

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2009 官方指南>>

13位ISBN编号：9787115222343

10位ISBN编号：7115222347

出版时间：2010-5

出版时间：人民邮电

作者：Marc-André Guidon

页数：312

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

Autodesk Maya软件是针对专业艺术家设计的一种人物动画和视觉效果系统。Maya软件构建在一种称为Dependency Graph(相关表)的程序架构上,在生成动画人物和场景的数字图像方面具有难以置信的强大功能和灵活性。

这本教程使您在完成一系列基于项目的课程的同时,掌握Maya软件的实用经验。

在本书的项目中,您将进行建模、动画、纹理贴图、增加视觉效果和渲染。

如何使用本书 如何使用本书取决于您的计算机图形和3D动画经验。

本书的节奏较快,旨在帮助您提高3D技能。

如果是首次使用3D软件,那么建议您阅读每一章节并利用随书光盘上的相关文件。

如果您已经熟悉Maya软件或其他3D软件包,那么可以选择浏览本书目录,只关注您打算提高的那些领域。

本书更新 为了确保您继续成功地使用本书中的章节,请访问我们的网站,了解最新的更新:
WWW.autodesk.com/learningtools-updates。

注意事项 窗口焦点设置可能不同。

例如,如果您使用Windows。

那么您必须使用鼠标中键在面板上单击使其激活。

要在Windows中选择多个属性,则使用Ctrl键。

要修改枢轴位置。

则使用Insert键。

Autodesk软件包 本书可以使用Autodesk Maya Complete 2009、Autodesk Maya Unlimited 2009或Autodesk Maya Personal Learning Edition的相应版本;因为本书章节的重点是这三种软件包共有的功能。

作为一个额外部分,这本实用书籍还介绍了在Autodesk Toxik中进行合成。

内容概要

本书基于Fathom Studios出品的电影《Delgo》，通过一系列项目全面介绍了Autodesk Maya 2009软件中的关键工具和技术，让您在练习的同时熟悉并掌握Maya软件的实用技巧。

本书共5部分，每部分介绍一个项目，在这些项目中，您将进行建模、动画、纹理贴图、增加视觉效果和渲染等。

本书结构严谨、组织清晰，而且图文并茂、指导性强，适合各个层次的人学习。

如果您对Maya软件感兴趣并且是首次使用3D软件，那么本书将是一本详尽的实用参考手册。

如果您已经熟悉Maya软件或其他3D软件，具有一定的计算机图形和3D动画经验，那么可以参考本书的相关章节来学习您想提高的领域。

作者简介

Marc-André Guidon，一家位于蒙特利尔的作品制作公司NeoReel Inc.（www.NeoReel.com）的创始人。

他是一位Autodesk Maya大师。

也是Autodesk MotionBuilder软件的资深用户。

Marc-André及NeoReel与Autodesk Inc. 曾合作过多个项目，包括从6.0版本到现在版本的Learning Maya系列。

NeoReel还帮助推出了Maya Techniques DVD如《Howto Integrate Quad rupeds into a P roduction Pipeline》和《Maya and AliasMotionBuilder》。

Marc-André建立了复杂的流水线并开发了众多插件和工具，如“AnimationLayers for Maya”和“Visual MEL Studio”，应用于电影和游戏行业的各种项目。

他的最新电影项目包括《The Day the Ea rth Stood Still》（20世纪福克斯）、《G-Force》（沃特迪斯尼出品）、《Jou rney 3D》（Walden传媒）的前期视觉效果处理，除此之外还有《Unearthed》（Ambush娱乐）和《XXX：State of Union》（Revolution Studios）。

他还参与游戏行业中的集成动作捕捉，包括Xbox 360TM的Prey（2K游戏）、Arena Football（EA Spo rts）和Outlaw游戏系列：OutlawVolleyball、Outlaw Golf和Outlaw Tennis（Hypnotix）。

