

<<MAYA 2012从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<MAYA 2012从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787515304496

10位ISBN编号：7515304499

出版时间：2012-1

出版时间：中国青年出版社

作者：张俊，刘雯芳，高盈 编著

页数：398

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 2012从入门到精通>>

内容概要

《MAYA

2012从入门到精通》由国内游戏、动画领域一线工作人员倾力打造，旨在为Maya爱好者搭建顺利通往三维游戏和动画王国的桥梁，帮助初学者快速消除“高深软件恐惧感”，使读者不但能够轻松掌握全面的理论知识，而且能够迅速体验到自己动手制作的乐趣，是真正的“授之以渔”，可作为Maya爱好者实现职业梦想的完美垫脚石。

全书共16章，对Maya的基础知识、建模、模型贴图纹理、灯光、材质、渲染、关键帧动画、路径及动画约束、Maya变形器、骨骼蒙皮系统、肌肉系统、角色动画制作、动力学以及表达式和Mel语言运用等模块进行了深入的分析。

全书每个章节不但有“进阶练习”，更有“综合案例”帮助读者深入了解行业秘籍。

本书可作为动漫游戏专业学生教材，还可作为数字娱乐、动漫游戏专业人士参考用书，值得广大Maya爱好者收藏。

<<MAYA 2012从入门到精通>>

作者简介

本书的三位作者都有长期使用Maya的经验，现均在高校任教，担任Maya及相关课程的教学工作，并实际参与过大量商业或实验性项目，拥有丰富的行业工作经验。

<<MAYA 2012从入门到精通>>

书籍目录

Chapter01 初识Maya

- 1.1 Maya软件概述
- 1.2 认识Maya 2012软件
 - 1.2.1 初识Maya 2012操作界面
 - 1.2.2 详解Maya 2012界面菜单和功能
- 1.3 Maya 2012的基础操作
 - 1.3.1 快速创建工程目录及对象
 - 1.3.2 视图操作
 - 1.3.3 图层管理及应用
 - 1.3.4 快捷菜单及热键
- 1.4 Maya 2012 的新功能
 - 1.4.1 视图区
 - 1.4.2 建模方式
 - 1.4.3 程序贴图
 - 1.4.4 渲染优化
 - 1.4.5 动画曲线可视化编辑
 - 1.4.6 动力学模拟功能
 - 1.4.7 摄像机序列管理

Chapter02 Polygon (多边形) 建模

- 2.1 Polygon (多边形) 建模概述
 - 2.1.1 Polygon (多边形) 建模方式简介
 - 2.1.2 Polygon (多边形) 建模原则
- 2.2 Polygon (多边形) 的基本概念
 - 2.2.1 Vertex (顶点)
 - 2.2.2 Edge (边)
 - 2.2.3 Face (面)
 - 2.2.4 Shell (壳)
 - 2.2.5 Border Edge (边界线)
 - 2.2.6 Normal (法线)
- 2.3 Polygon (多边形) 显示操作
 - 2.3.1 Polygon (多边形) 数量显示
 - 2.3.2 详解Polygons (多边形) 菜单
- 2.4 详解Select (选择) 菜单
- 2.5 Polygon (多边形) 的创建与编辑操作
 - 2.5.1 Polygon (多边形) 模型的创建及参数设置
 - 2.5.2 Polygon (多边形) 模型的组元选择
- 2.6 详解Mesh (网格) 菜单
 - 2.6.1 Combine (合并)
 - 2.6.2 Separate (分离)
 - 2.6.3 Extract (提取)
 - 2.6.4 Booleans (布尔运算)
 - 2.6.5 Smooth (平滑)
 - 2.6.6 Triangulate (三角面)
 - 2.6.7 Quadrangulate (四角面)
 - 2.6.8 Fill Hole (洞填补)

<<MAYA 2012从入门到精通>>

- 2.6.9 Make Hole Tool (创建洞工具)
- 2.6.10 Create Polygon Tool (创建多边形工具)
- 2.6.11 Sculpt Geometry Tool (造型雕刻工具)
- 2.6.12 Mirror Cut (镜像剪切)
- 2.6.13 Mirror Geometry (镜像物体)

.....

- Chapter 3 NURBS曲面建模
- Chapter 4 Subdiv Surfaces (细分曲面) 建模
- Chapter 5 材质与贴图
- Chapter 6 灯光与渲染
- Chapter 7 关键帧动画
- Chapter 8 变形器、路径及动画约束
- Chapter 9 骨骼蒙皮系统
- Chapter 10 角色动画制作
- Chapter 11 粒子系统
- Chapter 12 柔体与刚体
- Chapter 13 nCloth (内核布料) 系统
- Chapter 14 流体
- Chapter 15 Fur (毛发) 系统
- Chapter 16 表达式与MEL语言运用

<<MAYA 2012从入门到精通>>

编辑推荐

Maya2012是Maya软件的最新版本。

该书适合所有愿意学习Maya以及正在使用Maya软件的学生和行业工作者。

全书内容详尽，讲解生动，采用全彩色印刷，版面设计精美，摒弃了枯燥的长篇理论罗列，而是将冗长的理论知识融入到“进阶练习”中实际演练，步骤操作清晰明了，极大加深读者印象并提高读者的实操能力。

《MAYA 2012从入门到精通》共附带300多个“提示”，主要讲解行业操作准则以及对正文讲解进行补充，紧贴行业准则，提高了本书的实际指导意义，使读者能够深入了解行业秘籍。

每个章节最后的“综合案例”经过精心编排，涵盖影视后期、角色动画、工业设计、室内设计等多个领域，旨在为读者展现全面的Maya面貌，使读者能够轻松掌握相关行业的基本技能，真正实现“精通”目标。

<<MAYA 2012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>