第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

图书基本信息

书名：<<Maya总动员Modeling建模篇>>

13位ISBN编号：9787801729767

10位ISBN编号：7801729765

出版时间：2008-9

出版时间：兵器工业出版社

作者：张宝荣

页数：477

字数：766000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

前言

当今社会正处在信息化、数字化的时代，而计算机图形图像技术又是数字领域的至高点，是引领数字潮流的桥头堡。
毫无疑问，cG（计算机图形图像）技术是当今世界计算机科学技术领域里的弄潮儿。
随着cG技术的大量应用，尤其是在影视方面的应用，不但造就了一大批cG艺术家，而且也进一步提升了人们的视觉享受。
cG技术在电影电视以及各类传媒中的广泛应用，在丰富和提升人们的视听层次的同时，也使得cG行业得到迅猛发展。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

内容概要

本书是Maya总动员教学系统的第4部分——建模篇，本书配有5张高画质的DVD多媒体视频教学光盘，提供了28个小时的视频教学，详细介绍了Maya建模模块的大部分功能和操作技巧。
具体内容包括Maya基础操作、公共菜单命令、NURBS全部功能操作、NURBS精细建模、细分曲面操作、多边形功能操作和多边形高级角色建模。
本书精选的数十个教学案例都来自世界著名制作或教学团队及官方的成功案例，可帮助读者迅速成为建模师。

本书特别适合CG相关从业人员使用，是动画设计、影视制作等行业的建模应用技术指南，也是CG爱好者理想的自学用书，同时也可作为相关领域培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

书籍目录

第1章 基础内容 1.1 Maya概述 1.2 使用Maya 1.2.1 启动Maya 1.2.2 界面元素 1.2.3 使用对象 1.2.4 对象显示 1.2.5 对象属性 1.2.6 属性和节点 1.2.7 使用工具和操作 1.2.8 操纵器和手柄 1.3 视窗操作 1.4 工具的使用 1.4.1 移动对象 1.4.2 旋转对象 1.4.3 缩放对象 1.5 浮动菜单及命令介绍 1.5.1 使用浮动菜单 1.5.2 标记菜单 1.5.3 通过快捷键使用标记菜单 1.6 常用的物体编辑方法和管理手段 1.6.1 选择对象 1.6.2 删除对象 1.6.3 使用组 1.7 显示对象 1.7.1 在Maya中显示项目 1.7.2 显示视图工具 1.7.3 为对象制作注释 1.7.4 改变线帧颜色 1.7.5 指定对象的显示方式 1.7.6 隐藏和显示对象 1.7.7 隔离选中的对象或者元素 1.7.8 模板显示 1.7.9 使用层 1.8 辅助功能 1.8.1 吸附（Snap） 1.8.2 对齐工具（Align Tool） 1.8.3 捕捉目标工具（Snap Together Tool） 1.8.4 限制选择 1.8.5 冻结（Freeze）和重新设置转换 1.8.6 锁定变换工具和操纵器 1.8.7 使用构建历史 1.8.8 激活对象 1.8.9 创建细节级别 1.9 管理文件和项目 1.9.1 创建一个新场景 1.9.2 打开一个场景 1.9.3 保存文件 1.9.4 管理项目 本章小结 思考与练习 第2章 编辑器 2.1 常用编辑器 2.1.1 元素编辑器 2.1.2 属性扩展清单 2.2 关系编辑器 2.2.1 设置视图选项 2.2.2 显示关系和对象 2.2.3 选择要显示的关系和对象 2.2.4 创建关系 2.2.5 选择关系、关系成员和对象 2.2.6 增加和删除关系成员 2.3 属性编辑器 2.3.1 显示属性编辑器 2.3.2 将对象属性加载到属性编辑器中 2.3.3 同时查看不同对象的属性 2.3.4 添加自定义属性 2.3.5 编辑自定义属性 2.3.6 改变节点行为 2.3.7 在属性编辑器中设置属性关键帧 2.3.8 连接属性 2.3.9 断开连接 2.3.10 锁定属性值 2.3.11 启动表达式编辑器 2.3.12 为属性值映射纹理 2.3.13 属性预设（Attribute Preset） 2.4 颜色选择器 2.4.1 使用色轮和色块 2.4.2 使用滴管 2.4.3 使用滑块 2.4.4 使用混合框 2.4.5 使用调色板 2.5 通道框 2.5.1 显示通道框 2.5.2 调整通道框的大小 2.5.3 显示对象属性 2.5.4 向通道框中添加属性 2.5.5 显示元素属性 2.5.6 改变显示格式 2.5.7 输入属性数值 2.5.8 在通道框中断开关系 2.5.9 在通道框中锁定属性数值 2.5.10 在通道框中启动表达式编辑器 2.5.11 在通道框中链接属性 2.5.12 修改对象的历史（输入） 2.6 使用Outliner 2.6.1 浏览Outliner 2.6.2 显示形状节点 2.6.3 显示属性 2.6.4 显示特定类型的节点 2.6.5 父对象 2.6.6 选择和重命名对象 2.6.7 为节点重新排序 2.7 使用超图 2.7.1 打开超图 2.7.2 场景层级术语 2.7.3 展开场景层级节点 本章小结 思考与练习 第3章 设置参数 第4章 NURBS建模 第5章 多边形建模 第6章 细分曲面建模

