

<<Maya2009命令速查手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya2009命令速查手册>>

13位ISBN编号：9787894876782

10位ISBN编号：789487678X

出版时间：2009-4

出版时间：北京科海电子出版社

作者：邓艳梅

页数：652

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>

前言

众所周知，Maya是一个十分强大的三维动画制作软件，它集中了三维建模、动画、视觉特效和渲染解决方案于一身，可以为使用者提供更有效的三维工作流程的控制方案。

Maya有着直观的用户界面，开放性的结构，这些都可以帮助使用者更好地完成他们的作品。

Maya通过性能和工作流程功能的组合，包括标记菜单、三维操纵器、选择性显示、基于画笔的工具、选择管理工具以及无限层的撤销（undo）功能，获得无可匹敌的生产力。

Maya中提供了综合建模与纹理的工具包，用户可以调用全套经过制作检验的多边形、NURBS以及细分部分表面建模和纹理工具，并可以使用交互的UV布局与展开模式，极大程度地提升工作效率。

在Maya中，还可以制作出任何可以想象得到的视觉效果，从高度逼真的自然效果，到风格化的二维绘画效果，Maya都可以让你得心应手地办到。

灵活的渲染以及强大的动画功能，也是Maya成为电影业首选制作软件的理由。

另外，完全集成的Maya嵌入式语言（MEL）以及OpenMaya API / SDK，为C++和Python开发人员全面释放了Maya的功能，这就意味着你可以对现在的Maya进行拓展，开发出一些更适合你平时工作使用的特殊工具。

这些无可比拟的特点，使得Maya至今仍然是各行业艺术家及设计人员的首选工具。

<<Maya2009命令速查手册>>

内容概要

《Maya2009命令速查手册》充分考虑读者的学习习惯，采用中英文界面图对照的形式，把章标题落实在Maya界面菜单栏的菜单项上，并按真实的菜单项顺序来安排章节。

读者只需按图索骥，一册在手即可轻松查找所有的命令和选项，准确了解各项参数的含义。

Autodesk Maya 2009是一款功能强大、集成三维建模、动画、视觉特效和渲染解决方案的大型三维动画制作软件。

学习者很难快速了解它的所有命令，对于那些英语相对薄弱的艺术生更是如此。

《Maya2009命令速查手册》专门为这样的学习者量身打造，主要面向3D动画制作专业的Maya软件学习者和在岗职员，可以像查词典一样快速便捷地查找Maya界面上每一个英文命令和选项的含义，是您案头必备的工具书。

《Maya2009命令速查手册》的内容兼容Maya 2008/8.5/7等各版本，适合英语相对薄弱的3D艺术类设计专业学生、Maya软件学习者和在岗职员学习使用。

《Maya2009命令速查手册》配套1DVD多媒体视频教程，包含了89个专业范例(视频播放时间长达11小时)，以及实例所需的范例文件和素材，弥补了图书中没有提供示例的缺憾，更适合初学者的使用与学习。

