第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk Maya 2008标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2008标准培训教材1>>

13位ISBN编号：9787115177193

10位ISBN编号：7115177198

出版时间：2008-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 编

页数：782

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

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk Maya 2008标准>>

内容概要

《AutodeskMaya2008标准培训教材1》是AutodeskMaya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要求进行编写。
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Maya2008软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。
书中包括Maya2008的基本操作、建模、基础动画、基础灯光材质以及粒子系统等模块的使用方法，并且对Maya软件中的高级渲染等创作技巧进行了详细讲解。
书中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，由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。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

王琦，Discreet三维动画教育专家，Adobe认证考试委员会，从事3ds max、Adobe系列正版软件的官方认证试题策划，火星时代动画网的创始人和负责人，火星时代动画培训基地负责人。

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk Maya 2008标准>>

书籍目录

第1章　Maya软件概述1.1　三维动画软件——Maya1.1.1　Maya的发展历史1.1.2　Maya的广泛应用1.1.3　Maya 2008的特性1.1.4　启动Maya1.1.5　如何学习和获取帮助1.2　漫游Maya1.2.1　恢复本来面目1.2.2　让我的屏幕更大些1.2.3　改变物体显示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，庆祝一下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　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　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3.2.6.1　Sphere［球体］3.2.6.2　Cube［立方体］3.2.6.3　Cylinder［柱体］3.2.6.4　Cone［锥体］3.2.6.5　Plane［平面］3.2.6.6　Torus［圆环］3.2.6.7　Circle［圆形］3.2.6.8　Square［方形］3.2.7　创建NURBS曲线3.2.7.1　CV Curve Tool［控制点曲线工具］3.2.7.2　EP Curve Tool［编辑点曲线工具］3.2.7.3　Pencil Curve Tool［铅笔曲线工具］3.2.7.4　Arc Tools［圆弧工具］3.2.7.5　创建Text［文本］3.2.7.6　Adobe Illustrator Object［Adobe Illustrator对象］3.2.8　编辑NURBS曲线3.2.8.1　Duplicate Surface Curves［复制曲面曲线］3.2.8.2　Attach Curves［合并曲线］3.2.8.3　Detach Curves［分离曲线］3.2.8.4　Align Curves［对齐曲线］3.2.8.5　Open/Close Curves［开放/封闭曲线］3.2.8.6　Move curve seam［移动曲线接缝］3.2.8.7　Cut Curve［剪切曲线］3.2.8.8　Intersect Curves［交叉曲线］3.2.8.9　Curve Fillet［曲线圆角］3.2.8.10　Insert Knot［插入结构点］3.2.8.11　Extend［延伸］3.2.8.12　Offset［偏移］3.2.8.13　Reverse Curve Direction［反转曲线方向］3.2.8.14　Rebuild Curve［重建曲线］3.2.8.15　Fit B-Spline［适配B样条曲线］3.2.8.16　Smooth Curve［平滑曲线］3.2.8.17　CV Hardness［硬化CV点］3.2.8.18　Add Points Tool［加点工具］3.2.8.19　Curve Editing Tool［曲线编辑工具］3.2.8.20　Project Tangent［投射切线］3.2.8.21　Modify Curves［修改曲线］3.2.9　创建NURBS曲面3.2.9.1　Revolve［旋转成面］3.2.9.2　Loft［放样成面］3.2.9.3　Planar［平面］3.2.9.4　Extrude［挤出曲面］3.2.9.5　Birail［围栏工具］3.2.9.6 Boundary［边界成面］3.2.9.7　Square［方形成面］3.2.9.8　Bevel［倒角］3.2.9.9　Bevel Plus3.2.10　编辑NURBS曲面3.2.10.1　Duplicate NURBS Patches［复制NURBS面片］3.2.10.2　Project Curve On Surface［投影曲线到曲面］3.2.10.3　Intersect Surfaces［相交曲面］3.2.10.4　Trim Tool［剪切工具］3.2.10.5　Untrim Surfaces［还原剪切曲面］3.2.10.6　Booleans［布尔运算］3.2.10.7　Attach Surfaces［合并曲面］3.2.10.8　Detach Surfaces［分离曲面］3.2.10.9　Align Surfaces［对齐曲面］3.2.10.10　Open/Close Surfaces［开放/封闭曲面］3.2.10.11　Move Seam［移动曲面接缝］3.2.10.12　Insert Isoparms［插入等参线］3.2.10.13　Extend Surfaces［延伸曲面］3.2.10.14　Offset Surfaces［偏移曲面］3.2.10.15　Reverse Surface Direction［反转曲面方向］3.2.10.16　Rebuild Surfaces［重建曲面］3.2.10.18　Surface Fillet［曲面圆角］3.2.10.19　Stitch［缝合］3.2.10.20　Sculpt Geometry Tool［几何体雕刻工具］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　三角化和四边化多边形4.2.10　细分多边形组元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UV4.3　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细分表面建模技术5.1　知识重点5.2　要点详解5.2.1　Subdiv Surfaces［细分表面］的特性5.2.2　Subdiv Surfaces［细分表面］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7.2.1　Maya材质基础知识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

第一图书网, tushu007.com

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　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　闪电击石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

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk Maya 2008标准>>

章节摘录

第1章 Maya软件概述　1.1 三维动画软件——Maya　在全球三维数字动画及视觉特效制作领域中Autodesk Maya是一个居于领导地位的软件。

Maya为数字艺术家们提供了一系列灵活而实用的工具，帮助他们完成从建模、动画、动力学到绘制及渲染的全部工作，在电影、电视、游戏开发、可视化设计和教育领域始终保持着领先的优势。

Maya可以帮助用户创建和编辑多种格式的三维模型，使用适当的动画工具带动模型活动起来。用户可以借助动力学计算和粒子系统创造出与物理世界一样真实的刚体、柔体动力学表现过程。Maya还提供一系列工具，帮助用户制作并渲染包含动画内容的场景，制作达到照片级真实的图片以及视觉效果。

……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《AutodeskMaya2008标准培训教材1》Autodesk一直致力于用户的创意实现，是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商。
拥有超过700万用户的Autodesk是向工程和设计领域及电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业。

随着中国文化创意产业的崛起，中国的三维动画、影视特效、工业设计以及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，也让设计人员迫切地感受到提高自身创意、设计水平的重要性。
市场也急需大量有着良好创意思路和设计水平的人才。
为了充分利用Autodesk品牌价值和其软件中所包含的先进设计思想，Autodesk在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试。
考试通过后可以获得由Autodesk公司签发的全球通行的认证证书。

Autodesk授权培训中心（AuthorizedTrainingCenter）简称ATC，是唯一获得Autodesk公司授权的、能对用户及其合作伙伴提供正规化和专业化技术培训的独立培训机构。
ATC是Autodesk公司和用户之间进行技术传输的重要纽带。

ATC系列标准培训教材和辅导资料完全依据Autodesk各种软件产品的官方技术标准开发而成，因此对各软件产品提供了最为准确、完全的讲解，是软件用户掌握技术、获得Autodesk权威认证的标准化教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Autodesk Maya 2008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