第一图书网, tushu007.com

<<中文版Maya 2013技术大全>>

图书基本信息

书名：<<中文版Maya 2013技术大全>>

13位ISBN编号：9787115311665

10位ISBN编号：7115311668

出版时间：2013-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

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

<<中文版Maya 2013技术大全>>

内容概要

《中文版Maya 2013技术大全》从Maya2013的基本操作入手，结合大量的可操作性实例（207个练习和20个综合实例），全面而深入地阐述了Maya2013在建模、灯光、材质、渲染、动画、动力学、流体与特效等方面的技术。
在软件运用方面，《中文版Maya 2013技术大全》还结合了当前最流行的渲染器mentalray和VRay进行讲解，向读者展示了如何运用Maya结合mentalray渲染器与VRay渲染器进行角色、游戏、影视、动画和特效等渲染，让读者学以致用。

《中文版Maya 2013技术大全》共34章，每章分别介绍一个技术版块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过密集的实例进行练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术。
书中讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

“ 时代印象 ”是一家专注于图书策划和创作的专业文化公司，拥有业内最优秀的策划和创作团队，长期从事图形图像、多媒体、网络技术、美术、建筑设计、化妆造型等领域图书的策划和出版工作，并推出了一系列畅销丛书，比如“ 印象 ”、“ 传奇 ”、“ 实用教程 ”、“ 完全自学教程 ”、“ 技术大全 ”等丛书（均由人民邮电出版社发行）。
多年以来，“ 时代印象 ”形成了自身的图书策划与创作特色，并以打造高品质畅销图书为核心宗旨，构筑了一套“ 以内部编辑为核心、外部专家为支撑 ”的图书内容生产体系，保证了图书内容的原创性与高品质。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Maya 2013技术大全>>

