

《Maya基础训练教程》

图书基本信息

书名：《Maya基础训练教程》

13位ISBN编号：9787111318873

10位ISBN编号：7111318870

出版时间：2010-11

出版社：袁帆 机械工业出版社 (2010-11出版)

作者：袁帆 编

页数：151

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

在计算机信息技术飞速发展的今天，以计算机图形学为基础的三维动画技术迅速崛起，并被广泛应用于电影、游戏及一些虚拟现实的场合中，为广大艺术家提供了更为广阔的可以发挥想象力的舞台。同时也使观众极大地开拓了视野，视觉感官得到了充分的享受。Maya是一个优秀的三维动画制作软件，已获得多项国际大奖，有着广泛的应用领域，如计算机游戏制作、影视制作、广告设计、建筑与环境艺术表现、工业仿真、产品设计、虚拟现实等。设计师必须具有技术和艺术两个方面的才能，才能生产出优秀的作品。本书的内容全部由南京汉恩游戏动画制作有限公司的一线工作人员负责编写，他们除了在职业院校从事教学工作外，还有着丰富的项目实践经验。其中包括众多的商业项目和政府项目，如“华润电力集团形象宣传片”、“中国银行网银广告片”、“泰州电视台整体栏目包装”等。本书的每个案例，都是实际的项目，让读者身临制作现场，体验项目成功的快感。在本教材编写的过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。本书由袁帆主编，参与编写的还有吴蕾、高媛鸿、权昊、李悦、赵耀、芮莉、丁丽娟、张仲尧、李旭。本书不仅可以作为各职业院校动画专业和社会三维动画培训班的专业教材，同时也适合广大动画爱好者自学及创作参考。由于时间的紧迫性以及动画本身创作的复杂性，加之Maya软件技术更新的快速性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

《Maya基础训练教程》

内容概要

《Maya基础训练教程》在讲解Maya各模块，各种常用工具参数的同时，配以精美的实例操作，真正做到命令与实例并举、理论与实践结合。《Maya基础训练教程》以模块为基本写作单元。每个单元介绍完整的功能和制作技巧，教师可根据课时来讲解，然后配合相应的上机时间来完成教学任务。《Maya基础训练教程》以生活中的项目为实例，最大程度地激发了读者的学习兴趣，力求使读者学习轻松、上手容易。全书共分4篇，分别是基础篇，建模篇，动画篇，渲染篇。基础篇主要介绍了3D动画的知识和Maya软件的基本概念；建模篇包括做模型的计划、多边形建模、NURBS建模、细分表面建模；动画片包括关键帧动画、驱动关键帧、路径动画、摄像机动画、生动的栏目包装、骨骼的简单应用（高级动画）；渲染篇包括渲染概述、渲染的基础知识、光、Maya灯光、材质、渲染输出。

《Maya基础训练教程》还配有电子课件和实例素材，读者可到机械工业出版社网站上免费注册下载，或联系编辑（88379194）索取。

《Maya基础训练教程》适合作为职业院校电脑动画专业的教科书和社会三维动画培训班的教材，也可供广大CG爱好者阅读。

书籍目录

前言
基础篇第1章 绪言——3D的故事
第2章 初探Maya
2.1 Maya界面介绍
2.2 公共菜单
2.3 面板菜单
2.4 热盒
2.5 Maya的基本操作方法
2.6 小结
建模篇第3章 做模型计划
3.1 多边形、NURBS、细分表面概述
3.2 多边形建模、NURBS建模、细分表面建模的特点
3.3 小结
第4章 基础多边形建模
4.1 多边形工具和编辑多边形工具
4.2 我的书桌——硬边模型的制作
4.3 多边形角色建模
4.4 制作一个可爱的卡通角色
4.5 小结
第5章 NURBS基础
5.1 创造NURBS的方法
5.2 做出更加复杂的造型（编辑曲线和编辑曲面的方法）
5.3 送自己一部新款手机
5.4 小结
第6章 简介细分表面建模
6.1 构造手部模型制作逼真的指甲
6.2 小结
动画篇第7章 关键帧动画
7.1 关键帧、帧和中间帧
7.2 设置关键帧
7.3 小结
第8章 驱动关键帧
8.1 驱动物体与被驱动物体的关系及设置关键帧
8.2 设置驱动关键帧
8.3 实例：制作感应门
8.4 小结
第9章 路径动画
9.1 设置路径动画
9.2 路径动画的属性：Attach to Motion Path
9.3 Flower Path Object
9.4 小结
第10章 摄像机动画
10.1 摄像机的应用
10.2 普通摄像机的使用
10.3 摄像机与路径动画
10.4 小结
第11章 生动的栏目包装
11.1 变形工具的应用
11.2 摄像机的配合
11.3 小结
第12章 骨骼的简单应用（高级动画）
12.1 绑定和约束
12.2 伸展的机器手臂
12.3 小结
渲染篇第13章 渲染概述
13.1 渲染的概念
13.2 渲染的基本算法
13.3 小结
第14章 渲染基础知识
14.1 Render Settings概述
14.2 Render View窗口
14.3 静帧渲染和序列帧渲染
14.4 静帧渲染的保存
14.5 工程目录在渲染中的用处
14.6 静帧渲染中的摄像机
14.7 小结
第15章 光
15.1 光的物理性
15.2 光的质感
15.3 小结
第16章 Maya灯光
16.1 Maya灯光的概述
16.2 Maya灯光的创建及基本操作
16.3 灯光的基本属性
16.4 灯光的阴影属性
16.5 三点照明法
16.6 灯光连接
16.7 灯光阵列
16.8 灯光贴图
16.9 灯光雾
16.10 小结
第17章 材质
17.1 Hypershade简介
17.2 材质球基本属性与特殊属性
17.3 金属材质
17.4 工具节点的应用
17.5 玻璃材质与工具节点
17.6 Polygons UV的理解
17.7 透明通道的作用
17.8 小结
第18章 渲染输出
18.1 渲染的大小与质量
18.2 静帧渲染
18.3 序列帧渲染
18.4 小结

章节摘录

插图：

《Maya基础训练教程》

编辑推荐

《Maya基础训练教程》：项目引领，彩色印刷，校企合编，能力本位。

《Maya基础训练教程》

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:www.tushu111.com