

<<Maya白金手册1 基础>>

图书基本信息

书名：<<Maya白金手册1 基础>>

13位ISBN编号：9787115259998

10位ISBN编号：7115259992

出版时间：2011-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代 编

页数：556

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白金手册1 基础>>

内容概要

《火星人——Maya

白金手册》是一套全面学习并使用Maya软件制作三维动画的大型多媒体教学手册，它对Maya的强大功能做了详尽的讲解。

本套丛书共分6册：基础，建模，材质、灯光与渲染，Mentalray渲染，动画与特效。

本册为第1册，即基础，内容包括Maya基础入门、基本操作、界面详解、公共菜单、软件设置、动画制作流程、Maya2012新功能，使读者能对Maya软件快速上手，并掌握一定实用的操作技术。

随书附带2张DVD多媒体教学光盘，教学视频时间长达10多个小时，包括Maya基础讲解与书中大部分实例的操作过程演示；素材包括读者学习本手册过程中需要使用到的场景及相关素材文件。

《火星人——Maya

白金手册》不仅适合Maya初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书等。

<<Maya白金手册1 基础>>

书籍目录

- 第1章 Maya概述 1
 - 1.1 顶级三维动画软件Maya 2
 - 1.1.1 Maya发展历史 2
 - 1.1.2 Maya应用领域 3
 - 1.1.2.1 影视动画制作 3
 - 1.1.2.2 游戏开发 4
 - 1.1.2.3 广播电视和视频制作 4
 - 1.1.2.4 数字出版 4
 - 1.2 Maya 2011的安装 5
 - 1.2.1 Maya 2011的系统要求 5
 - 1.2.1.1 软件要求 5
 - 1.2.1.2 硬件要求 5
 - 1.2.2 Maya 2011安装步骤 6
 - 1.3 获取更多的Maya学习资料和帮助 7
 - 1.3.1 Essential Skills Movies(基本技巧影片)窗口 7
 - 1.3.1.1 教学视频 7
 - 1.3.1.2 关闭Essential Skills Movies(基本技巧影片)窗口 8
 - 1.3.1.3 开启Essential Skills Movies(基本技巧影片)窗口 8
 - 1.3.2 Maya帮助文件 8
 - 1.3.3 帮助行 9
 - 1.3.4 菜单查找工具 9
 - 1.3.5 其他学习资源 9
 - 1.3.5.1 Maya官方网站 9
 - 1.3.5.2 Autodesk培训 9
 - 1.3.5.3 技术支持 10
 - 1.4 Maya功能介绍 10
 - 1.4.1 Maya功能模块 11
 - 1.4.2 Maya 2008~Maya 2012新功能 11
 - 1.4.2.1 Maya 2008新功能概述 11
 - 1.4.2.2 Maya 2009新功能概述 30
 - 1.4.2.3 Maya 2010新功能概述 47
 - 1.4.2.4 Maya 2011新功能概述 48
 - 1.4.2.5 Maya 2012新功能概述 58
 - 第2章 创作第一个动画 62
 - 2.1 小球弹跳动画原理 63
 - 2.2 启动Maya 2011 63
 - 2.3 预设置场景帧率 64
 - 2.4 创建动画场景模型 66
 - 2.5 制作动画 68
 - 2.5.1 弹跳的位移动画 68
 - 2.5.2 弹跳重量感 72
 - 2.5.3 缩放和拉伸形变动画 78
 - 2.5.4 旋转动画 80
 - 2.6 输出动画 82
 - 2.7 保存动画 83

