

<<Autodesk Maya 2009标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2009标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115196682

10位ISBN编号：7115196680

出版时间：2009-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：王琦 主编

页数：714

字数：1104000

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 2009标准>>

### 内容概要

本教材是Autodesk Maya动画设计师（ 级）认证的标准配套教材，严格按照认证考试大纲进行编写。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 2009软件进行三维动画制作的操作方法与工作流程。

书中包括Maya 2009的高级渲染技术、高级动画技术、肌肉系统、毛发、nMcsH等三维高级技术和高级创作技巧。

本书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，本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）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，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士编写，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。

本书可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

## &lt;&lt;Autodesk Maya 2009标准&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Maya高级渲染技术 1.1 知识重点 1.2 要点详解 1.2.1 高级灯光应用 1.2.1.1 高级照明 1.2.1.2 灯光特效 1.2.1.3 高级阴影 1.2.2 高级材质应用 1.2.2.1 表面材质基本应用 1.2.2.2 置换材质 1.2.3 纹理应用 1.2.3.1 创建纹理 1.2.3.2 创建2D纹理 1.2.3.3 创建3D纹理 1.2.3.4 纹理控制 1.2.3.5 Env TextttJres[环境纹理] 1.2.3.6 Layered Texture[层纹理] 1.2.4 Utilities[工具节点] 1.2.4.1 Getleral Utilities[常用工具节点] 1.2.4.2 Color Utililies[颜色工具节点] 1.2.5 UV编辑 1.2.5.1 创建UV 1.2.5.2 编辑UV 1.2.6 渲染技术 1.2.6.1 merltal ray 1.2.6.2 Rerlder Layer[渲染层] 1.2.6.3 Maya Hardware 1.2.6.4 Maya Vector 1.3 应用案例 1.3.1 综合实例1——Glow制作流星 1.3.2 综合实例2——Black Hole[黑洞]应用 1.3.3 综合实例3——Use Background[背景材质] 1.3.4 综合实例4——制作卡通材质 1.3.5 综合实例5——制作卡通勾边 1.3.6 综合实例6——Layered Shader[层材质] 1.3.7 综合实例7——传统UV编辑 1.3.8 综合实例8——使用Smooth UV工具拆分UV 1.3.9 综合实例9——mental ray 1.3.10 综合实例10——分层渲染 1.4 本章小结 1.5 参考习题第2章 Maya高级动画技术 2.1 知识重点 2.2 要点详解 2.2.1 变形 2.2.1.1 了解变形器 2.2.1.2 BiendShape[融合变形] 2.2.1.3 Lattice[晶格变形] 2.2.1.4 Cluster [簇变形] 2.2.1.5 Jiggle [抖动变形] 2.2.1.6 Sculpt [雕塑变形] 2.2.1.7 Wire [线变形] 2.2.1.8 Wrinkle [褶皱变形] 2.2.1.9 Wrap [包裹变形] 2.2.1.10 变形器通用修改操作 .....第3章 Maya Muscle第4章 Maya nMesh 第5章 Maya nMesh

<<Autodesk Maya 2009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>