

《Autodesk Maya 8 标准培训》

图书基本信息

书名：《Autodesk Maya 8 标准培训教材1》

13位ISBN编号：9787115159168

10位ISBN编号：7115159165

出版时间：2007-4

出版社：人民邮电出版社

作者：王琦

页数：776

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《Autodesk Maya 8 标准培训》

内容概要

《Autodesk Maya 8 标准培训教材1》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 8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 8的基本操作、建模、基础动画、基础灯光材质，以及粒子系统几大模块得使用方法。并且对Maya软件中的高级渲染等创作技巧进行了详细讲解。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(www.hxsd.com.cn)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的特色	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 改变默认材质	1.2.4 创建复杂模型	1.2.5 直接雕刻曲面
	1.2.6 过硬的布尔运算	1.2.7 终于能活动了	1.2.8 做个自由落体实验
	1.2.9 过年了,做个礼花	1.2.10 绿化环境	1.2.11 原来IPR交互渲染这么好
	1.2.12 制作海洋第2章 Maya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 节点概念
	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NURBS花毡帽
	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 编辑多边形组元
	4.2.6 多边形选择	4.2.7 操作多边形组元	4.2.8 融合多边形
	4.2.9 三角形化和四边化多边形	4.2.10 细分多边形构成体	4.2.11 通过绘画编辑多边形
	4.2.12 多边模型修改	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——钻石建模	4.3.2 综合实例2——星战步行者	4.4 本章小结
	4.5 参考习题	第5章 Maya细分曲面建模技术	5.1 知识重点
	5.2 要点详解	5.2.1 Subdiv Surfaces [细分曲面]的特性	5.2.2 Subdiv Surfaces [细分曲面]的基础操作
	5.3 应用案例	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 应用案例	6.4 本章小结
	6.5 参考习题	第7章 Maya材质技术	7.1 知识重点
	7.2 要点详解	7.3 应用案例	7.3.1 综合实例1——水晶球
	7.3.2 综合实例2——玻璃材质制作	7.3.3 综合实例3——金属材质制作	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——乘舟畅游	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——砸扁方盒	9.3.2 关键帧动画2——翻开盒盖	9.3.3 关键帧动画3——奔跑的扑克
	9.3.4 驱动关键帧——打开盒子	9.3.5 路径动画——飞行的飞船	9.3.6 非线性变形器——手钻
	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 蓝光闪过之后
	10.3.2 预设特效	10.3.3 陨石坠落	10.4 本章小结
	10.5 参考习题		

精彩短评

- 1、对于美术基础者，和自学者来说，不是一本好的教材，激发不起你学习的兴趣。作为基础入门教材，还是有值好好得看的地方的。maya菜单太过复杂，如果有一本专门讲解菜单的教材就好了。还很期待讲解这类作图软件原理的书。
- 2、书很厚，讲的很细，看它要有耐心
- 3、我是买来送人的，自己没用，但朋友告诉我，这本书是很不错的。可是不知道第二本什么时候有货。
- 4、，比较实用，挺好的，价格便宜，送货也比较的快，下次还买
- 5、此书从浅入深教会初学者所有关于MAYA的知识，非常不错。
- 6、书讲的很细也很全面,只是光盘没有内容,只有37.5M是不是光盘弄错了.书其实不错.值的买.
- 7、内容丰富、详细，只是对于自学者来说有一点难度。
- 8、国内的教材编的总是不大理想适合学软件的人看,初次看会有点难,里面有一点点错误,但影响不大的例子并不实用,但可以帮助你理解.
- 9、这本书不适合初学者毕竟要是自学的话有很大的困难这本书很有内涵我承认是个不错的书我会好好把握的
- 10、对MAYA学习者来说真的很有用
- 11、他是一本正经八百的软件教材，对实际制作其实没有是那么帮助
- 12、书很枯燥，但对我这种初学者来说挺详细的，看这本书需要耐心和坚持的毅力。
- 13、還不錯，在看，講的比較詳細。
- 14、值得推荐，有收藏价值，好书共享。要是能配上相应的考试题就完美了
- 15、学习讲究系统性，这样你才会有很高的造诣，所以这样的手册最好自备一本！
- 16、书收到了，很不错，就是要有耐心！
- 17、不知道火星是从maya哪个版本起开始做这样一本培训教材，对于初学的来说了解命令还是可以的，但是后续的版本都是随着软件版本的升级略作修改便推出了，这样的教材从maya2008一直出到了maya2012，内容无非是增删相关命令的讲解，看这样一本书倒不如看看案例教程来的实在。
- 18、对于初学玛雅的学员来说，不希望只是看看命令然后操作一下这么简单。如果用这种方式学习，照着书操作完毕后会立即就忘掉，仍然掌握不了它的使用方法。我们更希望通过实例的制作来掌握本命令的使用方法。而这本书恰恰欠缺这点，即使里面有实例，也有些分散，不太系统。因此我想暂时收藏，等我的水平提高到一定的程度后，再拿出来看。
- 19、我买的这一本maya的书,还是比较系统的,但是可以从浅到深.这样子会更好一些.我建议书对于工具的介绍和工能可以更加完善一些,因为学习一个软件主要运用的的工具,只有能够非常好的用到软件.这样才能做到自己想要的效果.这样会更加好一些.
- 20、这本正巧符合我们刚接触M A Y A的人学，很感谢主编辑者，也感谢当当网，能为我们学生着想，在网上可以打折，可以让我们这些学生能很便宜地买到喜欢又合适的书！！
- 21、坚持坚持。。。
- 22、发货的速度跟服务态度挺不错的，回来看了一下书有几页印得有点模糊我不知道是印刷问题还是其他，不过整体感觉还不错！~光盘还没看，不知道效果杂样！~
- 23、火星的书还不错，这本又是与AUTODESK合作编写的，感觉比较基础，而且质量还不错，适合比较基础一点水平的人阅读
- 24、拿到书以后很开心，觉得不错！
- 25、刚买没多久，maya2009就出来了，这本书的编写没有2008那么详细，感觉有些乱

《Autodesk Maya 8 标准培训》

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:www.tushu111.com