有介绍，而且本书内容就是按照这个工作流程来安排的。

本书分6篇，共25章。

首先介绍Maya的基本操作和工具。

其次介绍三种主要的建模方法。

接下来介绍材质、灯光、摄像机。

然后介绍动画知识。

在内容介绍上，我们从初级读者的角度出发，所用概念和操作过程介绍得非常清楚，难易程度适宜，选择的实例都比较简单，这样可以使读者很容易地进行学习和操作。

有些内容采取以实例为基础的方式进行介绍，这样可以更好地帮助读者掌握所学的知识。

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 内容概要

本书详细讲解了Maya 2008的基本命令及使用各种操作工具的基本技巧和方法等。

在讲解完每一种工具之后，都有针对性地附加了一个或多个操作实例来帮助读者熟悉并巩固所学的知识。

本书采用分步式教学及循序渐进的讲解方式，结合具有代表性的操作实例，可以使读者很轻松地掌握Maya 2008的各方面的知识，包括建模、材质、灯光、渲染和动力学模拟等，并可以为读者顺利地进入到相关专业领域，打下良好的基础。

本书适合打算学习Maya 2008的初级读者和中级读者，以及相关学院，电脑培训班的学生和Maya爱好者阅读与参考使用，是一本不可多得的参考用书。

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 书籍目录

第一篇 Maya2008基础 第1章 初识Maya2008 第2章 认识Maya2008的界面 第3章 基本操作  
第二篇 建模 第4章 多边形建模基础 第5章 多边形建模高级应用 第6章 曲面建模（一）  
第7章 曲面建模（二）第三篇 摄影机、材质、灯光与渲染 第9章 摄影机和视图 第10章 材质  
与纹理 第11章 Maya中的灯光和阴影 第12章 光学效果 第13章 渲染第四篇 动画 第14章  
动画基础 第15章 高级动画编辑及制作 第16章 角色装配 第17章 变形动画 第18章  
粒子动画 第五篇 Paint Effects、Fur和nCloth 第19章 Paint Effects 第20章 Fur 第21章 nCloth  
第六篇 综合实例 第22章 角色设计——武士 第23章 工业设计——汽艇 第24章 电视片头制  
作——新闻频道附录A Maya 2008中的快捷键附录B 解决在创建阴影时出现的问题

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 章节摘录

第一篇 Maya2008基础 第1章 初识Maya 2008 在这一章的内容中我们主要介绍一下有关Maya 2008的基本知识,包括Maya 2008的应用领域及其基本工作流程。

由于Maya 2008功能比较强大,涉及的内容也比较多,当读者初次接触Maya 2008时,可能不知道从何处着手,因此必须首先对它有一个大体的了解,才能够更好地学习Maya 2008。

1.1 Maya 2008简介 Maya 2008是Autodesk公司并购Alias公司后开发的产品,使用该软件可以在虚拟的三维场景中创建出精美的模型,并能输出精美的图像和视频动画文件,目前已被广泛应用于诸多领域,比如建筑效果图制作、动画制作、电影特效和游戏开发领域等。

自Maya问世以来,已经获得了多项国际大奖。

而且在好莱坞的几乎所有大片中都有Maya的身影,比如《透明人》、《大白鲨》、《侏罗纪公园》、《星球大战》、《黑客帝国》和《蜘蛛侠》等。

在国内外,有很多的设计师都在使用Maya,可见它具有很大的市场潜力。

1.2 Maya 2008的应用领域 除TMaya之外,目前,还有其他几种著名的三维软件,比如3ds Max、SoftimageXSI、LightWave 3D和Hudinev等。

这几款软件也非常出色,功能也非常强大,但是Maya具有全球最多的用户群。

据统计,现在全球有80%的游戏开发公司和出版公司的产品都是使用Maya开发的。

而在建筑装饰方面,也有相当一部分公司采用MaVa进行设计。

首先这要归功于Mav的强大功能及其易用性。

另外,还可以在Maya0插入应用程序模块,扩展它的功能。

用户可以根据需要制作出任意的模型,然后可以为制作出的模型设置材质和灯光,再进行动画设置和渲染。

.....

## <<Maya 2008从入门到精通>>

### 编辑推荐

《Maya2008从入门到精通》特色： 易于学习：按照Maya 2008软件的功能进行划分，根据初级和中级读者的学习要求及规律编写而成，非常易于学习。

内容全面：全面讲解了Maya 2008的功能和特性，可以帮助读者全面地掌握Maya 2008的精髓。

实例丰富：对Maya的每个功能的讲解，后面基本都附带一个相关的实例，简单、实用，介绍全面。

由浅入深：《Maya2008从入门到精通》内容由浅入深，语言简练、讲解清晰、注重操作，可以使零基础的读者真正地从入门到精通。

<<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>