<<Maya白金手册1 基础>>

- 第3章 Maya基础操作 84
 - 3.1 文件基本操作 85
 - 3.1.1 新建工程项目 85
 - 3.1.2 新建/保存场景 86
 - 3.1.3 导入/导出文件 88
 - 3.1.4 文件归档 88
 - 3.2 变换工具 89
 - 3.2.1 选择对象 89
 - 3.2.2 移动对象 90
 - 3.2.3 旋转对象 90
 - 3.2.4 缩放对象 91
 - 3.3 编辑操作 91
 - 3.3.1 Undo(撤销) 91
 - 3.3.2 Redo(恢复) 92
 - 3.3.3 Cut(剪切) 92
 - 3.3.4 Copy(拷贝) 93
 - 3.3.5 Paste(粘贴) 93
 - 3.3.6 Delete(删除) 93
 - 3.3.7 Duplicate(复制) 93
 - 3.4 视图控制 93
 - 3.4.1 视图布局 93
 - 3.4.1.1 空间视图切换 93
 - 3.4.1.2 当前视图切换 95
 - 3.4.1.3 窗口和编辑器切换 95
 - 3.4.2 设置视图 96
 - 3.4.2.1 切换到透视图 96
 - 3.4.2.2 创建新的透视图 97
 - 3.4.2.3 正交视图设置 97
 - 3.4.3 视图操作 98
 - 3.4.3.1 旋转视图 98
 - 3.4.3.2 移动视图 98
 - 3.4.3.3 缩放视图 99
 - 3.4.3.4 最大化显示视图 99
 - 3.5 视图显示 100
 - 3.5.1 显示方式 101
 - 3.5.1.1 Wireframe(线框) 101
 - 3.5.1.2 Smooth Shade All(平滑显示所有对象) 101
 - 3.5.1.3 Smooth Shade Selected Items(平滑显示所选对象) 101
 - 3.5.1.4 Flat Shade All(平直显示所有对象) 101
 - 3.5.1.5 Flat Shade Selected Items(平直显示所选对象) 102
 - 3.5.1.6 Bounding Box(边界框) 102
 - 3.5.1.7 Points(点) 102
 - 3.5.1.8 X-Ray(X-射线) 102
 - 3.5.2 显示加速 103
 - 3.5.2.1 Interactive Shading(交互着色) 103
 - 3.5.2.2 Backface Culling(去除背面) 103
 - 3.5.2.3 Smooth Wireframe(平滑线框) 103

<<Maya白金手册1 基础>>

- 3.5.2.4 公共菜单对象显示 104
- 3.5.3 光照和纹理 105
 - 3.5.3.1 Use Default Lighting(使用默认灯光) 105
 - 3.5.3.2 Use All Lights(使用所有灯光) 105
 - 3.5.3.3 Use Selected Lights(使用选择灯光) 105
 - 3.5.3.4 Two Sided Lighting(双面照明) 105
- 3.5.4 常用显示快捷键 106
- 3.5.5 项目显示过滤 107
 - 3.5.5.1 Hide(隐藏) 107
 - 3.5.5.2 Show(显示) 108
- 3.5.6 显示渲染范围标记 109
 - 3.5.6.1 Film Gate(底片指示器) 109
 - 3.5.6.2 Resolution Gate(显示分辨率) 110
 - 3.5.6.3 Field Chart(视场指示器) 110
 - 3.5.6.4 Safe Action(安全区指示器) 110
 - 3.5.6.5 Safe Title(标题安全区指示器) 110
- 3.5.7 网格与环境 111
 - 3.5.7.1 Grid(网格) 111
 - 3.5.7.2 Environment(环境) 111
- 第4章 Maya界面详解 113
 - 4.1 Maya界面元素 114
 - 4.1.1 标题栏 115
 - 4.1.2 菜单栏 115
 - 4.1.3 状态栏 117
 - 4.1.3.1 模块选择器 117
 - 4.1.3.2 文件区 117
 - 4.1.3.3 设置选择遮罩 117
 - 4.1.3.4 选择方式和选择方式元素 118
 - 4.1.3.5 捕捉区 120
 - 4.1.3.6 历史区 122
 - 4.1.3.7 渲染区 122
 - 4.1.3.8 输入区 122
 - 4.1.3.9 控制面板显示区 124
 - 4.1.4 工具架 125
 - 4.1.4.1 标签切换 125
 - 4.1.4.2 工具架菜单命令 125
 - 4.1.4.3 编辑工具架图标 128
 - 4.1.5 工具箱和快捷布局 128
 - 4.1.5.1 工具箱 129
 - 4.1.5.2 视图快捷布局和组织 129
 - 4.1.6 视图面板 131
 - 4.1.6.1 视图菜单 131
 - 4.1.6.2 面板工具栏 178
 - 4.1.6.3 工作区 179
 - 4.1.7 时间滑块和范围滑块 183
 - 4.1.7.1 数值输入区 183
 - 4.1.7.2 播放控制按钮 184