书籍目录

第1章认识Maya2013 1.1Maya的成长史 1.2Maya的应用领域 1.2.1影视动画制作 122电视与视频制作 1.2.3游戏开发 1.2.4数字出版 1.3Maya与3dsMax的区别 1.4Maya2013的安装要求 1.4.1系统要求 1.4.2硬件要求 1.5Maya中最重要的节点 1.5.1（练习1－1）：认识节点 1.5.2（练习1－2）：材质节点 16知识总结与回顾 第2章界面介绍 2.1界面组成 技术专题：使用基本技能影片 2.1.1界面组成元素 2.1.2界面显示 2.2界面介绍 2.2.1标题栏 2.2.2菜单栏 2.2.3状态行 2.2.4工具架 225工具箱 2.2.6工作区 227通道盒／层编辑器 2.2.8时间滑块 2.2.9范围滑块 2.2.10命令行 2.2.11帮助行 2.3知识总结与回顾 第3章视图操作 3.1视图的基本操作 3.1.1旋转视图 3.1.2移动视图 3.1.3缩放视图 3.1.4使选定对象最大化显示 3.1.5使场景中所有对象最大化显示 3.1.6切换视图 3.2用书签记录当前视图 3.2.1书签编辑器对话框 3.2.2（练习3－1）：为当前摄影机视图创建书签 3.3视图导航器 3.4视图菜单 3.4.1视图 3.4.2着色 技术专题：单个对象的显示方式 3.4.3照明 3.4.4显示 3.4.5渲染器 3.4.6面板 技术专题：面板对话框 3.4.7（练习3－2）：观察灯光照射范围 3.5视图快捷栏 3.6知识总结与回顾 第4章公共菜单与快捷菜单 4.1公共菜单。
4.1.1文件菜单 4.1.2编辑菜单 技术专题：快速选择集 4.1.3修改菜单 技术专题：激活对象表面 技术专题：改变轴心点的方法 4.1.4创建菜单 4.1.5显示菜单 4.1.6窗口菜单 4.1.7资源菜单 4.1.8肌肉菜单 4.1.9管道缓存菜单 4.1.10帮助菜单 4.2快捷菜单 4.2.1标记菜单 4.2.2右键菜单 4.3知识总结与回顾 第5章用户设置 5.1设置文件保存格式 5.2自定义工具架 5.2.1添加／删除图标 5.2.2内容选择 5.2.3工具架编辑器 5.1.3自定义快捷键 5.3.1热键编辑器 5.3.2（练习5－1）：设置快捷键 5.4设置历史记录 5.5设置默认操纵器手柄 5.6切换视图背景颜色 5.7加载Maya插件 5.8设置工程文件 5.8.1Maya的工程目录结构 5.8.2项目窗口对话框 5.8.3（练习5－2）：创建与编辑工程目录 5.9坐标系统 5.10知识总结与回顾 第6章场景对象的基本操作 6.1工具箱 6.2选择对象 6.2.1用选择工具选择对象 6.2.2用套索工具选择对象 6.2.3用绘制选择工具选择对象 6.2.4用大纲视图选择对象 6.2.5用超图选择对象 6.3移动对象 6.4旋转对象 6.5缩放对象 6.6创建基本对象 6.6.1创建对象的命令 6.6.2（练习6－1）：创建参数化对象 6.7归档场景 6.7.1归档场景的作用 6.7.2（练习6－2）：使用归档场景功能 6.8复制对象 6.8.1复制的方法 6.8.2复制与原位复制 6.8.3（练习6－3）：复制与原位复制对象 6.8.4特殊复制 6.8.5（练习6－4）：特殊复制对象 6.8.6复制并变换 