

<<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：9787121149436

10位ISBN编号：7121149435

出版时间：2012-1

出版时间：电子工业出版社

作者：侯廷华 等编著

页数：456

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

本书详细讲解了Maya 2012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。本书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 2012的各方面的知识，包括建模、材质、灯光、渲染和动画制作等，可使读者顺利地进入到相关专业领域，打下良好的基础。

# <<Maya 2012从入门到精通>>

## 书籍目录

### 第1篇 Maya 2012基础

#### 第1章 初识Maya 2012

- 1.1 Maya 2012简介
- 1.2 Maya 2012的应用领域
- 1.3 使用Maya 2012的硬件要求
- 1.4 Maya 2012的新增功能简介
- 1.5 安装、卸载、启动和退出Maya 2012
  - 1.5.1 安装Maya 2012
  - 1.5.2 卸载Maya 2012
  - 1.5.3 启动Maya 2012
  - 1.5.4 退出Maya 2012
- 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 层编辑器
- 1.19 热键盒

#### 第2章 基本操作

- 2.1 Maya 2012中的基本操作
  - 2.1.1 新建与保存Maya 2012场景
  - 2.1.2 打开Maya 2012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 2012

## <<Maya 2012从入门到精通>>

- 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2篇 建模

#### 第3章 多边形建模

- 3.1 多边形建模概述
  - 3.1.1 多边形的概念
  - 3.1.2 多边形的子对象元素
- 3.2 多边形对象的创建
- 3.3 编辑多边形对象
  - 3.3.1 删除多边形上的构成元素
  - 3.3.2 减少多边形数量
  - 3.3.3 多边形布尔运算
  - 3.3.4 合并多边形
  - 3.3.5 融合顶点和边
  - 3.3.6 分离多边形
  - 3.3.7 拔出多边形的面
  - 3.3.8 分割多边形
  - 3.3.9 三边化多边形
  - 3.3.10 平滑多边形
  - 3.3.11 挤出多边形的面
  - 3.3.12 切角多边形
  - 3.3.13 切割多边形的面
  - 3.3.14 分离多边形的边
  - 3.3.15 填补多边形面上的洞
  - 3.3.16 造型多边形
  - 3.3.17 插入环边
  - 3.3.18 滑动边
- 3.4 实例：哪吒闹海

#### 第4章 曲面建模

- 4.1 曲面建模简介
- 4.2 曲线
- 4.3 创建曲面
  - 4.3.1 车削曲面
  - 4.3.2 放样曲线
  - 4.3.3 制作成平面
  - 4.3.4 挤出曲面
  - 4.3.5 Birail (双轨扫描) 命令的使用
  - 4.3.6 创建边界曲面
  - 4.3.7 使用方形工具创建曲面
  - 4.3.8 制作倒角曲面
  - 4.3.9 制作带有剖面的倒角
- 4.4 编辑曲面
  - 4.4.1 复制曲面上的面片
  - 4.4.2 插入等位线
  - 4.4.3 投射曲线
  - 4.4.4 修剪曲面