<<Maya白金手册1 基础>>

- 4.1.8 命令行和帮助行 185
 - 4.1.8.1 命令行 185
 - 4.1.8.2 帮助行 185
 - 4.1.8.3 脚本编辑器 186
- 4.2 常用窗口 187
 - 4.2.1 通道盒 187
 - 4.2.1.1 通道盒的显示 187
 - 4.2.1.2 操纵杆的显示 188
 - 4.2.1.3 通道盒属性及参数的显示 190
 - 4.2.1.4 通道盒参数输入技巧 194
 - 4.2.1.5 通道盒关键帧设置 194
 - 4.2.2 层编辑器 195
 - 4.2.2.1 层工具栏 195
 - 4.2.2.2 层菜单栏 197
 - 4.2.2.3 层右键菜单 199
 - 4.2.2.4 层基本设置 199
 - 4.2.3 大纲 202
 - 4.2.3.1 基础操作 203
 - 4.2.3.2 大纲窗口菜单 204
- 4.3 快捷菜单 209
 - 4.3.1 热盒 209
 - 4.3.1.1 热盒的五个区及其标签菜单 210
 - 4.3.1.2 Hotbox Controls(热盒控制) 211
 - 4.3.1.3 热盒显示风格 214
 - 4.3.1.4 Recent Commands(最近使用命令) 216
 - 4.3.2 右键标签菜单 216
- 第5章 公共菜单详解 219
 - 5.1 File(文件)菜单 220
 - 5.1.1 New Scence(新建场景) 220
 - 5.1.2 Open Scence(打开场景) 223
 - 5.1.3 Save Scence(保存场景) 225
 - 5.1.4 Save Scence As(场景另存为) 227
 - 5.1.5 Archive Scene(场景归档) 229
 - 5.1.6 Save Prefrences(保存参数) 229
 - 5.1.7 Optimize Scene Size(优化场景大小) 230
 - 5.1.8 Import(导入) 231
 - 5.1.9 Export All(导出全部) 234
 - 5.1.10 Export Selection(导出所选对象) 235
 - 5.1.11 Export to Offline File(导出为脱机文件) 236
 - 5.1.12 Assign Offline File(指定脱机文件) 237
 - 5.1.13 Export Selected to Mudbox(导出选择到Mudbox) 237
 - 5.1.14 View Image(查看图像) 237
 - 5.1.15 View Sequence(查看序列) 238
 - 5.1.16 Create Reference(创建引用) 238
 - 5.1.17 Reference Editor(引用编辑器) 241
 - 5.1.18 Project(项目) 248
 - 5.1.18.1 New Project(新建项目) 248

<<Maya白金手册1 基础>>

- 5.1.18.2 Edit Current Project(编辑当前项目) 250
- 5.1.18.3 Set Project(设置项目) 251
- 5.1.19 Recent Files(最近的文件) 251
- 5.1.20 Recent Increments(最近的递增存储文件) 251
- 5.1.21 Recent Projects(最近的项目) 252
- 5.1.22 Exit(退出) 252
- 5.2 Edit(编辑)菜单 253
 - 5.2.1 Undo(撤销) 253
 - 5.2.2 Redo(恢复) 253
 - 5.2.3 Repeat(重做) 254
 - 5.2.4 Recent Commnds List(最近的命令列表) 254
 - 5.2.5 Cut(剪切) 254
 - 5.2.6 Copy(拷贝) 254
 - 5.2.7 Paste(粘贴) 255
 - 5.2.8 Keys(关键帧) 255
 - 5.2.8.1 Cut Keys(剪切关键帧) 255
 - 5.2.8.2 Copy Keys(拷贝关键帧) 258
 - 5.2.8.3 Paste Keys(粘贴关键帧) 259
 - 5.2.8.4 Delete Keys(删除关键帧) 261
 - 5.2.8.5 Delete FBlK Keys(删除FBlK关键帧) 261
 - 5.2.8.6 Scale keys(缩放关键帧) 262
 - 5.2.8.7 Snap Keys(捕捉关键帧) 263
 - 5.2.8.8 Bake Simulation(烘焙模拟) 265
 - 5.2.9 Delete(删除) 268
 - 5.2.10 Delete by Type(按类型删除) 268
 - 5.2.10.1 History(历史) 269
 - 5.2.10.2 Non-Deformer History(非变形历史) 269
 - 5.2.10.3 Channels(通道) 270
 - 5.2.10.4 Static Channels(静态通道) 271
 - 5.2.10.5 Motion Paths(运动路径) 272
 - 5.2.10.6 Non-particle Expressions(非粒子表达式) 272
 - 5.2.10.7 Constraints(约束) 272
 - 5.2.10.8 Sounds(声音) 272
 - 5.2.10.9 Assets(资源) 273
 - 5.2.10.10 Rigid Bodies(刚体) 273
 - 5.2.11 Delete All Type(按类型全部删除) 273
 - 5.2.12 Select Tool(选择工具) 274
 - 5.2.13 Lasso Select Tool(套索选择工具) 276
 - 5.2.14 Paint Selection Tool(绘制选择工具) 276
 - 5.2.14.1 Brush(笔刷) 277
 - 5.2.14.2 Paint Operations(绘制方式) 278
 - 5.2.14.3 Stroke(笔触) 278
 - 5.2.14.4 Stylus Pressure(压感笔压力) 281
 - 5.2.14.5 Attribute Maps(属性贴图) 281
 - 5.2.14.6 Display(显示) 282
 - 5.2.15 Select All(选择全部) 284
 - 5.2.16 Deselect(取消选择) 284