6.8.7（练习6－5）：复制并变换对象 6.9切换对象的编辑模式 6.10捕捉对象 6.10.1捕捉到栅格 6.10.2捕捉到曲线 6.10.3捕捉到点 6.10.4捕捉到视图平面 6.10.5激活选定对象 6.11知识总结与回顾 第7章NURBS建模基础知识 7.1NURBS理论知识 7.2NURBS建模方法 7.3NURBS对象的组成元素 7.3.1NURBS曲线 7.3.2NURBS曲面 7.4物体级别与基本元素间的切换方法 7.5NURBS曲面的精度控制 7.5.1壳线 7.5.2自定义平滑度 7.5.3视图显示精度和渲染精度控制 7.6知识总结与回顾 第8章创建与编辑NURBS曲线 81创那家NURBS曲线 8.1.1CV曲线工具 8.1.2EP曲线工具 8.1.3铅笔曲线工具 技术专题：用“铅笔曲线工具”绘制曲线的缺点 8.1.4（练习8－1）：巧用曲线工具绘制螺旋线 技术专题：曲线工具的扩展应用 815弧工具 8.1.6（练习8－2）：绘制两点和三点圆弧 8.1.7文本 8.1.8Adobe（R）Illustrator（R）对象 8.1.9（练习8－3）：用AI路径生成曲线 82编辑NURBS曲线 8.2.1复制曲面曲线 8.2.2（练习8－4）：复制曲面上的曲线 8.2.3附加曲线 8.2.4（练习8－5）：连接曲线 8.2.5分离曲线 8.2.6（练习8－6）：用编辑点分离曲线 8.2.7（练习8－7）：用曲线点分离曲线 8.2.8对齐曲线 8.2.9（练习8－8）：对齐曲线的顶点 8.2.10开发，闭合曲线 8.2.11（练习8－91：闭合断开的曲线 8.2.12移动接缝 8.2.13（练习8－10）：移动接缝 8.2.14切割曲线 8.2.15（练习8－11）：切割曲线 技术专题：合并剪断的曲线 8.2.16曲线相交 8.2.17曲线圆角 8.2.18（练习8－12）：为曲线创建圆角 8.2.19插入结 8.2.20（练习8—13）：插入编辑点 8.2.21延伸 8.2.22（练习8－14）：延伸曲线 8.2.23（练习8－15）：延伸曲面上的曲线 8.2.24偏移 8.2.25（练习8－16）：偏移曲线 8.2.26（练习8－17）：偏移曲面上的曲线 8.2.27反转曲线方向 8.2.28重建曲线 8.2.29（练习8－18）：重建曲线 8.2.30拟合B样条线 8.2.31（练习8－19）：拟台B样条线 8.2.32平滑曲线 8.2.33（练习8－20）：将曲线进行平滑处理 8.2.34CV硬度 8.2.35（练习8－21）：硬化cv点 8.2.36添加点工具 8.2.37曲线编辑工具 8.2.38投影切线 8.2.39（练习8－22）：投影切线 8.2.40（练习8－23）：投影切线到曲面 8.2.41修改曲线 8.2.42（练习8－24）：拉直曲线 8.2.43Bezier曲线 8.2.44选择 8.3知识总结与回顾 第9章创建与编辑NURBS曲面 9.1创建NURBS基本体 9.1.1球体 9.1.2立方体 9.1.3圆柱体 9.1.4圆锥体 9.1.5平面 9.1.6圆环 9.1.7圆形 9.1.8方形 9.2创建NURBS曲面 9.2.1旋转 9.2.2（练习9－1）：用旋转创建花瓶 9.2.3放样 9.2.4（练习9－2）：用放

