

<<Maya 2011从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121117381

10位ISBN编号：712111738X

出版时间：2010-9

出版时间：电子工业出版社

作者：苗玉敏，王彬 等编著

页数：463

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 2011从入门到精通>>

### 前言

Maya 2011是Autodesk公司在2010年推出的升级版软件。

由于Maya的易用性和可操作性，自诞生以来，基本每年都升级一个版本。

随着版本的不断升级，它的功能也越来越强大，应用领域也不断扩展，使越来越多的用户选择Maya作为自己的开发工具。

我们使用该软件可以在虚拟的三维空间中创建出精美的模型，并能输出精美的图像和视频动画文件。

目前，Maya已被广泛应用到很多领域，比如建筑效果图制作、动画制作、电影特效和游戏开发领域等。

自Maya问世以来，使用Maya创作的作品已经获得了很多国际大奖。

而且在好莱坞的大片中几乎都有Maya的身影，比如《阿凡达》、《大白鲨》系列、《侏罗纪公园》系列、《指环王》系列、《黑客帝国》系列、《金刚》系列等。

在国内外，很多设计师都转向使用Maya。

在同类软件，比如3ds Max、Softimage|XSI、LightWave等中，Maya具有全球最多的用户群。

据统计，现在全球有70%以上的游戏开发公司和出版公司的产品都是使用Maya开发的。

而在建筑装饰方面，也有相当一部分设计师采用Maya进行设计。

首先这要归功于Maya的强大功能及其易用性。

另外，我们还可以在Maya中插入应用程序模块，扩展它的功能。

用户可以根据需要制作出任意的模型，然后为制作出的模型设置材质和灯光，再进行动画设置和渲染。

由于其强大的制作和渲染功能，Maya被广泛应用于很多领域，比如在军事模拟、气候模拟、环境模拟、辅助教学和产品展示等方面。

## <<Maya 2011从入门到精通>>

### 内容概要

本书详细讲解了Maya 2011的基本命令及使用各种操作工具的基本技巧和方法等。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。

本书采用分步式教学及循序渐进的讲解方式，结合具有代表性的操作实例，可以使读者很轻松地掌握Maya 2011的各方面的知识，包括建模、材质、灯光、渲染和动力学模拟等，可使读者顺利地进入到相关专业领域，打下良好的基础。

本书适合打算学习Maya 2011的初学者读者和中级读者，以及相关学院、电脑培训班的学生以及Maya爱好者阅读与参考使用。

## &lt;&lt;Maya 2011从入门到精通&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 Maya 2011基础	第1章 初识Maya 2011	1.1 Maya 2011简介	1.2 Maya 2011的应用领域
1.3 使用Maya 2011的硬件要求	1.4 Maya 2011的新增功能简介	1.5 安装、卸载、启动和关闭Maya 2011	1.5.1 安装Maya 2011
1.5.2 卸载Maya 2011	1.5.3 启动Maya 2011	1.5.4 退出Maya 2011	1.6 常用概念简介
1.7 工作流程简介	1.8 界面布局	1.9 菜单栏	1.10 标准工具栏
1.11 工具箱和视图布局工具按钮	1.12 工具架	1.13 视图	1.14 视图菜单和快捷工具按钮
1.15 时间标尺	1.16 命令栏	1.17 通道盒	1.18 图层
1.19 热键盒	2.1 Maya 2011中的基本操作	2.1.1 新建与保存Maya 2011场景	2.1.2 打开Maya 2011文件
2.1.3 合并场景	2.2 改变视图的类型	2.3 创建基本的对象	2.4 对象的基本操作
2.4.1 选择对象	2.4.2 移动、旋转和缩放对象	2.4.3 对视图的操作	2.4.4 复制对象
2.4.5 成组对象	2.4.6 删除对象	2.4.7 创建父子关系	2.5 曲线捕捉
2.6 设置参考图像和背景图片	2.6.1 设置参考图像	2.6.2 设置背景图片	2.7 自定义Maya 2011
2.7.1 自定义键盘快捷键	2.7.2 自定义视图的背景颜色	2.7.3 自定义模型在视图中的显示颜色	第二篇 建模
第3章 曲面建模	第4章 多边形建模	第5章 细分表面建模	第三篇 摄影机、材质、灯光与渲染
第6章 摄影机和视图	第7章 材质与纹理	第8章 灯光和阴影	第9章 光学效果
第10章 渲染	第四篇 动画	第11章 动画基础	第12章 高级动画编辑
第13章 角色装配与角色动画	第14章 变形动画	第15章 粒子动画	

<<Maya 2011从入门到精通>>

章节摘录

插图：

## <<Maya 2011从入门到精通>>

### 编辑推荐

《Maya 2011从入门到精通》由一线资深设计人员倾力打造，主要特点如下：由深入浅，介绍详实实例丰富，经典实用易于学习，轻松掌握经验与教学有机结合

<<Maya 2011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>