

<<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。

# <<Autodesk Maya 2012标准>>

## 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>