第一图书网, tushu007.com

样创建弹簧 9.2.5平面 9.2.6（练习9－3）：用平面创建雕花 9.2.7挤出 9.2.8（练习9－4）：用挤出创建武器管 9.2.9双轨成形 9.2.10（练习9－5）：用双轨成形11具创建曲面 9.2.11（练习9－6）：用双轨成形21具创建曲面 9.2.12（练习9－7）：用双轨成形3+1具创建曲面 9.2.13边界 9.2.14（练习9－8）：边界成面 9.2.15方形 9.2.16（练习9－9）：方形成面 9.2.17倒角 9.2.18（练习9－10）：将曲线倒角成面 9.2.19倒角+ 9.2.20（练习9－11）：用倒角制建倒角模型 9.3编辑NURBS曲面 9.3.1复制NURBS面片 9.3.2（练习9－12）：复制NURBS面片 9.3.3在曲面上投影曲线 9.3.4（练习9－13）：将曲线投影到曲面上 9.3.5曲面相交 9.3.6（练习9－14）：用曲面相交在曲面的相交处生成曲线 9.3.7修剪工具 9.3.8（练习9－15）：根据曲面曲线修剪曲面 9.3.9取消修剪曲面 9.3.10布尔 9.3.11（练习9－16）：布尔运算 9.3.12附加曲面 9.3.13（练习9－17）：用附加曲面合并曲面 9.3.14附加而不移动 9.3.15分离曲面 9.3.16（练习9－18）：将曲面分离出来 9.3.17对齐曲面 9.3.18开放侗合曲面 9.3.19（练习9—19）：将开放的曲面闭合起来 9.3.20移动接缝 9.3.21插入等参线 9.3.22延伸曲面 9.3.23（练习9－20）：延伸曲面 9.3.24偏移曲面 9.3.25（练习9－21）：偏移复制曲面 9.3.26反转曲面方向 9.3.27（练习9－221：反转法线方向 9.3.28重建曲面 9.3.29（练习9－23）：重建曲面的跨度数 9.3.30圆化工具 9.3.31（练习9－24）：圆化曲面的公共边 9.3.32曲面圆角 9.3.33（练习9－25）：在曲面间创建圆角曲面 9.3.34（练习9－26）：创建自由圆角曲面 9.3.35（练习9－27）：在曲面间创建混合圆角 9.3.36缝合 9.3.37（练习9－28）：缝合曲面点 9.3.38（练习9－29）：缝合曲面边 9.3.39（练习9－30）：全局缝合曲面 9.3.40雕刻几何体工具 9.3.41（练习9－31）：雕刻山体模型 9.3.42曲面编辑 9.3.43（练习9－32）：平滑切线 9.3.44选择 9.4知识总结与回顾 第10章NURBS引模综合实例——卡通丑小鸭 10.1建立工程目录 10.2建立参考平面 10.3模型制作 10.3.1创建鼻子模型 10.3.2创建身体模型 10.3.3创建头部模型 10.3.4创建眼睛模型 10.3.5创建腿部模型 10.3.6创建鞋子模型 10.3.7创建背鳍摸型 10.3.8创建眼皮模型 10.3.9创建嘴巴模型 10.3.10创建手臂模型 10.3.11创建手指模型 10.4知识总结与回顾 第11章多边形建模基础知识 11.1多边形建模基础 11.1.1了解多边形 11.1.2多边形建模方法 11.1.3多边形组成元素 技术专题：面法线与顶点法线 11.1.4UV坐标 11.1.5多边形右键菜单 11.2创建多边形基本体 11.2.1球体 11.2.2立方体 11.2.3圆柱体 11.2.4圆锥体 11.2.5平面 11.2.6特殊多边形 11.3知识总结与回顾 第12章创建与编辑多边形网格 12.1多边形网格 12.1.1结合 12.1.2（练习12－1）：结合多边形对象 12.1.3分离 12.1.4提取 12.1.5（练习12－2）：提取多边形的面 121.6布尔 12.1.7（练习12－3）：布尔运算（并集） 12.1.8（练习12－4J：布尔运算（差集） 12.1.9（练习12－5）：布尔运算（交集） 12.1.10平滑 12.1.11平均化顶点 12.1.12（练习12－6）：平均化顶点以平滑模型 12.11.3传递属性 12.1.14（练习12－7）：传递uv纹理属性 12115绘制传递属性权重工具 12.1.16（练习12－8）：绘制传递属性的权重 12.1.17传递着色集 12.1.18剪贴板操作 12.1.19（练习12－9）：复制并粘贴对象的属性 12.1.20减少 12.1.21绘制减少权重工具 12.1.22（练习12－10）：绘制减少权重以简化模型 12.1.23清理 12.1.24三角形化 12.1.25（练习12－11）：三角形化多边形面 12.1.26四边形化 12.1.27（练习12－12）：四边形化多边形面 12.1.28填充洞 12.1.29（练习12－13）：补洞 12.1.30生成洞工具 12.1.31（练习12－14）：创建洞 12132创建多边形工具 12.1.33（练习12－15）：创建多边形 12.1.34雕刻几何体工具 12.1.35镜像切割 12.1.36（练习12－16）：镜像切割模型 12.1.37镜像几何体 12.2编辑多边形网格 12.2.1保持面的连接性 12.2.2挤出 12.2.3（练习12－17）：挤出多边形 12.24桥接 12.2.5（练习12－l8）：桥接多边形 12.2.6附加到多边形工具 12.2.7（练习12－19）：附加多边形 12.2.8在网格上投影曲线 12.2.9使用投影的曲线分割网格 12.2.10切割面工具 12.2.11（练习12－20）：切割多边形面 12.2.12交互式分割工具 12.2.13插入循环边工具 12.2.14（练习12－21）：在多边形上插入循环边 12.2.15偏移循环边工具 12.2.16（练习12－22）：偏移多边形的循环边 12.2.17添加分段 12.2.18（练习12－23）：细分面的分段数 12.2.19滑动边工具 12.2.20（练习12－24）：滑动边的位置 12.2.21变换组件 12.2.22（练习12－25）：变换组件 12.2.23翻转三角形边 12.2.24（练习12－26）：翻转三角形边 12.2.25正向自旋边 12.2.26（练习12－27）：正向自旋边 12.2.27反向自旋边 12.2.28刺破面 12.2.29（练习12－28）：刺破多边形面 12.2.30楔形面 12.2.31（练习12－29）：创建扇形面 12.2.32复制面 12.2.33（练习12－30）：复制多边形的面 12.2.34连接组件 12.2.35分离组件。
12.2.36（练习12－31）：分离顶点 12.2.37合并 12.2.38（练习12－32）：合并顶点 12.2.39合并到中心 12.2.40收拢 12.2.41（练习12－33）：收拢多边形的面 12.2.42合并顶点工具 12.2.43合并边工具 12.2.44（练习12－34）：合并边 12.2.45删除边顾点 12.2.46（练习12－35）：删除顶点 12.2.47切角顶点。
12.2.48（练习12－36）：切角顶点 12.2.49倒角 12.2.50（练习12－37）：倒角多边形 12.2.51折痕工具

