

<<Autodesk Maya 2012标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2012标准培训教材I>>

13位ISBN编号：9787115269782

10位ISBN编号：7115269785

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦

页数：681

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 2012标准>>

### 内容概要

本书是Autodesk Maya动画工程师(I级)认证的标准配套教材,在创作过程中,本书严格按照认证考试大纲进行编写。本书注重实际操作技能的培养,采用实例教学方式,由浅入深地讲解了使用Maya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的基本操作、建模、材质、灯光等三维创作的基础知识,以及基本动画技术和基本粒子系统等创作技巧。精心设计的案例灵活有趣,步骤条理清晰。

本书由Autodesk公司与火星时代([www.hxsd.com](http://www.hxsd.com))联合编写,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倾力打造,内容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。

本书可作为应试学习用书,也可作为Maya爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 Maya软件概述

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 2012的特性

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 改变对象显示

1.2.4 创建复杂模型

1.2.5 直接雕刻曲面

1.2.6 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 Maya出新版本了

1.2.10 绿化环境

1.2.11 吸烟就是燃烧生命

1.2.12 制作海洋

第2章 Maya软件基础

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 Viewport 2.0

2.2.5 编辑对象

2.2.6 变换对象操作

2.2.7 软件定制

2.2.8 文件管理

2.2.9 常用窗口

2.2.10 层级概念

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

## &lt;&lt;Autodesk Maya 2012标准&gt;&gt;

- 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——制作仙人球
  - 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 编辑多边形组件
    - 4.2.6 多边形选择
    - 4.2.7 操作多边形组件
    - 4.2.8 融合多边形顶点和边界边
    - 4.2.9 三角化和四边化多边形
    - 4.2.10 细分多边形组件
    - 4.2.11 通过绘画编辑多边形
    - 4.2.12 多边形模型修改
    - 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——雪房子
    - 4.3.2 综合实例2——运动水壶
  - 4.4 本章小结
  - 4.5 参考习题
- 第5章 Maya细分表面建模技术
  - 5.1 知识重点
  - 5.2 要点详解
    - 5.2.1 [ 细分曲面(Subdiv Surfaces) ] 的特性
    - 5.2.2 [ 细分曲面(Subdiv Surfaces) ] 的基础操作
  - 5.3 应用案例——电话模型制作
  - 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 本章小结

## &lt;&lt;Autodesk Maya 2012标准&gt;&gt;

- 6.4 参考习题
- 第7章 Maya材质技术
  - 7.1 知识重点
  - 7.2 要点详解
    - 7.2.1 基本材质
    - 7.2.2 纹理贴图
  - 7.3 应用案例
    - 7.3.1 综合实例1——玻璃杯
    - 7.3.2 综合实例2——金属材料制作
  - 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——逍遥独角仙
  - 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——蝶恋花
    - 9.3.2 驱动关键帧——人物口腔绑定
    - 9.3.3 关键帧动画3——奔跑的扑克
  - 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 闪电击石
    - 10.3.2 预设特效
    - 10.3.3 陨石坠落
  - 10.4 粒子特效——粒子星云
  - 10.5 本章小结
  - 10.6 参考习题

## &lt;&lt;Autodesk Maya 2012标准&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：name（单帧）：渲染出的图像文件只有文件名，无扩展名，如“Demo”。这种方式只在渲染输出avi格式或mov格式时才可用。

name.ext（多帧）：渲染出的图像文件有文件名和扩展名，所以文件名格式为“文件名.扩展名”，如“Demo.avi”。

这种方式只在渲染输出avi格式或mov格式时才可用。

name（单帧）和name.ext（单帧）为渲染单帧，其余的选项为渲染图片序列。

此参数的系统默认值为name.ext（单帧）。

图像格式（Image format）：Maya可以以多种标准的图片文件格式来保存渲染的图像文件。

默认情况下，Maya自己的文件格式（Maya IFF）来保存渲染的图片文件。

可指定的文件格式如下。

Alias PIX（als）：Autodesk pix文件格式。

Maya把[图像（Image）]、[遮罩（Mask）]和[深度通道（Depth Channels）]保存在分离的文件中。

此文件可以在Windows/Linux操作系统中使用。

AVI（avi）：输出视频文件。

Maya u可把一系列的图像保存在一个视频文件中，视频文件可以是Windows操作系统的avi文件，也可以是Mac OS X操作系统的Quick Time视频文件。

用户可以根据需要用[图像格式（Image format）]参数栏下面的Compression[压缩]按钮自行指定压缩标准。

Cineon（cin）：Cineon图片文件格式。

Maya把图像和深度通道保存为单独的文件。

此文件可以在Windows操作系统和Linux操作系统使用。

这是典型的数字电影的格式。

DDS（dds）：一种游戏开发常用的贴图文件。

EPS（eps）：压缩的PostScript文件格式。

Maya把图像和深度通道保存为单独的文件（Maya不会创建遮罩文件或alpha通道文件）。

GIF（gif）：图像交换格式。

Maya把图像和深度通道保存为单独的文件（Maya不会创建一个遮罩文件或通道）。

GIF图片在深度上最高是8位（256颜色），并且总是被压缩的。

JPEG（jPg）：其全称为Joint Photographic Experts Group。

它用一种有失真的图像压缩方式将图像压缩在很小的储存空间中，其压缩比率通常在10：1~40：1之间。

Maya把图像和深度通道保存为单独的文件（Maya不会创建一个遮罩文件或通道）。

JPEG格式是压缩静止图片的标准，其编码标准是CCIR601。

JPEG使用DCT并且提供5~100之间的压缩数据。

3个压缩水平被定义，分别是baseline、extended和lossless。

Maya只支持包含RGB信息的JPEG格式，而不支持包含CMYK信息的JPEG格式。

<<Autodesk Maya 2012标准>>

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>