

## <<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                    | 1.2.2 物体层级关系                   |
| 1.2.3 快捷设置                    | 第2章 Maya基础菜单命令介绍               | 2.1 公共菜单                      | 2.2 Help菜单                     |
| 第2部分 建模                       | 第3章 Polygons模块                 | 3.1 Select命令菜单详解              | 3.2 Mesh命令菜单详解                 |
| 3.3 Edit Mesh命令菜单详解           | 第4章 Polygons辅助操作命令             | 4.1 Proxy命令菜单详解               | 4.2 Normals命令菜单详解              |
| 4.3 Color命令菜单详解               | 4.4 Create UVs命令菜单详解           | 4.5 Edit UVs命令菜单详解            | 第5章 NURBS物体                    |
| 5.1 曲线                        | 5.2 曲线呈面                       | 5.3 NURBS曲面                   | 第6章 细分物体                       |
| 第3部分 材质渲染                     | 第7章 材质                         | 7.1 Lighting/ Shading命令菜单详解   | 7.2 Texturing命令菜单详解            |
| 7.3 材质实例                      | 第8章 渲染                         | 8.1 Render View窗口介绍           | 8.2 Render命令菜单详解               |
| 第9章 Paint Effects             | 9.1 Paint Effects窗口介绍          | 9.2 Paint Effects命令菜单详解       | 9.3 Paint Effects操作演示          |
| 9.3.1 用Paint Effects为物体绘制材质贴图 | 9.3.2 用Paint Effects绘制混合2D材质贴图 | 9.3.3 在Paint Effects场景中绘制3D效果 | 9.3.4 用Paint Effects在物体上绘制3D效果 |
| 第4部分 动画                       | 第10章 动画基础                      | 10.1 关键帧动画                    | 10.1.1 基础概念                    |
| 10.1.2 关键帧动画的基础操作             | 10.2 驱动关键帧动画                   | 10.2.1 驱动关键帧动画的基础知识           | 10.2.2 驱动关键帧动画实例               |
| .....                         | 第11章 动画设置                      | 第5部分 动力学                      | 第12章 粒子特效                      |
| 第13章 流体特效                     | 第14章 刚体/柔体                     |                               |                                |

## <<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>