第一图书网, tushu007.com

12.2.52（练习12－38）：创建折痕 12.2.53移除选定对象 12.2.54移除全部 12.2.55折痕集 12.2.56指定不可见面 12.3知识总结与回顾 第13章多边形建模综合实例——龙虾 13.1创建头部模型 13.2创建身体模型 13.3创建尾巴模型 13.4创建脚部模型 135创建腿部模型 13.6创建触角模型 13.7知识总结与回顾 第14章细分曲面建模技术 141细分曲面基础知识 14.1.1理解细分曲面建模 14.1.2细分曲面对象的特点 14.2创建细分曲面对象 14.2.1细分曲面对象的创建方法 14.2.2创建细分曲面基本体 14.3细分曲面的编辑模式 14.3.1标准编辑模式 14.3.2多边形编辑模式 14.4编辑细分曲面对象 14.4.1纹理 14.4.2完全折痕边／顶点 14.4.3（练习14－l）：完全折痕边 14.4.4部分折痕边，顶点 14.4.5（练习14－2）：部分折痕边 14.4.6取消折痕边／顶点 14.4.7（练习14－3）：去除折痕边 14.4.8镜像 14.4.9（练习14－41：镜像对象 14.4.10附加 14.4.11（练习14－5）：附加对象 14.4.12匹配拓扑 14.4.13（练习14－6）：匹配拓扑结构 14.4.14清理拓扑 14.4.15（练习14－7）：清理多余拓扑结构 14.4.16收拢层次 14.4.17标准模式／多边形代理模式 14.4.18雕刻几何体工具 14.4.19选择命令集合 14.4.20（练习14－8）：细化选择的元素 14.4.21组件显示级别 14.4.22组件显示过滤器 14.5知识总结与回顾 第15章灯光的类型与基本操作 15.1灯光概述 15.2摄影布光原则 15.2.1自然光 15.2.2人工光 15.2.3混合光 技术专题：主光、辅助光和背景光 15.3灯光的类型 15.3.1点光源 15.3.2环境光 15.3.3平行光 15.3.4体积光 15.3.5区域光 15.3.6聚光灯 15.4灯光的基本操作 15.5知识总结与回顾 第16章灯光的属性 16.1灯光的基本属性 16.1.1聚光灯属性 16.1.2（练习16－1）：制作盆景灯光 16.2灯光效果 16.2.1灯光雾 16.2.2（练习16－2）：制作场景灯光雾 16.2.3灯光辉光 16.2.4（练习16－3）：制作镜头光斑特效 16.2.5（练习16－4）：制作光栅效果 16.2.6（练习16－5）：打断灯光链接 16.2.7（练习16－6）：创建三点照明 16.2.8（练习16－7）：调节灯光强度曲线 16.2.9（练习16－8）：调节灯光颜色曲线 16.3灯光的阴影属性 16.3.1深度贴图阴影属性 16.3.2（练习16－9）：使用深度贴图阴影 16.3.3光线跟踪阴影属性 16.3.4（练习16－10）：使用光线跟踪阴影 技术专题：深度贴图阴影与光线跟踪阴影的区别 16.4灯光设置综合实例——物理太阳和天空照明 16.4.1设置场景灯光 16.4.2设置渲染参数 16.5知识总结与回顾，第17章摄影机技术 17.1摄影机的类型 17.1.1摄影机 17.1.2摄影机和目标 17.1.3摄影机、目标和上方向 17.1.4立体摄影机 17.1.5Multistereo Rig：（多重摄影机装配） 17.2摄影机的基本设置 17.3摄影机工具 17.3.1侧滚工具 17.3.2平移工具 17.3.3推拉工具 17.3.4缩放工具 17.3.5二维平移，缩放工具 17.3.6侧滚_（具 17.3.7方位角仰角工具 17.3.8偏转－俯仰工具 17.3.9飞行工具 17.4摄影机综合实例——制作景深特效 技术专题：剖析景深技术 17.5知识总结与回顾 第18章材质基础知识 18.1材质概述 18.2材质编辑器 18.2.1工具栏 18.2.2创建栏 18.2.3分类区域 18.2.4工作区域 18.3材质类型 18.31表面材质 18.3.2体积材质 18.3.3置换材质 18.4知识总结与回顾 第19章材质的属性 19.1材质的公用属性 技术专题：常用颜色模式 技术专题：凹凸贴图与置换材质的区别 19.2材质的高光属性 19.2.1各向异性高光属性 19.2.2Blinn高光属性 19.2.3Phong高光属性 19.2.4PhongE高光属性 19.3材质的光线跟踪属性 19.4常用材质设定练习 19.4.1（练习19－1）：制作迷彩材质 19.4.2（练习19－2）：制作玻璃材质 19.4.3（练习19－3）：制作昆虫材质 19.4.4（练习19－4）：制作玛瑙材质 19.4.5（练习19－5）：制作金属材质 19.4.6（练习19－6）：制作眼睛材质 19.4.7（练习19－7）：制作熔岩材质 19.4.8（练习19－8）：制作卡通材质 19.4.9（练习19－9）：制作X射线材质 19.4.10（练习19－10）：制作冰雕材质 19.5知识总结与回顾 第20章纹理技术 20.1纹理概述 20.1.1纹理的类型 20.1.2纹理的作用 202纹理的属性 20.2.1正常纹理 20.2.2投影纹理 20.2.3蒙板纹理 20.2.4（练习20－1）：制作酒瓶标签 20.3创建与编辑UV 20.3.1UV映射类型 20.3.2UV坐标的设置原则 20.3.3UV纹理编辑器 20.3.4（练习20－2）：划分角色的UV 20.4知识总结与回顾 …… 第21章渲染基础与常规渲染器 第22章mentalray渲染器与VRay渲染器 第23章基础动画 第24章高级动画 第25章粒子系统 第26章动力场 第27章柔体／刚体与约束 第28章解算器 第29章流体 第30章特效 第31章综合实例——灯光，材质／渲染篇 第32章综合实例——动画篇 第33章综合实例——动力学篇 第34章综合实例——流体与特效篇