书籍目录

- 第1章 界面元素1.1 主窗口1.2 Status Line[状态栏]1.3 Channel Box[通道面板]1.3.1 Channels[通道]1.3.2 Show[显示]1.3.3 Edit[编辑]1.4 Layers Editor[层编辑器]1.4.1 Layers[层]1.4.2 Options[选项]
- 第2章 File[文件]菜单2.1 New Scene[新建场景]2.2 Open Scene[打开场景]2.3 Save Scene[保存场景]2.4 Save Scene As[场景另存为]2.5 Optimize Scene Size[优化场景大小]2.6 Import[导入]2.7 Export All[导出所有]2.8 Export Selection[导出选择]2.9 Create Reference[创建参考]2.10 Reference Editor[参考编辑器]2.11 Project[项目]第3章 Edit[编辑]菜单3.1 Keys[关键点]3.1.1 Cut Keys[剪切关键点]3.1.2 Copy Keys[复制关键点]3.1.3 Paste Keys[粘贴关键点]3.1.4 Delete Keys[删除关键点]3.1.5 Delete FBK Keys[删除整体(FB)IK关键点]3.1.6 Scale Keys[缩放关键点]3.1.7 Snap Keys[吸附关键点]3.1.8 Bake Simulation[烘焙模拟]3.2 Delete by Type[按类型删除]3.3 Delete All by Type[按类型删除所有]3.4 Select All by Type[按类型选择所有]3.5 Duplicate Special[取消特定选择]3.6 Transfer Attribute Values[传递属性值]3.7 Group[组]3.8 Ungroup[解组]3.9 Level of Detail[细节级别]3.10 Parent[父物体]3.11 Unparent[解除父物体]第4章 Modify[修改]菜单4.1 Transformation Tools[变换工具]4.1.1 Move Tool[移动工具]4.1.2 Rotate Tool[旋转工具]4.1.3 Scale Tool[缩放工具]4.1.4 Universal Manipulator[通用操纵器]4.1.5 Move Normal Tool[移动法线工具]4.1.6 Default Object Manipulator[默认对象操纵器]4.1.7 Proportional Modification Tool[比例修改工具]4.1.8 Soft Modification Tool[软性修改工具]4.2 Reset Transformations[重设变换]4.3 Freeze Transformations[冻结变换]4.4 Snap Align Objects[吸附对齐对象]4.4.1 Point to Point[点到点]4.4.2 2 Points to 2 Points[2点到2点]4.4.3 3 Points to 3 Points[3点到3点]4.4.4 Align Objects[对齐对象]4.5 Snap Together Tool[吸附共同元素对象]4.6 Evaluate Nodes[计算节点]4.7 Prefix Hierarchy Names[层级前缀名称]4.8 Search and Replace Names[搜索和替换名称]4.9 Add Attribute[添加属性]4.10 Edit Attribute[编辑属性]4.11 Delete Attribute[删除属性]4.12 Convert[转化]4.12.1 NURBS to Polygons[NURBS到多边形]4.12.2 NURBS/ Polygons to Subdiv[NURBS/多边形到细分]4.12.3 Polygon Edges to Curve[多边形边到曲线]4.12.4 Subdiv to Polygons[细分到多边形]4.12.5 Subdiv to NURBS[细分到NURBS]4.12.6 Paint Effects to Polygons[绘图效果到多边形]4.12.7 Paint Effects to NURBS[绘图效果到NURBS]4.12.8 Paint Effects to Curves[绘图效果到曲线]4.12.9 Texture to Geometry[纹理到几何体]4.13 Replace Objects[替换对象]4.14 Paint Scripts Tool[绘制脚本工具]4.14.1 Brush[笔刷]4.14.2 Paint Attributes[绘制属性]4.14.3 Stroke[笔划]4.14.4 Stylus Pressure[压感笔压力]4.14.5 Attribute Maps[属性贴图]4.14.6 Display[显示]4.14.7 Setup[配置]4.15 Paint Attributes Tool[绘制属性工具]4.15.1 Brush[笔刷]4.15.2 Paint Attributes[绘制属性]4.15.3 Stroke[笔划]4.15.4 Stylus Pressure[压感笔压力]4.15.5 Attribute Maps[属性贴图]4.15.6 Display[显示]第5章 Create[创建]菜单5.1 NURBS Primitives[NURBS基本体]5.1.1 Sphere[球体]5.1.2 Cube[长方体]5.1.3 Cylinder[圆柱体]5.1.4 Cone[圆锥体]5.1.5 Plane[平面]5.1.6 Torus[圆环]5.1.7 Circle[圆形]5.1.8 Square[四边成型]5.2 Polygon Primitives[多边形基本体]5.2.1 Sphere[球体]5.2.2 Cube[长方体]5.2.3 Cylinder[圆柱体]5.2.4 Cone[圆锥体]5.2.5 Plane[平面]5.2.6 Torus[圆环]5.2.7 Prism[棱柱]5.2.8 Pyramid[四棱柱]5.2.9 Pipe[管道]5.2.10 Helix[螺旋线]5.2.11 Soccer Ball[足球]5.2.12 Platonic Solids[柏拉图实体]5.3 Subdiv Primitives[细分基本体]5.4 Volume Primitives[体积基本体]5.5 Lights[灯光]5.5.1 Ambient Light[环境灯光]5.5.2 Directional Light[平行光]5.5.3 Point Light[点光源]5.5.4 Spot Light[聚光灯]5.5.5 Area Light[区域光]5.5.6 Volume Light[体积光]5.6 Cameras[摄影机]5.6.1 Camera[摄影机]5.6.2 Camera and Aim[摄影机和目标点]5.6.3 Camera, Aim and Up[摄影机,目标点和向上向量]5.7 CV Curve Tool[CV曲线工具]5.8 EP Curve Tool[EP曲线工具]5.9 Pencil Curve Tool[画笔绘制曲线工具]5.10 Arc Tools[圆弧工具]5.10.1 Three Point Circular Arc[三点式圆弧]5.10.2 Two Point Circular Arc[两点式圆弧]5.11 Measure Tools[测量工具]5.12 Text[文本]5.13 Adobe(R) Illustrator(R) Object5.14 Construction Plane[构造平面]5.15 Annotation[注释]5.16 Sets[集]5.16.1 Set[设置]5.16.2 Partition[分区]第6章 Display[显示]菜单6.1 Grid[栅格]6.2 Heads Up Display[视图显示项目]6.3 UI Elements[UI元素]6.4 Hide[隐藏]6.4.1 Hide Geometry[隐藏几何体]6.4.2 Hide Kinematics[隐藏运动学对象]6.4.3 Hide Deformers[隐藏变形]6.5 Show[显示]6.5.1 Show Geometry[显示几何体]6.5.2 Show Kinematics[

