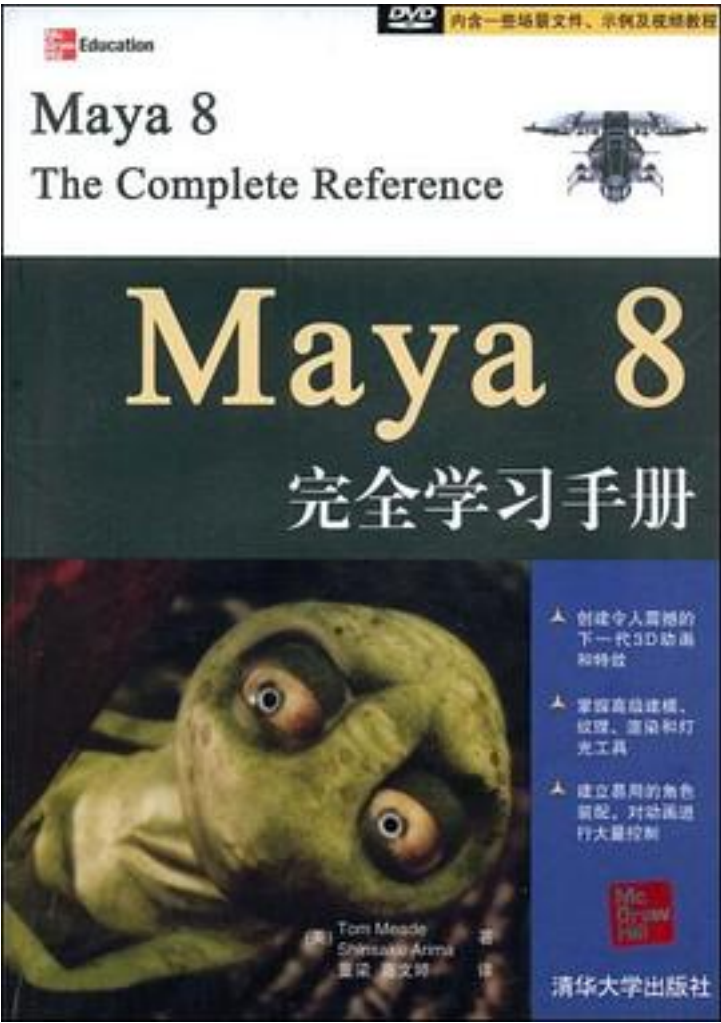


Maya 8完全学习手册



[Maya 8完全学习手册_下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:2009-1

装帧:

isbn:9787302189138

《Maya8完全学习手册》汇集了两位作者多年的动画制作与教学经验，集权威性、实践

性和适用性于一体。不仅内容丰富，而且可操作性强，适用于计算机图形艺术家、工程师、电影制作者以及对使用Maya创建高质量图像和动画感兴趣的读者。

使用Autodesk

Maya和《Maya8完全学习手册》包含的信息可以为电影、电视、游戏、印刷媒体和Web创建具有震撼力的效果。《Maya8完全学习手册》的两位作者都是Maya资深专家和特效天才，在这本浅显易懂的学习手册中，他们通过一些源自现实生活的实例、易学易用的技巧和提示详述了Maya产品工作流程中的每一步，充分展现了Maya的强大功能。《Maya8完全学习手册》详细介绍了使用Maya 8进行三维动画制作的方法与过程，逐步引导读者将Maya 8的功能发挥到极致。通过学习《Maya8完全学习手册(附DVD光盘1张)》，读者完全可以轻松地掌握有关动作合成、复杂特效创建、灯光处理、最终动画渲染，以及后期制作等技术。

作者介绍:

目录: 第 I 部分 Maya简介

第1章 核心概念

1.1 制作产品的工作流程

1.1.1 前期制作

1.1.2 建模

1.1.3 角色设定

1.1.4 动画

1.1.5 材质与纹理制作

1.1.6 布光与渲染

1.1.7 后期制作

1.2 Maya的体系结构

1.2.1 节点、属性和相关性

1.2.2 节点层级

1.3 小结

第2章 Maya的用户界面

2.1 Maya界面概述

2.1.1 标题栏

2.1.2 菜单栏

2.1.3 状态行

2.1.4 工具架

2.1.5 工具箱

2.1.6 工作区

2.1.7 Channel Box

2.1.8 Layer Editor

2.1.9 时间滑块和范围滑块

2.1.10 命令行和脚本编辑器按钮

2.1.11 帮助行

2.1.12 Hotbox

2.2 教程：使用Maya界面

2.2.1 浏览三维场景

2.2.2 建立项目

2.2.3 创建并放置几何体

2.2.4 视图窗口中的聚焦和着色

2.2.5 变换对象

2.2.6 创建层级

2.2.7 为对象添加动画

2.2.8 为对象着色

2.2.9 添加灯光

2.2.10 渲染动画

2.3 小结

第 II 部分 建模

第3章 多边形建模

3.1 多边形建模基础

3.1.1 多边形剖析

3.1.2 选择和编辑多边形元素

3.1.3 多边形建模的优点

3.1.4 多边形建模的缺点

3.1.5 多边形建模的技巧

3.2 有助于多边形建模的界面

3.2.1 Heads Up Display

3.2.2 自定义多边形显示

3.3 教程：教堂建模

3.3.1 建立一个项目目录和文件系统

3.3.2 构思模型的形状

3.3.3 次要对象的建模

3.4 小结

第4章 有机体建模

4.1 定制工作区域

4.1.1 为多边形建模创建定制的工具架

4.1.2 指定快捷键

4.1.3 使用多边形标记菜单

4.2 建模的拓扑结构

4.2.1 模型的结构

4.2.2 拓扑结构的设计

4.3 教程：建立人头模型

4.3.1 设置项目目录

4.3.2 导入图像平面

4.3.3 设计模型

4.3.4 建立结构

4.3.5 镜像模型

4.3.6 细化模型

4.4 细分面

4.4.1 细分代理

4.4.2 层级细分面

4.4.3 渲染期间的细分

4.5 完成头部模型

4.5.1 将模型转换为细分代理

4.5.2 Sculpt Geometry工具

4.6 完成对几何体的处理

4.7 小结

第5章 基本NURBS建模

5.1 NURBS曲线和曲面的剖析

5.1.1 NURBS曲线的元素

5.1.2 NURBS曲面的元素

5.1.3 曲面次数或曲线次数

5.1.4 曲线方向

5.1.5 曲线和曲面的参数化

5.1.6 曲面方向

5.2 NURBS建模的优缺点

5.2.1 NURBS的优点

- 5.2.2 NURBS的缺点
- 5.3 连贯性
 - 5.3.1 连贯性的级别
 - 5.3.2 使用工具达到连贯性
- 5.4 曲线
 - 5.4.1 用Curve工具创建曲线
 - 5.4.2 表面上的曲线
 - 5.4.3 连接和分离曲线
 - 5.4.4 剪切和倒角曲线
- 5.5 教程：用NURBS建立茶杯模型
 - 5.5.1 创建茶杯的源曲线
 - 5.5.2 曲线的倒角
- 5.6 曲面
 - 5.6.1 Revolve(旋转)
 - 5.6.2 Extrude(挤压)
 - 5.6.3 Loft(放样)
 - 5.6.4 双轨
- 5.7 小结
- 第6章 高级NURBS建模
 - 6.1 用修剪的曲面建模
 - 6.2 用NURBS面片建模
 - 6.3 小结
- 第7章 准备给模型制作动画
 - 7.1 转换多边形
 - 7.1.1 从NURBS曲线生成多边形曲面
 - 7.1.2 将NURBS曲面转换为多边形
 - 7.1.3 层级细分面
 - 7.2 教程：用细分面建模
 - 7.3 小结
- 第III部分 角色设定
- 第8章 变形器
 - 8.1 非线性变形器
 - 8.1.1 非线性变形器的类型
 - 8.1.2 应用非线性变形器
 - 8.2 特殊的变形器
 - 8.2.1 格子变形器
 - 8.2.2 簇变形器
 - 8.2.3 金属丝变形器
 - 8.2.4 软修改工具
 - 8.2.5 混合形状变形器
 - 8.2.6 缠绕变形器
 - 8.3 小结
- 第9章 关节和骨架
 - 9.1 骨架：关节和骨
 - 9.1.1 创建骨架
 - 9.1.2 选择和插入关节
 - 9.2 关节
 - 9.2.1 Joint工具的选项
 - 9.2.2 给关节指定方向
 - 9.2.3 世界、对象和本地坐标的变换
 - 9.3 教程：创建两足骨架
 - 9.3.1 创建背脊骨架
 - 9.3.2 创建腿部
 - 9.3.3 创建手臂骨架