<<Maya白金手册1 基础>>

- 5.2.17 Select Hierarchy(选择层级) 284
- 5.2.18 Invert Selection(反选) 285
- 5.2.19 Select All by Type(按类型全部选择) 286
- 5.2.20 Quick Select Sets(快速选择集) 286
- 5.2.21 Duplicate(复制) 287
- 5.2.22 Duplicate Special(指定复制) 287
- 5.2.23 Duplicate With Transform(变换复制) 291
- 5.2.24 Transfer Attribute Values(传递属性值) 291
- 5.2.25 Group(群组) 292
- 5.2.26 Ungroup(解组) 293
- 5.2.27 Level of Detail(细节层级) 294
 - 5.2.27.1 Group(LOD群组) 294
 - 5.2.27.2 Ungroup(取消LOD群组) 295
- 5.2.28 Parent(创建父化关系) 295
- 5.2.29 Unparent(解除父化关系) 295
- 5.3 Modify(修改)菜单 296
 - 5.3.1.1 Move Tool(移动工具) 297
 - 5.3.1.2 Rotate Tool(旋转工具) 301
 - 5.3.1.3 Scale Tool(缩放工具) 303
 - 5.3.1.4 Universal Manipulator(万能操纵器) 305
 - 5.3.1.5 Move Normal Tool(法线移动工具) 305
 - 5.3.1.6 Move/Rotate/Scale Tool(移动/旋转/缩放工具) 306
 - 5.3.1.7 Show Manipulator Tool(显示操纵器工具) 306
 - 5.3.1.8 Default Object Manipulator(默认对象操纵器) 307
 - 5.3.1.9 Proportional Modification Tool(比例修改工具) 308
 - 5.3.1.10 Soft Modification Tool(柔性修改工具) 309
- 5.3.2 Reset Transformations(重设变换) 311
- 5.3.3 Freeze Transformations(冻结变换) 311
- 5.3.4 Snap Align Objects(捕捉对齐对象) 312
 - 5.3.4.1 Point to Point(点对点) 312
 - 5.3.4.2 2 Points to 2 Points(两点对两点) 313
 - 5.3.4.3 3 Points to 3 Points(3点对3点) 314
 - 5.3.4.4 Align Objects(对齐对象) 315
 - 5.3.4.5 Position Along Curve(沿曲线放置) 317
- 5.3.5 Align Tool(对齐工具) 317
- 5.3.6 Snap Together Tool(捕捉聚集工具) 318
- 5.3.7 Evaluate Nodes(解算节点) 318
- 5.3.8 Make Live(激活) 319
- 5.3.9 Center Pivot(中心化轴心点) 319
- 5.3.10 Prefix Hierarchy Names(为层级名称添加前缀) 320
- 5.3.11 Search and Replace Names(搜索并替换名称) 320
- 5.3.12 Add Attribute(添加属性) 321
- 5.3.13 Edit Attribute(编辑属性) 324
- 5.3.14 Delete Attribute(删除属性) 324
- 5.3.15 Convert(转换) 325
 - 5.3.15.1 NURBS to Polygons(NURBS转换为多边形) 325
 - 5.3.15.2 NURBS to Subdiv(NURBS转换为细分曲面) 330

