<<Maya完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787030195937

10位ISBN编号：7030195930

出版时间：2007-9

出版时间：科学出版社

作者：田展铭

页数：839

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>

<<Maya完全自学手册>>

内容概要

作者将多年制作、教学经验在本书进行了汇总，将Maya常用的界面、窗口、命令分门别类的按照命令手册形式编写成书。

并且分模块细致的对命令及参数逐一进行讲解；再通过常规操作演示重点属性参数的差异；同时配合综合的操作实例系统地演示制作过程。

便于Maya软件使用者在创作过程的命令查询。

书中采用的软件为Maya 8.5版本。

本书共分为5大部分。

第一部分以基础操作和界面介绍为主；同时介绍了公共命令、工作区菜单命令等；便于读者掌握Maya的常规操作；第二部分是建模型部分，按照多边形建模、曲线、曲线呈面、NURBS建模和细分建模的顺序，全面地介绍了建模的制作命令；第三部分是材质部分，其中包含材质、渲染和paint effect方面的命令；第四部分是动画部分，首先通过对关键帧动画、驱动关键帧动画、路径动画的介绍，使读者对动画有初步的概念；然后深入介绍变形动画、骨骼动画、约束和角色动画；第五部分是动力学部分，其中包括粒子特效、流体特效、刚体和柔体4部分内容。

本书面向初、中级读者。

对于初级读者，可以快速的了解并掌握Maya各模块的操作；对于中级读者，便于制作中命令的查询。

本书配套光盘内容包括书中部分实例及视频文件。

<<Maya完全自学手册>>

作者简介

田展铭，国内著名CG动画师；曾任4D动画导演，为自然博物馆制作了片长十五分钟的4D动画电影；自2004年10月起，任赛迪网校Maya首席讲师，将近十年的三维动画从业经验，积累了丰富的制作和教学经验；2006年11月制作完成了“CCTV2超市总动员栏目”广告；曾为多家知名动画培训机构设计开发Maya教学体系，编写教学大纲和讲义。

<<Maya完全自学手册>>

书籍目录

第1部分 Maya基础入门	第1章 Maya简介	1.1 初识Maya	1.1.1 Maya界面中的组成部分
	1.1.2 界面各组成部分的作用	1.2 Maya基础知识	1.2.1 常用知识
	1.2.3 快捷设置	第2章 Maya基础菜单命令介绍	1.2.2 物体层级关系
第3章 Polygons模块	3.1 Select命令菜单详解	2.1 公共菜单	2.2 Help菜单
第4章 Polygons辅助操作命令	4.1 Proxy命令菜单详解	2.1 公共菜单	2.2 Help菜单
第5章 NURBS物体	5.1 曲线	3.2 Mesh命令菜单详解	3.3 Edit Mesh命令菜单详解
第6章 细分物体	5.2 曲线呈面	4.1 Proxy命令菜单详解	4.2 Normals命令菜单详解
第7章 材质	5.3 NURBS曲面	4.2 Normals命令菜单详解	4.3 Color命令菜单详解
第8章 渲染	6.1 Lighting/ Shading命令菜单详解	4.5 Edit UVs命令菜单详解	4.3 Color命令菜单详解
第9章 Paint Effects	7.1 Lighting/ Shading命令菜单详解	5.1 曲线	5.2 曲线呈面
9.1 Paint Effects窗口介绍	7.2 Texturing命令菜单详解	5.3 NURBS曲面	6.1 Lighting/ Shading命令菜单详解
9.2 Paint Effects命令菜单详解	7.3 材质实例	6.2 细分物体	6.3 材质渲染
9.3 Paint Effects操作演示	8.1 Render View窗口介绍	6.3 材质渲染	6.4 渲染
9.3.1 用Paint Effects为物体绘制材质贴图	8.2 Render命令菜单详解	6.4 渲染	6.5 渲染
9.3.2 用Paint Effects绘制混合2D材质贴图	9.1 Paint Effects窗口介绍	6.5 渲染	6.6 渲染
9.3.3 在Paint Effects场景中绘制3D效果	9.2 Paint Effects命令菜单详解	6.6 渲染	6.7 渲染
9.3.4 用Paint Effects在物体上绘制3D效果	9.3 Paint Effects操作演示	6.7 渲染	6.8 渲染
第4部分 动画	9.3.1 用Paint Effects为物体绘制材质贴图	6.8 渲染	6.9 渲染
第10章 动画基础	9.3.2 用Paint Effects绘制混合2D材质贴图	6.9 渲染	6.10 渲染
10.1 关键帧动画	9.3.3 在Paint Effects场景中绘制3D效果	6.10 渲染	6.11 渲染
10.1.1 基础概念	9.3.4 用Paint Effects在物体上绘制3D效果	6.11 渲染	6.12 渲染
10.1.2 关键帧动画的基础操作	第10章 动画基础	6.12 渲染	6.13 渲染
10.2 驱动关键帧动画	10.1 关键帧动画	6.13 渲染	6.14 渲染
10.2.1 驱动关键帧动画的基础知识	10.1.1 基础概念	6.14 渲染	6.15 渲染
10.2.2 驱动关键帧动画实例	10.1.2 关键帧动画的基础操作	6.15 渲染	6.16 渲染
.....	10.2 驱动关键帧动画	6.16 渲染	6.17 渲染
第11章 动画设置	10.2.1 驱动关键帧动画的基础知识	6.17 渲染	6.18 渲染
第5部分 动力学	10.2.2 驱动关键帧动画实例	6.18 渲染	6.19 渲染
第12章 粒子特效		6.19 渲染	6.20 渲染
第13章 流体特效	第11章 动画设置	6.20 渲染	6.21 渲染
第14章 刚体/柔体	第5部分 动力学	6.21 渲染	6.22 渲染
	第12章 粒子特效	6.22 渲染	6.23 渲染
	第13章 流体特效	6.23 渲染	6.24 渲染
	第14章 刚体/柔体	6.24 渲染	6.25 渲染

<<Maya完全自学手册>>

编辑推荐

《Maya完全自学手册(适用于8.5以下版本)》面向初、中级读者。
对于初级读者，可以快速的了解并掌握Maya各模块的操作；对于中级读者，便于制作中命令的查询。

<<Maya完全自学手册>>

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>