9.3.4 创建手的骨架

9.3.5 镜像关节

9.3.6 清理

9.4 小结

第10章 蒙皮和高级变形

10.1 刚性绑定

10.1.1 刚性绑定过程

10.1.2 编辑关系

10.1.3 屈肌

10.2 光滑绑定

10.2.1 光滑绑定过程

10.2.2 权重值的规范化

10.3 教程：角色的光滑蒙皮

10.3.1 准备模型

10.3.2 给角色蒙皮

10.3.3 指定皮肤加权

10.3.4 镜像皮肤加权

10.3.5 剪除小权重值

10.3.6 保存皮肤加权图

10.3.7 添加影响对象

10.3.8 雕刻变形器

10.3.9 添加面部混合形状

10.4 小结

第11章 连接属性

11.1 连接的类型

11.1.1 直接连接

11.1.2 表达式

11.1.3 关键帧关系

11.2 约束

11.2.1 约束的类型

11.2.2 使用约束

11.3 小结

第12章 角色控制器

12.1 摆放骨骼姿势的方法

12.1.1 前向动力学

12.1.2 反向动力学

12.2 教程：建立控制装配

12.2.1 创建手指控制

12.2.2 创建腿部控制

12.2.3 背部的控制

12.2.4 建立头颈部控制

12.2.5 创建手臂控制

12.2.6 创建锁骨控制

12.2.7 创建根控制

12.2.8 清理场景

12.3 测试装配

12.4 小结

第13章 MEL脚本

13.1 MEL的定义

13.1.1 MEL脚本的作用

13.1.2 MEL命令

13.1.3 脚本编辑器

13.2 使用MEL脚本

13.2.1 脚本的位置

- 13.2.2 执行MEL脚本
- 13.3 编写MEL脚本
 - 13.3.1 语法
 - 13.3.2 变量和数据类型
 - 13.3.3 条件语句
 - 13.3.4 过程
- 13.4 教程：用MEL改进IK和FK的切换
 - 13.4.1 解决方案
 - 13.4.2 编写脚本
 - 13.4.3 把脚本封装在全局过程中
 - 13.4.4 在脚本节点中存储脚本
 - 13.4.5 建立UI窗口
 - 13.4.6 给窗口添加按钮
- 13.5 小结
- 第IV部分 动画
- 第14章 动画基础
 - 14.1 动画简史
 - 14.2 Maya中的关键帧动画
 - 14.2.1 关键帧与帧
 - 14.2.2 中间帧和插值
 - 14.2.3 如何设置关键帧
 - 14.2.4 查看及编辑关键帧
 - 14.2.5 播放控制器
 - 14.3 教程：跳跳球
 - 14.3.1 建立动画
 - 14.3.2 设置关键帧
 - 14.3.3 编辑关键帧
 - 14.3.4 添加角色
 - 14.3.5 使用Playblast
 - 14.4 基本动画原则
 - 14.4.1 压缩和伸展
 - 14.4.2 预备动作
 - 14.4.3 跟随动作
 - 14.4.4 从属动作
 - 14.4.5 学习参考
 - 14.5 进一步的阅读和练习
 - 14.6 小结
- 第15章 角色动画
 - 15.1 教程：行走及推箱子
 - 15.1.1 建立用于动画的角色
 - 15.1.2 创建行走动画
 - 15.1.3 使用IK混合来推箱子
 - 15.2 小结
- 第16章 动画工具
 - 16.1 文件引用
 - 16.1.1 创建引用
 - 16.1.2 管理引用
 - 16.2 教程：非线性动画
 - 16.2.1 创建角色组
 - 16.2.2 使用Trax Editor
 - 16.3 动画重定位
 - 16.3.1 重定位 workflow
 - 16.3.2 教程：重定位动画
 - 16.4 对象的交互作用

- 16.4.1 约束
- 16.4.2 使用父子约束
- 16.5 小结
- 第V部分 纹理、灯光与渲染
- 第17章 纹理基础
 - 17.1 Hypershade: Maya的纹理界面
 - 17.1.1 Hypershade 的区域
 - 17.1.2 操作Hypershade
 - 17.1.3 使用Attribute Editor编辑材质
 - 17.2 渲染节点及其属性
 - 17.2.1 材质节点
 - 17.2.2 纹理节点
 - 17.2.3 放置节点
 - 17.3 小结
- 第18章 实践纹理贴图
 - 18.1 教程: 建立基本材质网络
 - 18.1.1 建立石墙材质的纹理
 - 18.1.2 创建分层纹理
 - 18.1.3 创建青铜材质
 - 18.1.4 创建镜面、漫射和反射贴图
 - 18.1.5 创建反射贴图
 - 18.1.6 用IPR微调材质属性
 - 18.2 教程: UV纹理贴图
 - 18.2.1 创建UV
 - 18.2.2 在UV Texture Editor中编辑UV
 - 18.3 小结
- 第19章 Maya绘图
 - 19.1 Paint Effects工具
 - 19.1.1 笔划、笔刷和圆管
 - 19.1.2 Paint Effects的局限
 - 19.1.3 教程: 在2D画布上创建Paint Effects
 - 19.1.4 教程: 在3D环境中创建Paint Effects
 - 19.2 3D绘图工具
 - 19.2.1 3D绘图工作流
 - 19.2.2 其他应用
 - 19.3 小结
- 第20章 灯光和摄像机
 - 20.1 灯光节点
 - 20.1.1 灯光的类型
 - 20.1.2 灯光属性
 - 20.1.3 聚光灯属性
 - 20.1.4 灯光效果
 - 20.1.5 阴影
 - 20.2 摄像机节点
 - 20.3 教程: 室内照明
 - 20.4 教程: 室外环境照明
 - 20.4.1 建立场景
 - 20.4.2 创建圆顶光
 - 20.5 小结
- 第21章 渲染
 - 21.1 Maya中的渲染
 - 21.1.1 渲染的准备
 - 21.1.2 Render Settings窗口
 - 21.1.3 选择渲染引擎