<<Maya白金手册1 基础>>

- 5.3.15.3 Polygons to Subdiv(多边形转换为细分曲面) 331
- 5.3.15.4 Smooth Mesh Preview to Polygons(平滑网格预览转换为多边形) 332
- 5.3.15.5 Polygon Edges to Curve(多边形边转换为曲线) 332
- 5.3.15.6 Subdiv to Polygons(细分曲面转换为多边形) 333
- 5.3.15.7 Subdiv to NURBS(细分曲面转换为NURBS) 334
- 5.3.15.8 NURBS Curve to Bezier(NURBS曲线转换为贝赛尔曲线) 335
- 5.3.15.9 Bezier Curve to NURBS(贝赛尔曲线转换为NURBS曲线) 336
- 5.3.15.10 Paint Effects to Polygons(画笔特效转换为多边形) 336
- 5.3.15.11 Paint Effects to NURBS(画笔特效转换为NURBS) 337
- 5.3.15.12 Paint Effects to Curves(画笔特效转换为曲线) 337
- 5.3.15.13 Texture to Geometry(纹理转换为几何体) 338
- 5.3.15.14 Displacement to Polygons(置换转换为多边形) 340
- 5.3.15.15 Displacement to Polygons with History(置换转换为带有历史记录的多边形) 345
- 5.3.15.16 Fluid to Polygons(流体转换为多边形) 345
- 5.3.15.17 nParticle to Polygons(n粒子转换为多边形) 346
- 5.3.15.18 Instance to Object(实例转换为对象) 346
- 5.3.16 Replace Objects(替换对象) 347
- 5.3.17 Paint Scripts Tool(绘制脚本工具) 348
- 5.3.18 Paint Attributes Tool(绘制属性工具) 353
- 5.4 Create(创建)菜单 354
 - 5.4.1.1 Sphere(球体) 354
 - 5.4.1.2 Cube(立方体) 357
 - 5.4.1.3 Cylinder(圆柱体) 359
 - 5.4.1.4 Cone(圆锥体) 360
 - 5.4.1.5 Plane(平面) 360
 - 5.4.1.6 Torus(圆环) 361
 - 5.4.1.7 Circle(圆形) 363
 - 5.4.1.8 Square(正方形) 364
 - 5.4.1.9 Interactive Creation(交互式创建) 364
 - 5.4.1.10 Exit On Completion(完成后退出) 365
- 5.4.2 Polygon Primitives(多边形基本几何体) 365
 - 5.4.2.1 Sphere(球体) 365
 - 5.4.2.2 Cube(立方体) 367
 - 5.4.2.3 Cylinder(圆柱体) 369
 - 5.4.2.4 Cone(圆锥体) 370
 - 5.4.2.5 Plane(平面) 370
 - 5.4.2.6 Torus(圆环) 371
 - 5.4.2.7 Prism(三棱柱) 372
 - 5.4.2.8 Pyramid(棱锥) 372
 - 5.4.2.9 Pipe(管状体) 373
 - 5.4.2.10 Helix(螺旋体) 373
 - 5.4.2.11 Soccer Ball(足球) 374
 - 5.4.2.12 Platonic Solids(柏拉图多面体) 374
- 5.4.3 Subdiv Primitives(细分基本几何体) 374
 - 5.4.3.1 Sphere(球体) 375
 - 5.4.3.2 Cube(立方体) 375

