第一图书网, tushu007.com

<<Maya 8.5从新手到高手>>

图书基本信息

书名：<<Maya 8.5从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787302152330

10位ISBN编号：7302152330

出版时间：2007-8

出版时间：清华大学

作者：铁钟

页数：486

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 8.5从新手到高手>>

内容概要

本书共18章，对Maya的建模、材质、基础动画、角色动画、非线性动画、动力学、毛发、衣料和MEL等模块进行了深入的分析。
书中的每一个实例都是实际创作和软件操作的结合，每一个实例都经过认真的制作，力求深入浅出地将Maya的操作技巧介绍给读者。
作者在书中将自身的实践经验融合于实例中，使读者在掌握了Maya的基础操作后，能将书中的实例和经验应用于自己的动画创作中。
　本书结构清晰，语言流畅，内容翔实，从各个方面展现了Maya的强大功能，书中的实例突出实践性，适合于广大初级和中级的Maya用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 8.5从新手到高手>>

书籍目录

第1章 欢迎进入Maya的世界 1.1 Maya历史简介 1.2 Maya8.0及8.5新功能汇总 1.2.1 建模 1.2.2 UV贴图 1.2.3 动画 1.2.4 渲染 1.2.5 笔刷和Painteffect工具 1.2.6 动力学和特效 1.2.7 卡通特效 1.3 Maya8.5界面介绍 1.3.1 菜单栏（menus） 1.3.2 状态栏（status） 1.3.3 工具架（sheIf） 1.3.4 视图区（workspace） 1.3.5 通道栏（channeI）以及图层区（layer） 1.3.6 工具栏（TooIs） 1.3.7 动画控制区（animation） 1.3.8 命令栏（CommandIine）和帮助栏 1.4 Maya 基本操作 1.4.1 创建项目及物体 1.4.2 视图操作 1.4.3 操纵物体 1.4.4 物体组件 1.4.5 物体属性 1.4.6 图层操作 1.4.7 复制物体 1.4.8 查看场景信息 1.4.9 父子和群组 1.5 快捷菜单和快捷键 1.5.1 快捷菜单 1.5.2 自定义快捷键第2章 Polygon建模技术 2.1 Polygon建模简介 2.1.1 常用建模方式简介 2.1.2 Polygon建模原则 2.2 Polygon物体的创建与编辑 2.2.1 Polygon原始物体 2.2.2 Polygon数量 2.2.3 Polygon的显示 2.2.4 Polygon法线 2.2.5 Polygon代理 2.2.6 Polygon选择 2.2.7 Polygon雕刻笔 2.3 基础Polygon工具 2.3.1 Combine（合并工具） 2.3.2 Separate（分离工具） 2.3.3 Extract（提取面命令） 2.3.4 Booleans（布尔工具） 2.3.5 Smooth（光滑工具） 2.3.6 Average Vertices（“平均点”命令） 2.3.7 Transfer Attributes（属性传递工具） 2.3.8 Paint Transfer Attributes Weights Tool（绘制传递属性权重） 2.3.9 Copy Mesh Attributes（复制Mesh属性工具） 2.3.10 CIipboard Actions（动态剪切板工具） 2.3.11 Reduce（简化工具） 2.3.12 Paint Reduce Weight Tool（简化程度绘制工具） 2.3.13 Cleanup（清除工具） 2.3.14 Triangulate（三角面工具） 2.3.15 Quadrangulate（四角面工具） 2.3.16 Fill Hole（洞填补工具） 2.3.17 Make Hole Tool（创建洞工具） 2.3.18 Create Polygon Tool（创建Polygon工具） 2.3.19 Sculpt Geometry Tool（造型雕刻工具） 2.3.20 Mirror Cut（镜像剪切） 2.3.21 Mirror Geometry Tool（镜像物体工具） 2.4 扩展Polygon工具 2.4.1 Keep Faces Together（保持面与面合并） 2.4.2 Extrude（拉伸工具） 2.4.3 Bridge（桥连接工具） 2.4.4 Append tOPolygon Tool（添加工具） 2.4.5 Cut Faces Tool（切面工具） 2.4.6 Split Polygon Tool（分离边工具） 2.4.7 Insert Edge Loop Tool（插入循环边工具） 2.4.8 Offset Edge Loop Tool（偏移循环工具） 2.4.9 Add Divisions（添加分段工具） 2.4.10 Transform Component（元素类型转换工具） ……第3章 NURBS建模技术第4章 Subdivision建模技术第5章 灯光技术第6章 材质与渲染技术第7章 纹理与贴图的技术第8章 Maya基本动画知识第9章 变形技术第10章 路径动画与约束技术第11章 骨骼与绑定技术第12章 角色动画技术第13章 动力学和场应用技术第14章 粒子应用技术第15章 笔触特效应用技术第16章 流体效果应用技术第17章 头发、皮毛与布料应用技术第18章 MEL脚本语言及其应用技术

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 8.5从新手到高手>>

编辑推荐

《Maya 8.5从新手到高手》结构清晰，语言流畅，内容翔实，从各个方面展现了Maya的强大功能，书中的实例突出实践性，适合于广大初级和中级的Maya用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya 8.5从新手到高手>>

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