

<<Maya三维动画设计与制作技能基>>

图书基本信息

书名：<<Maya三维动画设计与制作技能基础教程>>

13位ISBN编号：9787030273680

10位ISBN编号：7030273680

出版时间：2010-5

出版时间：何清超、韦佚、赵昕、赵鹏飞 科学出版社 (2010-05出版)

作者：何清超 等著

页数：220

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

成立于1997年的智联招聘是国内最早、最专业的人力资源服务商之一。

智联招聘是拥有政府颁发的人才服务许可证和劳务派遣许可证的专业服务机构，面向大型公司和快速发展的中小企业，提供一站式专业人力资源服务，包括网络招聘、报纸招聘、校园招聘、猎头服务、招聘外包、企业培训以及人才测评等。

自创建以来，已经为超过199万家客户提供了专业人力资源服务。

智联招聘的客户遍及各行各业，尤其在IT、快速消费品、工业制造、医药保健、咨询及金融服务等领域拥有丰富的经验。

智联招聘总部位于北京，在上海、广州、深圳、天津、西安、成都、南京、杭州、武汉、长沙、苏州、沈阳、长春、大连、济南、青岛、郑州、哈尔滨、福州等城市设有分公司，业务遍及全国50多个城市。

截至2009年7月，智联招聘网平均日浏览量为6500万，日均在线职位数达220万以上，简历库拥有26800余万份简历，每日新增简历超过2万份。

每天有数以万计的人才因通过智联招聘找到工作而欣喜，同时诸多企业也为找到合适人才而欣慰。

但是，作为人力资源服务平台工作人员的我们，在为招聘成功的企业与个人高兴的同时，也看到还有很多企业为找不到合格人才而苦恼，还有更多人士为找不到栖身之所而困苦。

尤其让我们感到困扰的是，在大量高校毕业生找不到工作、毕业即失业的同时，很多企业更因为缺乏理想人才而导致诸多岗位缺员进而发展受阻。

问题出在哪儿呢？

还是教育模式的问题！

中国的学历教育模式下培养的学生缺乏实际工作技能已经成为了社会的共识，而我们的工作所见则让我们感受更加深刻。

做好人力资源服务平台之外，我们还能再为社会做些什么呢？

利用我们的“实见”经验，为中国职业教育的改革做些实际的推进工作成为了我们的选择！

这次，有幸与中国科学出版集团新世纪书局的编辑老师们一起开发职业技能实训教育方案，正好实现了我们的愿望。

我们与由厂商技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社教材策划人员共同组成的教育专家组一起，针对智联招聘网上的招聘企业，按照行业所属与岗位类型进行了分类调研，把一些热门岗位的职业技能需求做了系统的分析与归纳，并在共同策划开发的“技能实训教材”和“技能基础教材”中得以体现，以帮助学员掌握企业所需要的核心技能，帮助学员能够顺利找到理想工作，同时也有利于企业更容易招聘到合格人才！

<<Maya三维动画设计与制作技能基>>

内容概要

《Maya三维动画设计与制作技能基础教程》从Maya基础出发，采用分布式教学的方式，结合详细讲解的操作实例，使读者轻松掌握Maya。

2010的基础知识，为读者顺利进入相关领域打下良好的基础。

《Maya三维动画设计与制作技能基础教程》详细介绍Maya2010的基本命令以及几个操作工具的基本使用方法，在讲解每一种工具时，都针对性地附加了对应的操作实例来帮助读者熟悉并巩固所学的知识。

每章最后安排了一个综合实例，融入了该章所介绍的知识点，以帮助读者快速掌握操作方法与技巧。

《Maya三维动画设计与制作技能基础教程》分为7章，内容包括Maya基础操作、建模、材质、灯光、动画、粒子特效和Cloth布料。

《Maya三维动画设计与制作技能基础教程》重点突出、案例丰富，适合作为应用型本科、高职高专院校数字艺术、影视、动画等相关专业Maya。

课程的基础教材，也适合影视动画制作爱好者、三维游戏设计爱好者和相关专业人员阅读，还适合作为培训机构的培训教材。

书籍目录

1 Maya基础1.1 Maya概述1.1.1 Maya的历史1.1.2 Maya涉及的领域1.2 基础操作1.2.1 Maya的用户界面1.2.2 Maya的视图布局和视图操作1.2.3 Maya中的基础三维物体及其构成元素1.2.4 Maya中变换工具的使用1.2.5 Maya中其他常用的命令和窗口1.3 快速入门小实例——清凉的沙滩1.4 习题2 Maya建模技术2.1 Polygon建模2.1.1 Polygon概述2.1.2 Polygon建模常用的菜单命令2.2 其他建模方式2.2.1 NURBS建模2.2.2 SubD建模2.3 建模综合案例——可爱的卡通角色2.4 习题3 材质艺术3.1 材质与纹理3.1.1 材质和纹理的基本概念3.1.2 材质的创建和管理3.1.3 材质的类型及属性3.2 UV与贴图3.2.1 UV的概念3.2.2 UV贴图坐标的使用3.2.3 如何完成UV的划分3.2.4 UV的测试和导出3.2.5 根据Uv绘带制贴3.3 渲染技术3.3.1 渲染窗口3.3.2 渲染设置面板3.3.3 渲染参数设置3.4 材质渲染综合实例——咖啡场景3.5 习题4 灯光技术4.1 Maya的基本灯光4.1.1 灯光的类型4.1.2 灯光的创建4.2 Maya的灯光属性4.2.1 灯光的基本属性4.2.2 灯光的阴影设置4.3 布光实例——漂亮的GI布光4.4 习题5 动画技术5.1 关键帧动画5.1.1 手动关键帧动画5.1.2 变形器动画5.1.3 路径动画5.1.4 动画曲线编辑器5.2 角色动画5.2.1 角色动画概述5.2.2 骨骼系统5.2.3 角色骨骼的搭建5.2.4 蒙皮的应用5.2.5 基础面部表情动画5.3 关键帧动画实例——弹跳的小球5.4 习题6 粒子特效6.1 粒子系统6.1.1 粒子系统的创建6.1.2 粒子系统的属性6.2 动力场6.2.1 场的类型及其创建6.2.2 场的属性设置6.3 个体和柔体6.3.1 刚体6.3.2 柔体6.4 特效和流体效果6.4.1 特效6.4.2 流体效果6.5 粒子应用实例.一绚丽的散花6.6 习题7 nCloth布料7.1 nCloth基础应用7.1.1 创建简单的nCloth布料7.1.2 nCloth布料的动力学设置7.1.3 nCloth布料的约束控制7.2 nCloth的属性7.2.1 nCloth的创建属性7.2.2 nCloth的自身属性7.3 nCloth小实例..nCloth布斗碎裂奖效果7.4 习题

章节摘录

插图：

<<Maya三维动画设计与制作技能基>>

编辑推荐

《Maya三维动画设计与制作技能基础教程》：国内资深影视动漫专家联合编写结合多年影视动漫制作经验和Maya三维动画制作特点所有实例均来源于真实产品，可操作性强每章采用知识点+应用实例的写作结构，以小见大，以大释小，并简单介绍工作流程融入作者多年在三维动画制作实际项目过程中积累的经验、技巧与注意事项

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>