<<Maya白金手册1 基础>>

- 5.4.3.3 Cylinder(圆柱体) 376
- 5.4.3.4 Cone(圆锥体) 376
- 5.4.3.5 Plane(平面) 376
- 5.4.3.6 Torus(圆环) 377
- 5.4.4 Volume Primitives(体积基本几何体) 377
 - 5.4.4.1 Sphere (球体) 377
 - 5.4.4.2 Cube(立方体) 378
 - 5.4.4.3 Cone(圆锥体) 379
- 5.4.5 Lights(灯光) 379
 - 5.4.5.1 Ambient Light(环境光) 379
 - 5.4.5.2 Directional Light(平行光) 381
 - 5.4.5.3 Point Light(点光源) 382
 - 5.4.5.4 Spot Light(聚光灯) 382
 - 5.4.5.5 Area Light(区域光) 384
 - 5.4.5.6 Volume Light(体积光) 384
- 5.4.6 Cameras(摄影机) 385
 - 5.4.6.1 Camera(摄影机) 385
 - 5.4.6.2 Camera and Aim(目标摄影机) 387
 - 5.4.6.3 Camera,Aim and Up(摄影机, 目标和上方控制器) 388
- 5.4.7 CV Curve Tool(CV曲线工具) 389
- 5.4.8 EP Curve Tool(EP曲线工具) 391
- 5.4.9 Bezier Curve Tool(贝赛尔曲线工具) 392
- 5.4.10 Pencil Curve Tool(铅笔曲线工具) 393
- 5.4.11 Arc Tool(圆弧工具) 394
 - 5.4.11.1 Three Point Circular Arc(三点圆弧) 394
 - 5.4.11.2 Two Point Circular Arc(两点圆弧) 395
- 5.4.12 Measure Tools(测量工具) 396
- 5.4.13 Text(文本) 397
- 5.4.14 Adobe(R) Illustrator(R) Object[Adobe(R) Illustrator(R)对象] 399
- 5.4.15 Construction Plane(构造平面) 400
- 5.4.16 Locator(定位器) 401
- 5.4.17 Annotation(注释) 401
- 5.4.18 Empty Group(空群组) 401
- 5.4.19 Sets(集) 402
 - 5.4.19.1 Set(集) 402
 - 5.4.19.2 Partition(分区) 402
- 5.5 Display(显示)菜单 405
 - 5.5.1 Grid(网格) 405
 - 5.5.2 Head Up Display(题头显示) 409
 - 5.5.3 UI Elements(用户界面元素) 410
 - 5.5.4 Hide(隐藏) 412
 - 5.5.5 Show(显示) 413
 - 5.5.6 Wireframe Color(线框颜色) 415
 - 5.5.7 Object Display(显示对象) 415
 - 5.5.8 Transform Display(变换显示) 419
- 5.6 Window(窗口)菜单 420

<<Maya白金手册1 基础>>

- 5.6.1 General Editors(常用编辑器) 420
 - 5.6.1.1 Component Editor(组件编辑器) 420
 - 5.6.1.2 Attribute Spread Sheet(属性扩展清单) 422
 - 5.6.1.3 Connection Editor(连接编辑器) 423
 - 5.6.1.4 Visor(遮板) 425
 - 5.6.1.5 Display Layer Editor(显示层编辑窗口) 427
 - 5.6.1.6 Asset Editor(资源编辑器) 427
 - 5.6.1.7 Namespace Editor(命名空间编辑器) 433
 - 5.6.1.8 Blind Data Editor(不可视数据编辑器) 434
 - 5.6.1.9 Channel Control(通道控制) 434
 - 5.6.1.10 Script Editor(脚本编辑器) 435
 - 5.6.1.10 Command Shell(命令编辑器) 435
- 5.6.2 Attribute Editor(属性编辑器) 435
- 5.6.3 Outliner(大纲) 436
- 5.6.4 Hypergraph(超图) 437
- 5.6.5 Frame All in All Views(在所有窗口中显示所有对象) 438
- 5.6.6 Frame Selection in All Views(在所有窗口中显示所有选择对象) 438
- 5.6.7 Minimize Application(最小化应用程序) 439
- 5.6.8 Raise Main Window(激活主窗口) 439
- 5.6.9 Raise Application Windows(激活应用窗口) 439
- 5.6.10 Panel Toolbar(面板工具栏) 440
 - 5.6.10.1 视图按钮 440
 - 5.6.10.2 摄影机设置按钮 440
 - 5.6.10.3 显示方式按钮 441
 - 5.6.10.4 灯光按钮 441
 - 5.6.10.5 显示按钮 441
 - 5.6.10.6 渲染按钮 442
- 第6章 Maya软件设置 443
 - 6.1 Preferences(参数) 444
 - 6.1.1 Interface(界面) 444
 - 6.1.1.1 UI Elements(用户界面元素) 446
 - 6.1.1.2 ViewCube(视图导航器) 447
 - 6.1.1.3 Help(帮助) 448
 - 6.1.2 Display(显示) 450
 - 6.1.2.1 Kinematics(运动学) 453
 - 6.1.2.2 Animation(动画) 454
 - 6.1.2.3 Manipulators(操纵器) 455
 - 6.1.2.4 NURBS 457
 - 6.1.2.5 Polygons(多边形) 458
 - 6.1.2.6 Subdivs(细分) 462
 - 6.1.3 Settings(设置) 463
 - 6.1.3.1 Animation(动画) 464
 - 6.1.3.2 Assets(资源) 465
 - 6.1.3.3 Cameras(摄影机) 466
 - 6.1.3.4 Dynamics(动力学) 466
 - 6.1.3.5 Files/Projects(文件/工程) 468
 - 6.1.3.6 Modeling(模型) 469

