

<<Maya 2011完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115247230

10位ISBN编号：7115247234

出版时间：2011-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：子午视觉文化传播 主编

页数：408

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 2011完全学习手册>>

### 内容概要

本书是“完全学习手册”系列图书中的一本。

《maya

2011完全学习手册》遵循人们的学习规律和方法，精心设计章节内容的讲解顺序，循序渐进地介绍了maya

2011的基础知识、使用方法和范例制作技巧。

《maya

2011完全学习手册》共分4篇16章，内容包括maya软件概述、软件界面布局、nurbs建模、多边形建模、细分曲面建模、灯光系统、材质系统、渲染系统、动画控制、骨骼动画、动力学动画、特效动画，以及毛发、布料与mel语言等内容。

随书附带的1张dvd光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件、源文件和?材文件。

本书内容丰富、图文并茂、结构清晰，具有很强的实用性和指导性，不仅适合作为三维动画制作初、中级读者的学习用书，而且也可以作为大、中专院校相关专业及三维动画培训班的教材。

# <<Maya 2011完全学习手册>>

## 书籍目录

### 《maya 2011完全学习手册》

#### 第1篇 基础应用篇

##### 第1章 maya软件概述

- 1.1 maya软件简介
- 1.2 maya版本历史
- 1.3 欧特克公司
  - 1.3.1 欧特克公司简介
  - 1.3.2 系列创作软件产品
- 1.4 maya新版本
- 1.5 maya特色模块
  - 1.5.1 maya complete模块
  - 1.5.2 maya unlimited模块
- 1.6 maya主要新特性
  - 1.6.1 用户界面特性
  - 1.6.2 高性能核心特性
  - 1.6.3 mac系统特性
  - 1.6.4 其他主要特性

##### 1.7 maya软件安装

##### 1.8 本章小结

##### 第2章 maya软件应用

- 2.1 电影领域的应用
- 2.2 电视领域的应用
- 2.3 游戏领域的应用
- 2.4 设计领域的应用
- 2.5 三维动画工作流程
  - 2.5.1 前期设计
  - 2.5.2 故事?设计
  - 2.5.3 角色制作
  - 2.5.4 场景与道具制作
  - 2.5.5 动画制作
  - 2.5.6 灯光制作
  - 2.5.7 材质制作
  - 2.5.8 特效制作
  - 2.5.9 后期合成

##### 2.6 本章小结

##### 第3章 软件界面布局

##### 3.1 软件布局

##### 3.2 菜单栏

- 3.2.1 公共菜单
- 3.2.2 模块菜单
- 3.2.3 浮动菜单

##### 3.3 状态栏

- 3.3.1 模块转换2
- 3.3.2 创建保存工具
- 3.3.3 选择方式

## <<Maya 2011完全学习手册>>

- 3.3.4 吸附工具
  - 3.3.5 列表与构建历史
  - 3.3.6 渲染工具
  - 3.3.7 隐藏编辑器
  - 3.4 工具栏
    - 3.4.1 物体工具栏
    - 3.4.2 视图工具栏
  - 3.5 视图区
    - 3.5.1 视图调节
    - 3.5.2 视图转换
    - 3.5.3 视图菜单
    - 3.5.4 视图控制
  - 3.6 时间控制区
  - 3.7 命令行
  - 3.8 通道与层编辑
    - 3.8.1 通道属性
    - 3.8.2 层编辑器
    - 3.8.3 渲染层
    - 3.8.4 动画层
  - 3.9 公共菜单
    - 3.9.1 文件菜单
    - 3.9.2 编辑菜单
    - 3.9.3 修改菜单
    - 3.9.4 创建菜单
    - 3.9.5 显示菜单
    - 3.9.6 视窗菜单
    - 3.9.7 资源菜单
  - 3.10 模块
    - 3.10.1 animation(动画)模块
    - 3.10.2 polygons(多边形)模块
    - 3.10.3 surfaces(曲面)模块
    - 3.10.4 dynamics(动力学)模块
    - 3.10.5 rendering(渲染)模块
    - 3.10.6 ndynamics(动力学)模块
    - ? 3.10.7 customize(自定义)模块
  - 3.11 本章小结
- 第2篇 模型制作篇  
第3篇 渲染设置篇  
第4篇 动画特效篇

<<Maya 2011完全学习手册>>

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>