

<<Autodesk Maya 2010标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2010标准培训教材 >>

13位ISBN编号：9787115223166

10位ISBN编号：7115223165

出版时间：2010-4

出版时间：火星时代、王琦 人民邮电出版社 (2010-04出版)

作者：火星时代 著

页数：570

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>

前言

本书为ATC (Autodesk授权培训中心) 的标准培训教材, 完全依照认证考试大纲进行编写。全书由Maya软件的高级功能及操作用法开始讲解, 有助于读者在已有的基础上得到进一步的提高。书中按照三维创作的一般性流程, 使用大量案例, 详细介绍了Maya各个高级功能模块的使用方法。无论对于立志进入三维创作领域的初学者, 还是苦于徘徊在初级应用, 无法继续进行提高的业内人士, 本教材都将起到极大的作用。

每章结构【**知识重点**】: 说明本章的知识重点, 以及学习要求。

【**要点详解**】: 对本章讲解的功能模块进行整体讲解, 并且对重要参数进行介绍。

【**应用案例**】: 以实际案例的形式引导读者进行学习, 熟悉各种功能和参数的使用技巧。

【**本章小结**】: 对本章的学习内容进行归纳概括。

【**参考习题**】: 以考试真题的方式对学习成果进行测试。

全书知识结构【**第1章Maya动力学**】介绍了Maya动力学系统的使用, 主要分为粒子系统和刚体动力学两大部分。

【**第2章Maya nParticles**】介绍了Maya n Particles系统使用的基本流程和操作方法。

【**第3章Maya流体和海洋**】主要讲解了流体和海洋的各种操作和使用技巧。

【**第4章Maya Paint Effects**】主要介绍了Paint Effects的基本概念, 还讲解了各种笔触的绘制及参数调节。

【**第5章Maya Live**】主要介绍了Maya Live使用的基本流程和操作方法。

【**第6章Maya编程技术**】主要介绍了Maya表达式和脚本的一般用法。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

内容概要

《Autodesk Maya 2010标准培训教材3》是Autodesk Maya动画工程师(III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Maya 2010软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。

书中包括Maya 2010的动力学、Maya nParticles、Maya流体和海洋、Maya Paint Effects、Maya Live和Maya编程技术等三维高级技术和高级创作技巧。

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。

书籍目录

第1章 Maya动力学1.1 知识重点11.2 要点详解21.2.1 粒子系统21.2.1.1 建立粒子系统31.2.1.2 粒子的属性171.2.1.3 粒子碰撞与碰撞事件331.2.1.4 粒子替代361.2.1.5 粒子目标411.2.1.6 ParticleCloud [粒子云] 材质451.2.2 动力场491.2.2.1 理解场501.2.2.2 创建场并与物体关联521.2.2.3 编辑场属性541.2.2.4 动力场通用属性571.2.2.5 Air [空气场] 611.2.2.6 Drag [拖曳场] 641.2.2.7 Gravity [重力场] 651.2.2.8 Newton [牛顿场] 661.2.2.9 Radial [放射场] 681.2.2.10 Turbulence [扰动场] 691.2.2.11 Uniform [统一场] 701.2.2.12 Vortex [涡旋场] 701.2.2.13 VolumeAxis [体积轴场] 711.2.2.14 VolumeCurve [体积曲线场] 741.2.2.15 复制场771.2.2.16 在动力场与物体间建立关联771.2.3 Softbody [柔体] 781.2.3.1 理解Softbody [柔体] 781.2.3.2 创建Softbody [柔体] 791.2.3.3 柔体权重绘笔工具811.2.4 Springs [弹簧] 821.2.4.1 理解弹簧831.2.4.2 创建弹簧841.2.5 刚体901.2.5.1 理解刚体901.2.5.2 创建刚体911.2.5.3 编辑刚体属性911.2.5.4 编辑刚体解算器的属性941.2.6 刚体约束971.2.6.1 Nail [钉约束] 971.2.6.2 Pin [销约束] 981.2.6.3 Hinge [铰链约束] 991.2.6.4 Spring [弹簧约束] 1011.2.6.5 Barrier [屏障约束] 1021.2.7 播放动力学动画1031.2.7.1 播放帧率1031.2.7.2 设置动力学物体的初始状态1041.2.7.3 减少动力学动画播放的时间1041.2.7.4 粒子缓存1051.3 应用案例1071.3.1 综合实例1——地雷爆炸1071.3.2 综合实例2——下雨1251.3.3 综合实例3——焰火1531.3.4 综合实例4——龙卷风1721.3.5 综合实例5——游动的鱼群1821.3.6 综合实例6——起伏的海面1941.3.7 综合实例7——脚印2031.3.8 综合实例8——辫子2111.3.9 综合实例9——鬼域2181.3.10 综合实例10——篝火2391.3.11 综合实例11——墙2671.3.12 综合实例12——吊桥2791.4 本章小结2961.5 参考习题297第2章 MayanParticles2.1 知识重点2982.2 要点详解2992.2.1 概述2992.2.2 创建nParticle粒子系统2992.2.3 编辑nParticle粒子属性3052.2.4 使用场对nParticle粒子施加影响3192.2.5 约束3212.2.5.1 Transform [变换] 约束3212.2.5.2 ComponenttoComponent [组元到组元] 约束3222.2.5.3 PointtoSurface [点到面] 约束3222.2.5.4 SlideonSurface [面上滑动] 约束3222.2.5.5 ForceField [动力场] 约束3232.2.5.6 DisableCollision [碰撞失效] 3242.2.5.7 ExcludeCollisionPairs [碰撞对排除] 约束3242.2.5.8 编辑约束对象的成员3252.2.6 粒子缓存3262.2.7 Nucleussolver解算器3262.3 应用案例3282.3.1 综合实例1——清扫泡沫3282.3.2 综合实例2——炊烟袅袅3322.3.3 综合实例3——沙漏流沙3362.3.4 综合实例4——冰水混合3402.3.5 综合实例5——陨石坠落3432.4 本章小结3482.5 参考习题348第3章 Maya流体和海洋3.1 知识重点3503.2 要点详解3513.2.1 流体特效3513.2.1.1 流体概念3513.2.1.2 流体基本操作3543.2.1.3 流体碰撞3693.2.1.4 制造运动场3703.2.1.5 流体与动力学3723.2.1.6 流体形态控制3813.2.2 海洋3823.2.2.1 海洋基本操作3833.2.2.2 创建海洋尾迹3863.2.2.3 指定漂浮物3893.2.2.4 池塘396.....第4章 Maya Paint Effects第5章 Maya Live第6章 Maya编程技术

<<Autodesk Maya 2010标准>>

章节摘录

插图：

<<Autodesk Maya 2010标准>>

编辑推荐

《Autodesk Maya 2010标准培训教材3》：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Autodesk公司签发的全球通行的认证证书。

Autodesk授权培训中心（Authorized Training Center）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权威认证的标有化教材。

<<Autodesk Maya 2010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>