<<Maya白金手册1 基础>>

- 6.1.3.7 Rendering(渲染) 470
- 6.1.3.8 Selection(选择) 472
- 6.1.3.9 Snapping(捕捉) 474
- 6.1.3.10 Sound(声音) 475
- 6.1.3.11 Time Slider(时间滑块) 476
- 6.1.3.12 Undo(撤销) 477
- 6.1.3.13 Save Actions(保存动作) 478
- 6.1.4 Modules(模块) 479
- 6.1.5 Applications(应用) 479
- 6.2 Tool Settings(工具设置) 480
- 6.3 Performance Settings(性能设置) 481
- 6.4 Hotkey Editor(热键编辑器) 482
- 6.5 Color Settings(颜色设置) 485
- 6.6 Marking Menu Editor(标签菜单编辑器) 486
- 6.7 Shelf Editor(工具架编辑器) 488
- 6.8 Panel Editor(面板编辑器) 490
- 6.9 Plug-in Manager(插件管理器) 492
- 第7章 Maya动画项目流程 495
 - 7.1 前期规划 496
 - 7.1.1 项目剧本构思 496
 - 7.1.2 造型和场景设定 497
 - 7.1.2.1 造型设计 497
 - 7.1.2.2 场景和道具设计 498
 - 7.1.2.3 分镜故事板创作 498
 - 7.2 中期制作 499
 - 7.2.1 场景、道具与角色模型 500
 - 7.2.1.1 角色模型 500
 - 7.2.1.2 场景命名和优化 507
 - 7.2.1.3 场景和道具模型 508
 - 7.2.2 3D故事板 511
 - 7.2.3 材质灯光 512
 - 7.2.3.1 灯光设定 512
 - 7.2.3.2 材质贴图 524
 - 7.2.4 骨骼绑定 538
 - 7.2.4.1 骨骼设置 538
 - 7.2.4.2 绘制权重 540
 - 7.2.4.3 控制器 541
 - 7.2.5 动画制作 541
 - 7.2.5.1 路径动画 542
 - 7.2.5.2 行走动画 542
 - 7.2.5.3 摄影机动画 544
 - 7.3 后期合成 545
 - 7.3.1 特效 545
 - 7.3.1.1 水特效 545
 - 7.3.1.2 烟雾特效 545
 - 7.3.2 渲染合成 546
 - 7.3.2.1 渲染设置 546

7.3.2.2 分层渲染 548

<<Maya白金手册1 基础>>

章节摘录

版权页：插图：

<<Maya白金手册1 基础>>

媒体关注与评论

《Maya白金手册》是Maya界的维基百科。

——李志豪 《Maya白金手册》的诞生，是三维动画爱好者的福音，也是教育工作者值得祝贺的一件美事。

——李晓栋得知火星时代出版了《Maya白金手册》，书中把Maya的每个功能命令都解释得淋漓尽致。

——王洛平

<<Maya白金手册1 基础>>

编辑推荐

《Maya白金手册1(基础)》：软件界面、软件设置、公共菜单、基本操作、动画制作流程、Maya2012新功能2DVD，长达15小时的教学视频，让您快速掌握Maya基础适合版本：Maya2012/2011/2010/2009/2008。

<<Maya白金手册1 基础>>

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>