

<<Maya 2009从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2009从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121088476

10位ISBN编号：7121088479

出版时间：2009-7

出版单位：电子工业出版社

作者：苗玉敏 等 著

页数：385

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 2009从入门到精通>>

内容概要

详细讲解了Mava 2009的命令及各种操作工具的使用、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。

这些实例可以帮助读者更好地掌握所学的知识。

《Maya 2009从入门到精通》采用分步式教学及循序渐进的讲解方式，结合详细讲解的操作实例，可以使读者很轻松地掌握Maya 2009各方面的知识，包括建模、材质、灯光、渲染和动力学模拟等，可使读者为顺利进入到相关专业领域打下良好的基础。

《Maya 2009从入门到精通》适合打算学习Mava 2009的初级读者和中级读者，以及相关学院的学生、电脑培训班的学和Maya爱好者阅读与参考使用。

<<Maya 2009从入门到精通>>

书籍目录

第1篇 Maya 2009基础第1章 初识Maya 20091.1 Maya 2009简介1.2 Maya 2009的应用领域1.3 使用Maya 2009的硬件要求1.4 Maya 2009的新增功能简介1.5 安装、卸载、启动和关闭Maya20091.5.1 安装Maya 20091.5.2 卸载Maya 20091.5.3 启动Maya 20091.5.4 退出Maya 20091.6 常用概念简介1.7 工作流程简介1.7.1 制定方案1.7.2 制作模型和场景1.7.3 生成动画第2章 工作界面和基本操作2.1 界面布局及工具2.1.1 界面布局2.1.2 菜单栏2.1.3 标准工具栏2.1.4 工具箱和视图布局工具按钮2.1.5 工具架2.1.6 视图2.1.7 视图菜单和快捷工具按钮2.1.8 时间标尺2.1.9 命令栏2.1.10 通道盒2.1.11 图层2.1.12 热键盒2.2 基本操作2.2.1 新建与保存Maya 2009场景2.2.2 打开Maya 2009文件2.2.3 合并场景2.2.4 创建基本的对象2.2.5 对场景中对象的基本操作2.2.6 对视图的操作2.2.7 复制对象2.2.8 组合对象2.2.9 删除对象2.2.10 创建父子关系2.2.11 设置参考图像和背景图片2.2.12 自制Maya 2009第2篇 建模第3章 基本曲面建模3.1 曲面建模简介3.2 创建曲线3.2.1 使用CV Curve Tool创建曲线3.2.2 使用“EP Curve Tool (编辑点曲线王具)”命令绘制曲线3.2.3 使用“Pencil Curve Tool (铅笔曲线工具)”命令绘制曲线3.2.4 使用“Arc tool (圆弧工具)”命令绘制曲线3.3 创建和编辑文本3.4 编辑曲线3.5 创建曲面3.5.1 车削曲面3.5.2 放样曲线.....第4章 高级曲面建模第5章 多边形建模第3篇 摄影机、材质、灯光与渲染第6章 摄影机和视图第7章 材质和纹理第8章 灯光和阴影第9章 光学效果第10章 渲染第4篇 动画第11章 动画基础第12章 高级动画编辑第13章 角色动画第14章 变形动画第15章 粒子动画第5篇 Paint Effects和Fur第16章 Paint Effects第17章 Fur (毛发) 附录A Maya 2009中的快捷键

<<Maya 2009从入门到精通>>

章节摘录

第1篇 Maya 2009基础 第1章 初识Maya 2009 1.6 常用概念简介 每个专业或者领域中都有其相关的术语，Maya 2009也是这样，有一些专有的术语。

初次接触Maya 2009的用户会对这些术语感到困惑，因此在学习它之前，最好先了解这些基本的术语，以便为以后的学习打下基础。

1. 3D（三维） 3D是英文单词three-dimensional的缩写，直译就是“三维”的意思，在Maya 2009中指的是3D图形或者立体图形。

3D图形具有纵深度和立体感。

Maya的作用就是模拟现实世界的立体空间，在Maya中制作出的图形具有立体感，与在现实世界中看到的图形基本相同。

2. 2D（二维）贴图 2D就是二维图像或图案。

2D贴图需要贴图坐标才能进行渲染或显示在视图中。

3. 建模 建模是创建模型的简称，也就是创建三维模型，也有人称之为造型，比如创建的球体、立方体，人物、建筑物等。

它是创建三维作品的基础或第一步。

只有创建完模型之后，才能进行以后的工作。

4. 材质 顾名思义它就是对象的构成成分或者元素的表面特征。

比如使用的办公桌，一般是使用木头制作的，它具有一定的颜色、反光度和图案，再比如窗户上的玻璃，它具有一定的透明度，一定的颜色和反光度等。

这些特征就是对象的材质，制作完的模型还没有被赋予材质，不会有这些特征，因此，在建模之后，要为它们赋予材质。

<<Maya 2009从入门到精通>>

编辑推荐

由浅入深，介绍翔实； 实例丰富，经典实用； 易于学习，轻松掌握； 经验与教学有机结合。

<<Maya 2009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>