第一图书网, tushu007.com

<<Maya命令参考大全>>

图书基本信息

书名：<<Maya命令参考大全>>

13位ISBN编号：9787801726575

10位ISBN编号：780172657X

出版时间：2006-5

出版时间：第1版 (2006年5月1日)

作者：李志豪

页数：1027

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命令参考大全>>

内容概要

本书全面详细地剖析了Maya的各个命令、各个参数、各个功能及其应用，从一般书上都会提及的界面、建模，到Cloth、Fur、IAve，按照菜单、图标、快捷键、功能、操作方式、参数属性、注意、技巧、应用场合、示例等都一一做了介绍，通俗易懂，方便大家查阅、参考。
本书可以作为学习Maya的参考书，也可以作为字典式的手册。
本书根据Maya的主菜单，结合各个功能模块，来安排章节。
每一小节都按照菜单、图标、快捷键、功能、操作方式、参数属性、注意、技巧、应用场合、示例等多个方面和角度，全面剖析Maya的命令和菜单，读者随用随查，随查随会。
本书内容详实、结构清晰、查阅方便，是迄今为止最为完备的Maya 4.5～7.0学习手册，不仅适合于初、中级的读者学习参考，也是高级用户案头必备工具用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya命令参考大全>>

书籍目录

第1部分　界　面第1章　界面介绍第2章　常用操作第3章　面板菜单第2部分　常驻菜单第4章　File(文件)菜单第5章　Edit(编辑)菜单第6章　Modify(修改)菜单第7章　Create(创建)菜单第8章　Display(显示)菜单第9章　Windows(窗口)菜单第10章　Help(帮助)菜单第3部分　建　模第11章　Edit Curves(编辑曲线)第12章　Surfaces(曲面)第13章　Edit NURBS(编辑NURBS曲面)第14章　Polygons(多边形)第15章　Edit Polygons(编辑多边形)第16章　Subdiv Surfaces(细分表面)第4部分　动　画第17章　Animate(动画)第18章　Deform(变形)第19章　Skeleton(骨骼)第20章　Skin(蒙皮)第21章　Constraint(约束)第22章　Character(角色)第5部分　渲　染第23章　Lighting and Shading(照明和着色)第24章　Texturing(纹理)第25章　Render(渲染)第26章　Paint Effects(画笔特效)第27章　Fur(毛发)第6部分　动 力 学第28章　Particles(粒子)第29章　Fluid Effects（流体特效)第30章　Hair(头发)第31章　Fields(力场)第32章　Soft/Rigid Bodies(柔体/刚体)第33章　Effects(特效)第34章　Solvers(解算器)第7部分　Live第35章　Scene(场景)第36章　Track(跟踪)第37章　Solve(解算)第38章　Live Constraints(Live 约束)第39章　LivePanels(Live面板)第8部分　衣　服第40章　Cloth(布料)第41章　Constraints(约束)第42章　Simulations(模拟)第9部分　MEL误语言第43章　MEL实现砖块马赛克效果第44章　灯光集合第45章　Maya灯光三剑客第46章　可视化Ocean Shader第10部分　实例讨论第47章　实例讨论一　复杂模型的UV分配第48章　实例讨论二　用3D Paint Tool控制Fur第49章　实例讨论三　挑战魔方动画第50章　实例讨论四　用Cluster制作漩涡第51章　实例讨论五　动作重用第52章　实例讨论六　用Maya Live进行运动匹配第11章　附录附录A　Maya7.0新增功能附录B　快捷键列表附录C　菜单中英文对照附录D　Maya常见问题答疑

第一图书网, tushu007.com

<<Maya命令参考大全>>

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