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章　基础内容　1.1 Maya概述　让你的梦想成真　荣获奥斯卡奖的AutodeskMaya软件是世界上最强大的整合3D建模、动画、特效和渲染的解决方案。
Autodesk Maya还增强了二维图形的画质和真实感。
正因为此，电影与视频艺术家、游戏开发人员、可视化专业人员、Web和印刷设计人员纷纷求助于Maya来实现他们的创意和构想。
Maya的诞生　1998年是3D历史上具有里程碑意义的一年。
合并后的AlialWavefront公司在PowerAnimation的基础上同时面向SGl和PC发布了新一代三维软件Maya 1.0。
随后不久，又升级为2.0。
Maya的诞生，开创了三维动画的新纪元。
目前，无论在三维动画的任何一个方面（建模、动画、材质、特效、脚本，甚至界面的个性化，高效率，运算速度……）Maya都是最强大的（当然也是最难掌握的）。
发展历程　Maya是由著名的Alias公司开发的。
Alias公司是三维界的老牌厂商，该公司早期以Power animator、Power Model和Alias Studi0闻名于世，后来收购了另一个著名厂商Wavefront公司，组成了强大的AIW公司（后来又被SGI公司收购）。
Alias和Wavefront两个公司合并完成后，它们携手开发了震惊电脑动画业的Maya。
Maya软件继承了Alias公司卓越的NURBS建模技术，关于这方面可以说是目前三维动画软件中最好的技术。
Maya是当前支持平台最全面的三维动画软件。
更难得的是，它不像其他三维软件都是先从其他平台移植过来，而是从1.0开始就是多平台同时开发的软件。
Maya的动画功能极其强大，任何东西在Maya中都可设置成动画。
同时也以其非常强大的NURBS工具而闻名于世。
开发Maya使用了一种类似C语言的MEL语言，也可以说整个Maya就是大量MEL程序的集合。
在Maya中，几乎任何一个部分都可以用MEL语言来自定义设置，由于MEL语言非常易学，因此可以通过它自定义高效的自动操作。
Maya中还包括有应用程序开发界面（API），这可让软件开发商们使用C语言开发插件。
使Maya拥有了极大的扩展能力和弹性，这也是Maya被好莱坞青睐的重要原因之一，几乎所有使用Maya制作的大片都有几个R.D（研发）项目。
目前在好莱坞的影视制作公司中，Maya的影响力可以说是如日中天，现在大多数的好莱坞电影大片的三维动画都主要靠Maya制作。
由于对电影制作的贡献，Maya在2003年获得了奥斯卡的技术奖。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

编辑推荐

业内资深Maya培训专家全程授课，基础知识全面、扎实、立体互动教学，现场感十中。
教学素材全部精选自业界成功案例，数十个课堂练习，真实再现Maya建模的工作流程和软件操作技法。

5DVD超大容量多媒体教程。
本分册包含一个手册和5DVD多媒体教学光盘（30CD超大容量），教学视频总时长28小时，深度剖析庞大繁杂的Maya建模基础知识与应用技法。

本套大型Maya多媒体教学系统包含建模、渲染、动力学、插件、角色动画共五篇，本书是建模篇，包括一本手册和5张配套DVD教学光盘，教学视频时长28小时。
由近年来活跃于三维培训、创作一线的动画界资深讲师张跃（张宝荣）集丰富的经验和心得倾力奉献，全程现场式教学。

教学案例全部精选自业界知名制作、教学团队及软件官方的成功案例，真实地再现了利用Maya软件建模的工作流程，帮助初学者和掌握了一定软件技能的中级用户由基础开始一点一滴地深入学习建模技术，引导学习者快速掌握最实用的三维模型制作技能，帮助您快速成就建模师之梦。

本书囊括了Maya建模模块的全部内容，从基本操作入手，全面系统地讲解了Maya公共菜单命令、NURBS全部功能操作、NURBS精细建模、细分曲面操作、多边形功能操作和多边形高级角色建模。图书与光盘相辅相成，图书中介绍了建模模块的基础操作和相关的命令速查，光盘中提供了基础讲解与实例制作的视频教学，学习时专业建模讲师如旁在侧。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya总动员Modeling建模篇>>

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