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 24.6.3IK控制柄工具“ IK控制柄工具 ”提供了一种使用反向运动学定位关节链的方法，它能控制关节链中每个关节的旋转和关节链的整体方向。
“ IK控制柄工具 ”是解决常规反向运动学控制问题的专用工具，使用系统默认参数创建的IK控制柄。
开始关节：开始关节是受IK控制柄控制的第1个关节，是IK控制柄开始的地方。
开始关节可以是关节链中除末端关节之外的任何关节。
终止关节：终止关节是受IK控制柄控制的最后一个关节，是IK控制柄终止的地方。
终止关节可以是关节链中除根关节之外的任何关节。
手柄线：手柄线是贯穿被IK控制柄控制关节链的所有关节和骨的一条线。
手柄线从开始关节的局部旋转轴开始，到终止关节的局部旋转轴位置结束。
手柄矢量：手柄矢量是从IK控制柄的开始关节引出，到IK控制柄的终止关节（末端效应器）位置结束的一条直线。
提示：末端效应器是创建IK控制柄时自动增加的一个节点，IK控制柄被连接到末端效应器。
当调节IK控制柄时，由末端效应器驱动关节链与IK控制柄的运动相匹配。
在系统默认设置下，末端效应器被定位在受IK控制柄控制的终止关节位置处并处于隐藏状态，末端效应器与终止关节处于同一个骨架层级中。
可以通过“ 大纲视图 ”对话框或“ Hypergraph：层次 ”对话框来观察和选择末端效应器节点。
极矢量：极矢量是可以改变IK链方向的操纵器，同时也可以防止IK链发生意外翻转。
提示：IK链是被IK控制柄控制和影响的关节链。
扭曲操纵器：扭曲操纵器是一种可以扭曲或旋转关节链的操纵器，它位于IK链的终止关节位置。
打开“ IK控制柄工具 ”的“ 工具设置 ”对话框。
当前解算器：指定被创建的IK控制柄将要使用的解算器类型，共有ikRPsolver（IK旋转平面解算器）和ikSCsolver（IK单链解算器）两种类型。
ikRPsolver（IK旋转平面解算器）：使用该解算器创建的IK控制柄，将利用旋转平面解算器来计算IK链中所有关节的旋转，但是它并不计算关节链的整体方向。
可以使用极矢量和扭曲操纵器来控制关节链的整体方向。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

这是一本具有超大容量的Maya技术教程，正如图书的书名所言，“全”就是本书特色。
首先是软件技术的全面覆盖，Maya的建模技术、灯光与摄影机技术、材质与纹理技术、渲染技术、动画技术、粒子与动力场技术、柔体与刚体技术、流体与特效技术等被一网打尽。
可以说：学Maya，一本足矣！
其次是案例实践的全面性，对于Maya的常用领域，本书均有涉及（比如游戏、动画、影视等），都给出了相应的案例来引导读者进行实践，并对重要技术做更深入剖析，真正做到让读者“能学、能用”。
与此同时，本书在内容安排上也充分考虑其作为“技术查询手册”的特性，章节划分非常细致，功能板块的规划也更为合理，读者可以更快更方便地查阅到自己需要的技术内容。

第一图书网, tushu007.com

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