## &lt;&lt; Maya 2012从入门到精通 &gt;&gt;

- 4.4.5 相交曲面
  - 4.4.6 Boolean (布尔运算) 命令
  - 4.4.7 连接曲面
  - 4.4.8 分离曲面
  - 4.4.9 打开和关闭曲面
  - 4.4.10 延伸曲面
  - 4.4.11 偏移曲面
  - 4.4.12 重建曲面
  - 4.4.13 使用连接面连接曲面
    - 4.4.14 缝合曲面
    - 4.4.15 造型曲面
    - 4.4.16 使用“曲面编辑工具”编辑曲面
  - 4.5 实例：使用NURBS建模方法制作一套茶具
- 第5章 细分表面建模
- 5.1 细分表面
    - 5.1.1 细分表面的优势
    - 5.1.2 创建细分表面的菜单栏和工具架
    - 5.1.3 细分表面的使用流程
    - 5.1.4 标准模式和多边形代理模式
  - 5.2 创建细分表面
    - 5.2.1 使用创建细分表面的命令或者工具创建细分表面
    - 5.2.2 使用多边形创建细分表面
    - 5.2.3 使用曲面创建细分表面
  - 5.3 编辑细分表面
    - 5.3.1 选择细分表面的构成元素
    - 5.3.2 删除细分表面的元素
    - 5.3.3 在细分表面上增加细节
    - 5.3.4 创建和去除褶皱
    - 5.3.5 镜像细分表面
    - 5.3.6 通过“清除拓扑”使细分表面更易于操作
    - 5.3.7 连接细分表面
    - 5.3.8 造型细分表面
    - 5.3.9 显示细分表面的元素
  - 5.4 将细分表面转换为多边形
    - 5.4.1 镶嵌细分表面
    - 5.4.2 设置镶嵌选项
  - 5.5 实例：大白鹅
- 第3篇 摄影机、材质、灯光与渲染
- 第6章 摄影机和视图
- 6.1 摄影机与摄影机视图简介
    - 6.1.1 摄影机的类型
    - 6.1.2 摄影机视图的类型
  - 6.2 创建摄影机的方法
  - 6.3 摄影机视图指示器
  - 6.4 摄影机图标和操纵器
    - 6.4.1 摄影机图标
    - 6.4.2 摄影机操纵器

## &lt;&lt;Maya 2012从入门到精通&gt;&gt;

- 6.5 设置摄影机的属性
- 6.6 通过调整摄影机来调整摄影机视图
- 6.7 景深
- 第7章 材质与纹理
  - 7.1 材质基础
    - 7.1.1 材质的类型
    - 7.1.2 材质的属性
  - 7.2 材质编辑器
    - 7.2.1 “材质编辑器”窗口的组成
    - 7.2.2 “材质编辑器”窗口中的基本操作
  - 7.3 纹理和贴图
    - 7.3.1 纹理
    - 7.3.2 2D Textures (2D纹理)
    - 7.3.3 2D Textures的应用方式
    - 7.3.4 2D Textures的共同属性
    - 7.3.5 3D Textures (3D纹理)
    - 7.3.6 3D Textures的共同属性
    - 7.3.7 Env Textures (环境纹理)
    - 7.3.8 Other Textures (其他纹理)
  - 7.4 实例：景物写真——餐桌
- 第8章 灯光和阴影
  - 8.1 Maya中的灯光类型
  - 8.2 灯光的图标及创建
    - 8.2.1 灯光的图标
    - 8.2.2 创建灯光
    - 8.2.3 灯光操纵器
  - 8.3 灯光的属性
    - 8.3.1 灯光属性简介
    - 8.3.2 调整灯光的属性
  - 8.4 灯光/表面连接
    - 8.4.1 连接灯光和表面
    - 8.4.2 连接灯光与表面的具体操作
  - 8.5 阴影
    - 8.5.1 阴影类型
    - 8.5.2 阴影属性
    - 8.5.3 去除阴影
  - 8.6 实例：灯光的应用——卧室
- 第9章 光学效果
  - 9.1 光学效果简介
    - 9.1.1 光学效果的种类
    - 9.1.2 制作光学效果
    - 9.1.3 删除光学效果
  - 9.2 使用辉光
    - 9.2.1 辉光类型
    - 9.2.2 辉光属性
  - 9.3 透镜耀斑
  - 9.4 晕轮

## <<Maya 2012从入门到精通>>

9.4.1 晕轮类型

9.4.2 晕轮属性

9.5 灯光雾

9.5.1 创建灯光雾

9.5.2 设置灯光雾的属性

9.5.3 删除灯光雾

9.6 实例：体积光应用——台灯

第10章 渲染

10.1 渲染简介

10.2 渲染工具和命令

10.3 渲染类型及渲染器

10.4 设置渲染影像的文件格式

10.4.1 文件格式类型

10.4.2 设置渲染影像的分辨率和像素比率

10.5 颜色通道、遮罩通道和深度通道

10.6 设置渲染影像的场

10.6.1 电影的帧和电视的场

10.6.2 把影像渲染为场

10.7 设置渲染的内容

10.7.1 选择渲染的对象

10.7.2 选择层进行渲染

10.7.3 选择单独的对象或阴影进行渲染

10.8 渲染场景

10.9 实例：客厅

10.10 后期处理

第4篇 动画

<<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>