

<<Autodesk Maya 2010标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2010标准培训教材I>>

13位ISBN编号：9787115219480

10位ISBN编号：7115219486

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 主编

页数：770

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 2010标准>>

前言

Autodesk公司是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商之一，其产品被广泛应用于建筑设计、土地资源开发、生产、公用设施、通信、媒体和娱乐等行业。

Autodesk公司始创于1982年，致力于为用户提供设计软件、Internet门户服务、无线开发平台和顶点应用。

拥有超过700万用户的Autodesk公司，是专为工程、设计领域，电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业之一。

随着中国文化创意产业的崛起，中国在三维动画、影视特效、工业设计及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，在市场急需大量具备优秀创意和设计水平的人才的同时，设计人员也迫切地感受到了提高自身创意及设计水平的重要性。

为了充分利用Autodesk品牌价值及其软件中所包含的先进设计理念，Autodesk公司在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试及培训活动。

Autodesk认证考试是Autodesk唯一承认，只有在Autodesk授权培训中心接受培训并通过专项考试的人员才能获得的认证。

通过该认证考试后考试者将获得Autodesk公司授予的专业认证证书。

专业认证也将会为考试者的就业提供一条便捷的通道。

原Autodesk认证考试的课程围绕Autodesk公司的产品分为4大类，分别为AutoCAD、机械制造行业三维产品Autodesk Inventor、基础设施行业三维产品Autodesk Civil 3D及建筑行业三维产品Autodesk Revit。

自2006年2月1日起，Autodesk向全球宣布原Discreet授权培训中心（DTC）和原Alias授权培训中心（ATC或MTC）并入Autodesk ATC项目。

Autodesk中国区ATC M&E项目（3ds Max / Maya / Combustion）也自2006年11月1日起正式对外发布。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

内容概要

本教材是Autodesk Maya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Maya 2010软件进行三维动画制作的操作方法及制作流程。

书中精心设计的案例灵活有趣,步骤条理清晰,其中包括Maya 2010的新增功能、基本操作、多边形建模、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。

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,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。

本书非常适合于Maya软件的初、中级用户学习使用,同时也可作为各大院校和社会培训机构的配套教材。

<<Autodesk Maya 2010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 2010的特性7	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 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	3.2.7 创建NURBS曲线	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	第4章 Maya多边形建模技术	第5章 Maya细分表面建模技术	第6章 Maya灯光技术	第7章 Maya材质技术	第8章 Maya渲染技术
第9章 Maya基础动画技术	第10章 Maya基本粒子系统					

<<Autodesk Maya 2010标准>>

章节摘录

插图：集成的立体视效工作流程：Maya 2010为艺术家和工作室利用3D电影的最新趋势提供了一个完整的立体视效三维（S3D）工作流程解决方案。

Maya S3D具有立体视效摄影机架、视口内立体视效查看器、自动渲染层生成，以及Maya Composite集成的立体视效合成等功能。

Maya Fluid Effects：借助用于模拟和渲染大气、烟火、黏性流体及开阔海洋特效的Maya Fluid Effects，克服计算机动画制作中一些最棘手的挑战。

Maya Hair：Maya Hair是在NURBS或多边形物体上创作定型和渲染全动态长发的直观工具集。

它可以使NURBS曲线动态化，以便用于高级角色搭建和特效的功能。

Maya Fur：此工具集可以帮助用户制作短发，使毛皮达到极度逼真的定型和渲染效果。

使用Maya Artisan笔刷界面的绘画属性，可以更轻松地创作逼真的毛皮或毛发。

用户界面（UI）：Maya 2010用户界面包括标记菜单、View Cube导航工具和三维操纵器等简便易用的工具，可以帮助用户加快工作流程。

建模与纹理制作：Maya 2010包含一整套高级多边形、NURBS、细分部分表面建模和纹理制作工具。

动画层：Maya 2010包含全面的关键帧、非线性和高级角色动画剪辑工具，可以帮助用户创建动画、调整和重用动画数据，以及编辑逼真的数字角色。

Paint Effects[笔刷]：Maya Artisan、Paint Effects和3D Paint提供了一套屡获殊荣的集成压敏式笔刷工具，可以帮助用户建模，创作二维与三维特效，以及在几何体和纹理上进行绘画。

卡通着色器：Maya卡通着色器为传统二维卡通、连环画图像、草图、日本动漫提供广泛的非写实渲染风格。

Maya Paint Effects笔刷可以在轮廓上使用，能够提供广泛的绘画效果及线形、布局和宽度的访问。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

编辑推荐

《Autodesk Maya 2010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（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了准确、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。

<<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>