显示运动学对象]6.5.3 Show Deformers[显示变形对象]6.6 Wireframe Color[线框颜色]6.7 Object Display[对象显示]6.8 Transform Display[变换显示]6.9 Polygons[多边形]6.9.1 Culling Options[消隐选项]6.9.2 Component IDs[成分IDs]6.9.3 Normals Size[法线大小]6.9.4 Edge Width[边宽度]6.9.5 Custom Polygon Display[自定义多边形显示]6.10 NURBS6.10.1 Custom[自定义]6.10.2 Hull[壳]6.10.3 Rough[低精度]6.10.4 Medium[中]6.10.5 Fine[精确]6.10.6 Custom Smoothness[自定义平滑度]6.11 Subdiv Surfaces[细分曲面]6.11.1 Hull[壳]6.11.2 Rough[低精度]6.11.3 Medium[中]6.11.4 Fine[精确]6.12 Animation[动画]6.13 Rendering[渲染]第7章 Window[窗口]菜单7.1 General Editors[常规编辑器]7.2 Rendering Editors[渲染编辑器]7.3 Animation Editors[动画编辑器]7.4 Relationship Editors[关系编辑器]7.4.1 Light Linking[灯光链接]7.4.2 UV Linking[UV 链接]7.5 Settings/Preferences[设置/首选项]7.6 Hypergraph : Hierarchy[超图 : 层级]7.7 Hypergraph : Connections[超图 : 连接]7.8 Playblast[播放预览动画]7.9 View Arrangement[视图排列方式]7.10 Saved Layouts[保存当局]第8章 Assets[资源]菜单8.1 Create Container[创建容器]8.2 Add to Container[添加到容器]8.3 Publish to Container[发布到容器]8.4 Node Publishing[节点发布]8.4.1 Publish as Root Transform[发布为根变换]8.4.2 Publish Parent Anchor[发布父物体锚点]8.4.3 Publish Child Anchor[发布子物体锚点]8.5 Node Unpublishing[节点不发布]

<<Maya2009命令速查手册>>

编辑推荐

《Maya2009命令速查手册》配套1DVD多媒体视频教程，包含了89个专业范例(视频播放时间长
达11小时)，以及实例所需的范例文件和素材，弥补了图书中没有提供示例的缺憾，更适合初学者的
使用与学习。

“查手册”命令参数，轻松速查，方便不用安装汉化包，随用随查。

实用 中英文界面对照，简单明了。

快捷 按界面菜单排序，查找迅速。

“看视频”常用命令快速上手 易学 通过实例演示学习常用命令，易会 轻松掌握Maya常用命
令操作。

不要让Maya的英文界面成为你学习路上的绊脚石！

Maya功能强大，命令选项词汇众多，往往给英语相对薄弱的艺术生带来较大的学习障碍。

作为最新Maya2009中英文命令速查手册，将为读者扫除学习中的语言障碍，并成为你学习和工作中案
头必备的工具。

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>