Marc-André自己、NeoReel以及他的天才团队一直在追求挑战。

书籍目录

简介 第1部分 第1章 基本对象 第2章 增加细节 第3章 明暗器和纹理 第4章 动画基础
第5章 使用Maya 第6章 相关图第2部分 第7章 多边形建模 第8章 多边形纹理 第9章
骨骼 第10章 蒙皮 第11章 混合形状 第12章 反向动力学 第13章 设定 第14章 动
画 第3部分 第15章 NURBS建模 第16章 NURBS纹理贴图 第17章 装配 第18章 画
笔效果 第19章 变形器 第20章 灯光和特效 第21章 渲染 第4部分 第22章 更多动画
第23章 非线性动画 第24章 刚体 第25章 运动路径 第26章 粒子 第27章 MEL
脚本第5部分 第28章 渲染层和渲染通道 第29章 Toxik

章节摘录

节点 每一个元素, 不管它是曲线、曲面、变形器、灯光、纹理、表达式、建模操作, 还是动画曲线, 都由一个节点或一系列相连的节点描述。

节点是一个通用对象类型。

不同的节点具有特定的属性, 以便节点完成特定的任务。

节点定义所有的对象类型, 包括几何体、阴影和灯光。

下面是3个典型的节点类型, 因为它们出现在基本球体上。

Transform nodes(变换节点)包含对象的定位信息。

移动、旋转或缩放对象时, 会影响此节点。

Shape nodes(形状节点)包含所有组件信息, 表示球体的实际外观。

Input node(输入节点)表示帮助创建球体形状的选项, 如半径或终止扫描角度。

Maya UI会以多种方式表现这些节点。

下面是Channel Box(通道框)的图像, 在此可以编辑节点属性并制作属性动画。

属性 每个节点由一系列属性定义, 这些属性关系到节点完成什么工作。

以转换节点为例, X Translate是一个属性。

以明暗器节点为例, Color Red是一个属性。

有时您可以给属性分配值。

可以在许多UI窗口中使用属性, 包括Attribute Editor(属性编辑器)、Channel Box(通道框)和Spread Sheet Editor(扩展表编辑器) 一个重要的功能是, 您几乎可以为任意节点上的属性制作动画。

这赋予了Maya强大的动画能力。

注意, 属性也称为通道。

连接 节点不会单独存在。

开始连接不同节点上的属性时, 会得到精巧的动画。

这些连接也称为相关项。

在建模中。

这些连接有时称为构造历史信息。

这些连接大多数是Maya UI使用命令或工具自动创建的。

如果需要, 也可以使用Connection Editor(连接编辑器)显式构建和编辑这些连接, 即输入MEL(Maya Embedded Language, Maya嵌入式语言)命令, 或者编写基于MEL的表达式。

编辑推荐

《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》是开启Autodesk Maya软件强大功能的钥匙，它是由世界上最强大的3D动画和效果软件产品的创建者亲自编写的《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》通过全新的基于项目的课程，让您在使用Maya2009中的创新工具和强大技术的同时获得实用经验。

通过阅读《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》，您可以在学习建模、动画、渲染以及为作品增加动态效果的同时学习关键的Maya工具和技术。而且在对来自Fat1-10m Studios的动画片《13elgo》中的人物进行创作和设置动画效果时，您将掌握完整的制作过程。

在介绍Autodesk Toxik软件的额外部分中，您还将学习人物合成方面的知识。

《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》采用易于效仿、步骤详细的课程帮助您提高3D技能，您可以利用《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》来学习使用NURBS和多边形建模以及动画、纹理贴图、增加视觉效果和渲染场景并体验Maya的强大功能。

了解Maya用户界面和3D工作区； 使用多边形构建一个人物； 使用NURBS创建有机结构； 设置关键帧和运动路径； 学习使用Trax和动画层； 应用正向和反向运动； 使用Paint Effects(画笔效果)创建一个场景； 设置相机和灯光； 创建和应用明暗器及纹理； 了解渲染技术； 了解粒子和动力学； 开始使用Maya嵌入式语言(MEL)； 学习使用Autodesk Toxik软件进行合成。

《Autodesk Maya 2009 官方指南：基础技法》光盘包括如下资源： TurboSquid公司提供的3D模型； Autodesk认证讲师提供的视频教学。

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>