

Maya Python游戏与影视编程指南



[Maya Python游戏与影视编程指南_下载链接1](#)

著者:[美]Adam Mechtley

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2016-2

装帧:平装

isbn:9787115406699

本书涵盖了与Maya相关的Python的主要内容，解答了有关Maya的多个Python实施问题

，包括最强大的PyMEL和漂亮的PyQt用户界面。本书内容包括基础知识和更高级的主题，分为3部分，共12章。第1部分为Python和Maya的基础知识，第2部分是使用Python设计Maya工具，第3部分介绍了Maya Python API基础知识。其中，面向对象编程和过程式编程、环境设置和PyQt GUI等一般性主题也有所涉及，但着眼点是在Maya中的集成。掌握了本书的内容，读者可为以后的学习奠定坚实的基础。

本书适用于运用Maya Python或Maya API编程的专业人员，以及影视特效脚本编写的专业人员。

作者介绍:

Adam

Mechtley于2004年进入游戏行业，担任THQ的技术美工，负责当时最棒的游戏（Xbox 360/PS3）的角色技术。在THQ工作期间，他致力于开发实时的程序——肌肉变形系统，以及与内容创建、实施相关的工具和流程。作为一名独立开发人员，Adam还参与了大量获奖游戏的制作，并且曾参与2XL Games、Flashbang Studios、Mixamo、Unity、Chillingo和Autodesk的项目。目前他自己开了一家名为Candlelight Interactive的公司，侧重于开发与科技相关的游戏。

Ryan Trowbridge是Naughty Dog

Inc.的一名角色技术总监，他在设计神秘海域系列作品时侧重于开发角色设定和角色流程工具。Ryan于2009年加入Pipeworks Software，开始担任纹理和环境美工，后来担任角色和动画美工。在Pipeworks工作期间，他从事角色流程、工具和动画方面的工作。Ryan还领导着Backbone Entertainment的外部工作团队，并且担任Buzz Monkey Software的角色动画师和环境美工。他编写了几种工具，使艺术流程变得更加可靠。

目录: 第1部分 Python和Maya的基础知识

第1章 Maya命令引擎和用户界面

1.1与Maya进行交互

1.2在Maya中执行Python

1.3Maya命令和依存关系图

1.4Python命令简介

1.5标志参数和Python核心对象类型

1.6命令模式和命令参数

1.7Python命令参考

1.8Python版本

1.9Python在线文档

1.10小结

第2章 Python数据基础知识

2.1变量和数据

2.2结合使用变量和Maya命令

2.3使用数字

2.4使用布尔值

2.5使用序列类型

2.6其他容器类型

2.7小结

第3章 在Maya中编写Python程序

3.1创建Python函数

3.2Maya命令

3.3迭代和分支

- 3.4捕获错误
- 3.5设计实用的工具
- 3.6小结
- 第4章 模块
 - 4.1什么是模块
 - 4.2模块与范围
 - 4.3创建模块
 - 4.4导入模块
 - 4.5Python路径
 - 4.6使用Python IDE
 - 4.7小结
- 第5章 Maya中的面向对象编程
 - 5.1面向对象编程与过程式编程
 - 5.2属性
 - 5.3继承
 - 5.4Maya中的过程式编程与面向对象编程
 - 5.5小结
- 第2部分 使用Python设计Maya工具
- 第6章 Maya工具设计原则
 - 6.1为用户设计的技巧
 - 6.2Maya中的工具
 - 6.3小结
- 第7章 使用Maya命令创建基本工具
 - 7.1Maya命令与Maya GUI
 - 7.2基本GUI命令
 - 7.3创建窗口基类
 - 7.4扩展GUI类
 - 7.5创建更高级的工具
 - 7.6小结
- 第8章 使用Qt设计高级图形用户界面
 - 8.1Qt与Maya
 - 8.2安装Qt工具
 - 8.3Qt Designer
 - 8.4将Qt GUI加载到Maya中
 - 8.5PyQt
 - 8.6小结
- 第3部分 Maya Python API基础知识
- 第9章 理解C++和API文档
 - 9.1面向对象编程的高级主题
 - 9.2Maya API的结构
 - 9.3Python与Maya API通信的方式
 - 9.4如何查阅API文档
 - 9.5Python与C++ API之间的重要区别
 - 9.6小结
- 第10章 设计命令
 - 10.1加载脚本化插件
 - 10.2脚本化命令剖析
 - 10.3添加自定义语法
 - 10.4Maya的撤销/重做机制
 - 10.5支持多种命令模式和撤销/重做
 - 10.6小结
- 第11章 Maya中的数流
 - 11.1依存关系图
 - 11.2 有向无环图

11.3 小结
第12章 设计依存关系节点
12.1 脚本化节点剖析
12.2 属性和plug
12.3 小结
• • • • • ([收起](#))

[Maya Python游戏与影视编程指南_下载链接1](#)

标签

Python

!!!

评论

Maya Python for Games and Film : A Complete Reference for Maya Python and the Maya Python API这本书的中文版。书的前几个章节某些翻译比较生硬。而且讲的是python API 1.0的内容，自maya 2012版起python API 2.0已上线。两个API使用起来有区别。

这两天抽空把这本书大部分python相关内容学完了，后面c++ api开发的部分感觉用不到就没看了。看完之后感觉非常棒，学了很多知识，作者讲解得还是相当本质的，更偏向于在介绍python在maya中运作的规则，而不涉及太多具体案例的做法。强烈推荐有需要的朋友学习

[Maya Python游戏与影视编程指南_下载链接1](#)

书评

[Maya Python游戏与影视编程指南 下载链接1](#)