第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2010高手速成>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010高手速成>>

13位ISBN编号：9787121106514

10位ISBN编号：7121106515

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技 编

页数：401

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

Autodesk Maya是全球最著名的三维特效软件之一。
自2001年以来所有获得奥斯卡“最佳视觉效果奖”的影片以及全部20大游戏发行商都使用了Autodesk.Maya。
在过去10年中，Autodesk Maya已经成为了许多全球顶级制片公司的首选创意工具，并被用来帮助全球的数字艺术家们创造独特和创新的数字艺术。
本书为初级、中级不同阶段的读者倾力打造，本书的几大优势如下：　　思路清晰，文字通俗易懂。
从工作流程出发，详细介绍每个模块的常用命令的功能和用法，贯穿整体，做到触类旁通。
注重实用、图文并茂，配合案例综合讲解。
合理分配知识点，去繁求精，增强阅读性，随书光盘中详实记录了案例的每步操作。
综合上述的几大优势，相信读者定会有所收获，本书一共分为13章。
第1章主要对Maya软件进行了初步的介绍。
使读者对Maya有个简单的了解。
第2章主要对Maya软件中的Model based进行了讲解。
第3章主要对Maya软件中的textures and lights based材质与灯光的设置进行了讲解。
第4章主要对Maya软件中的Animation based动画设置进行了讲解。
第5章主要对Maya软件中的Rendel based渲染的设置进行了讲解。
第6章主要对Maya软件中的Advanced Model高级建模方法进行了讲解。
第7章主要对Maya软件中的Advanced textures高级材质的设置进行了讲解。
第8章主要对Maya软件中的Character Rig进行了讲解。
第9章主要对Maya软件中的CharacterAnimation进行了讲解。
第10章主要对Maya软件中的Expressions进行了讲解。
第11章主要对Maya软件中的Dynamics and Effects进行了讲解。
第12章主要对Maya软件中的Mentalray渲染高级技法进行了讲解。
第13章主要如何用MEL、python语言和Maya对话进行了讲解。
本书在力求在去繁求精的同时，向读者完整的介绍Maya 2010的功能特点与使用技巧，特别适合初次接触该软件的读者自学使用。

内容概要

《Maya 2010高手速成》从Maya初学者的需求出发，打破传统图书和光盘讲解完全匹配的僵局。
图书作为命令详解的手册，详细的划分在目录上可以起到软件命令速查手册的功能。
在视频讲解中，以案例讲解的方式，按照实际工作流程讲解命令组合的使用方法，也就是说图书和光盘的内容完全不重复。
对于读者来说，相当于花一《Maya 2010高手速成》的钱，买到了基本命令讲解和简单案例讲解两《Maya 2010高手速成》。
同时这样也解决了由于图书篇幅限制讲不清楚的问题。
《Maya 2010高手速成》实现了真正意义上的书盘互动，书与光盘相辅相成，既可独立阅读图书，也可选择观看视频进行快速学习。
《Maya 2010高手速成》适合影视特效制作爱好者、准备进入该行业的零基础人员，以及相关院校学生作为快速学习教程。

书籍目录

第1章千里之行，始于足下——对Maya有个简单了解1.1初步了解Maya1.1.1Maya的发展历程1.1.2初识Maya基本结构1.1.3Maya动画工作流程1.2与众不同的Maya1.2.1建模（Modeling）1.2.2动画（Animation）1.2.3绑定（Rigging）1.2.4动力学（nDynamics）1.2.5渲染（Rendering）1.2.6应用程序端口（API）1.3Maya的基本操作1.3.1Maya的标准界面元素1.3.2自定义界面显示1.3.3热盒的使用1.3.4超图的使用1.3.5层级的概念及大纲的使用1.3.6组的使用1.3.7脚本编辑器的使用1.3.8自定义快捷键第2章初试锋芒——Modelbased2.1MayaPolygon创建之首要条件2.1.1Polygon的简介和基本操作2.1.2PolygonMesh菜单2.2模型七十二变——Editpolygon2.2.1编辑多边形2.2.2光滑代理2.2.3多边形法线2.2.4变形工具在建模中的应用第3章乱花渐欲迷人眼——texturesandlightsbased材质与灯光设置3.1这是一个缤纷的世界——Mayatextures3.1.1Hypershade编辑器3.1.2材质节点的基本类型3.1.3材质节点的属性3.1.4卡通材质3.2神秘的光与影——Maylights灯光设置3.2.1在真实世界中的光线和阴影3.2.2灯光介绍3.2.3深度贴图阴影和光线追踪阴影第4章由静入动——Animationbased动画设置4.1Animation的前期准备4.1.1动画基础4.1.2动画控制区域4.1.3设置关键帧4.2动画中的常用编辑器4.2.1认识曲线编辑器4.2.2关联编辑器的使用4.2.3驱动关键帧的应用4.2.4关键帧动画第5章迎接光辉的时刻——Renderbased渲染设置5.1金戈铁马入镜来5.1.1摄像机的创建5.1.2摄像机的基本设置5.2尽在渲染中5.2.1渲染窗口面板的属性5.2.2RenderView（渲染视窗）5.2.3批渲染第6章独具匠心——AdvancedModel高级建模方法6.1鬼斧神工之雕刻笔6.1.1软选择工具6.1.2雕刻造型工具6.1.3多边形色彩显示6.1.4盲区数据6.1.5优化场景输出6.1.6多边形节点6.2以至柔胜刚——NURBS高级建模方法6.2.1NURBS建模简介6.2.2创建NURBS曲线6.2.3编辑NURBS曲线6.2.4创建曲面6.2.5编辑NURBS曲面第7章追求真实的质感——Advancedtextures高级材质设置7.1绘制贴图之前的工作7.1.1关于UV7.1.2UV的映射7.1.3UVTextureEditor7.2另辟蹊径——利用Node制作纹理7.2.1纹理节点的用途7.2.2D纹理节点7.2.3D纹理节点7.3淋漓尽致的表现——Node的综合应用7.3.1环境纹理7.3.2置换节点7.3.3通用节点7.3.4mentalray节点的简介第8章千变万动，由我操控——CharacterRig第9章尽情的表演吧——CharacterAnimation第10章理性的思考——Expressions第11章动力学——DynamicsandEffects第12章乱真的虚拟世界——mentalray渲染高级技法第13章开放的胸怀——用MEL、python语言和Maya对话

编辑推荐

无须花费高昂的培训费用　　通过阅读本书+观看视频教学　　您即可掌握Maya 2010软件的使用与技巧　　知名培训专家亲手编写　　学习过程中会有亲临培训课堂的感觉

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