

<<Autodesk Maya 8 标准培训>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 8 标准培训教材1>>

13位ISBN编号：9787115159168

10位ISBN编号：7115159165

出版时间：2007-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦

页数：776

字数：1175000

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>

## <<Autodesk Maya 8 标准培训>>

### 内容概要

本教材是Autodesk Maya动画工程师(I级)认证的标准配套教材,严格按照认证考试大纲进行编写。本教材注重实际操作技能的培养,采用命令讲解与实例教学相结合的方式,由浅入深地讲解了使用Maya 8软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。

其中包括Maya 8的基本操作、建模、基础动画、基础灯光材质,以及粒子系统几大模块得使用方法。并且对Maya软件中的高级渲染等创作技巧进行了详细讲解。

精心设计的案例灵活有趣,步骤条理清晰。

无论是作为培训中心标准教材还是自学用书,都可以发挥非常大的作用。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材为Autodesk公司与火星时代(www.hxsd.com.cn)联合倾力打造,集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编,聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士进行编写,教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富,语言生动详实,是学习三维动画创作不可多得的教材。

## &lt;&lt;Autodesk Maya 8 标准培训&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Maya概述	1.1 三维动画软件——Maya	1.1.1 Maya的发展历史	1.1.2 Maya的广泛应用
	1.1.3 Maya的特色	1.1.4 启动Maya	1.1.5 如何学习和获取帮助
	1.2 漫游Maya	1.2.1 恢复本来面目	1.2.2 让我的屏幕更大些
	1.2.3 改变默认材质	1.2.4 创建复杂模型	1.2.5 直接雕刻曲面
	1.2.6 过硬的布尔运算	1.2.7 终于能活动了	1.2.8 做个自由落体实验
	1.2.9 过年了,做个礼花	1.2.10 绿化环境	1.2.11 原来IPR交互渲染这么好
	1.2.12 制作海洋	第2章 Maya基础	2.1 知识重点
	2.2 要点详解	2.2.1 界面结构	2.2.2 视图操作与布局
	2.2.3 显示特性	2.2.4 编辑对象	2.2.5 变换对象操作
	2.2.6 软件定制	2.2.7 文件管理	2.2.8 常用窗口
	2.2.9 节点概念	2.3 本章小结	2.4 参考习题
第3章 Maya NURBS建模技术	3.1 知识重点	3.2 要点详解	3.2.1 建模概论
	3.2.2 NURBS基础知识	3.2.3 NURBS曲面基础	3.2.4 NURBS曲面精度控制
	3.2.5 NURBS建模流程	3.2.6 创建NURBS几何体	3.2.7 创建NURBS曲线
	3.2.8 编辑NURBS曲线	3.2.9 创建NURBS曲面	3.2.10 编辑NURBS曲面
	3.3 应用案例	3.3.1 综合实例1——绘制NURBS吉祥图案	3.3.2 综合实例2——制作NURBS花毡帽
	3.3.3 综合实例3——制作NURBS鼠标模型	3.3.4 综合实例4——NURBS无缝建模练习	3.4 本章小结
	3.5 参考习题	第4章 Maya多边形建模技术	4.1 知识重点
	4.2 要点详解	4.2.1 多边形基础知识	4.2.2 创建新多边形
	4.2.3 创建自由多边形	4.2.4 转换多边形	4.2.5 编辑多边形组元
	4.2.6 多边形选择	4.2.7 操作多边形组元	4.2.8 融合多边形顶点和边界边
	4.2.9 三角形化和四边化多边形	4.2.10 细分多边形构成体	4.2.11 通过绘画编辑多边形
	4.2.12 多边模型修改	4.2.13 简单编辑多边形UV	4.3 应用案例
	4.3.1 综合实例1——钻石建模	4.3.2 综合实例2——星战步行者	4.4 本章小结
	4.5 参考习题	第5章 Maya细分曲面建模技术	5.1 知识重点
	5.2 要点详解	5.2.1 Subdiv Surfaces [细分曲面]的特性	5.2.2 Subdiv Surfaces [细分曲面]的基础操作
	5.3 应用案例	5.4 本章小结	5.5 参考习题
第6章 Maya灯光技术	6.1 知识重点	6.2 要点详解	6.2.1 基本灯光类型
	6.2.2 灯光属性设置	6.2.3 灯光的基本使用方法	6.2.4 三点灯光照明
	6.3 应用案例	6.4 本章小结	6.5 参考习题
第7章 Maya材质技术	7.1 知识重点	7.2 要点详解	7.3 应用案例
	7.3.1 综合实例1——水晶球	7.3.2 综合实例2——玻璃材质制作	7.3.3 综合实例3——金属材质制作
	7.4 本章小结	7.5 参考习题	第8章 Maya渲染技术
	8.1 知识重点	8.2 要点详解	8.2.1 测试渲染
	8.2.2 软件渲染、硬件渲染和矢量渲染	8.2.3 渲染设置	8.2.4 渲染最终动画
	8.2.5 渲染问题分析	8.3 摄影机训练——乘舟畅游	8.4 本章小结
	8.5 参考习题	第9章 Maya基础动画技术	9.1 知识重点
	9.2 要点详解	9.2.1 动画的概念	9.2.2 非线性变形器综述
	9.3 应用案例	9.3.1 关键帧动画1——砸扁方盒	9.3.2 关键帧动画2——翻开盒盖
	9.3.3 关键帧动画3——奔跑的扑克	9.3.4 驱动关键帧——打开盒子	9.3.5 路径动画——飞行的飞船
	9.3.6 非线性变形器——手钻	9.4 本章小结	9.5 参考习题
第10章 Maya基本粒子系统	10.1 知识重点	10.2 要点详解	10.2.1 粒子概述
	10.2.2 粒子基础	10.3 应用案例	10.3.1 蓝光闪过之后
	10.3.2 预设特效	10.3.3 陨石坠落	10.4 本章小结
	10.5 参考习题		

<<Autodesk Maya 8 标准培训>>

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>