- 21.2 抗锯齿
 - 21.2.1 抗锯齿品质设定
 - 21.2.2 Mental Ray中的抗锯齿
- 21.3 光线追踪
 - 21.3.1 Raytracing的工作方式
 - 21.3.2 教程：在Maya中使用光线追踪
- 21.4 教程：创建蒙版
- 21.5 运动模糊
- 21.6 环境雾
- 21.7 Mental Ray
 - 21.7.1 教程：用全局照明来渲染
 - 21.7.2 教程：渲染散焦
 - 21.7.3 教程：使用Final Gather
 - 21.7.4 Final Gather方式的HDR图像
- 21.8 用位移贴图进行渲染
 - 21.8.1 创建位移贴图
 - 21.8.2 位移材质网络
 - 21.8.3 Approximation Editor
- 21.9 小结
- 第VI部分 粒子、发射器和场
- 第22章 粒子和场
 - 22.1 创建粒子
 - 22.1.1 Particle 工具
 - 22.1.2 发射器
 - 22.2 粒子属性
 - 22.2.1 Lifespan
 - 22.2.2 渲染属性
 - 22.2.3 Per Particle Attributes
 - 22.3 场
 - 22.3.1 应用场
 - 22.3.2 场的类型
 - 22.3.3 场的共同属性
 - 22.4 硬件渲染器
 - 22.5 教程：创建爆炸效果
 - 22.5.1 创建爆炸
 - 22.5.2 建立激光炮发射器和场景对象
 - 22.5.3 建立粒子碰撞
 - 22.5.4 渲染
 - 22.6 小结
- 第23章 高级粒子系统和特效
 - 23.1 从物体上发射
 - 23.1.1 曲线发射
 - 23.1.2 曲面发射
 - 23.2 粒子表达式
 - 23.2.1 数据类型和语法
 - 23.2.2 创建粒子表达式
 - 23.2.3 函数
 - 23.2.4 变量
 - 23.2.5 自定义属性
 - 23.3 粒子目标
 - 23.3.1 将曲面用作目标
 - 23.3.2 使用粒子目标模拟群
 - 23.4 特效
 - 23.4.1 火焰

- 23.4.2 烟雾
- 23.4.3 焰火
- 23.4.4 闪电
- 23.4.5 粉碎
- 23.4.6 曲线/曲面流
- 23.5 小结
- 第24章 刚体和软体动力学
 - 24.1 刚体
 - 24.1.1 主动/被动刚体
 - 24.1.2 刚体的属性
 - 24.1.3 建立刚体模拟的技巧
 - 24.1.4 教程：创建保龄球模拟效果
 - 24.2 刚体约束
 - 24.2.1 刚体约束的类型
 - 24.2.2 用刚体约束模拟链
 - 24.2.3 教程：用粒子建立刚体的交互作用
 - 24.3 软体
 - 24.3.1 创建软体和软体目标
 - 24.3.2 使用弹簧
 - 24.3.3 教程：创建软体海洋
 - 24.3.4 建立雨水粒子
 - 24.4 小结
- 第25章 Maya头发
 - 25.1 使用Maya Hair
 - 25.2 头发概述：Maya Hair预置
 - 25.3 教程：从头创建头发
 - 25.3.1 创建hairBase曲面
 - 25.3.2 将头发应用于hairBase曲面
 - 25.3.3 调整头发
 - 25.4 小结
- 第26章 Maya布料
 - 26.1 加载Maya Cloth
 - 26.2 重要的Maya Cloth概念
 - 26.3 教程：做束腰外衣
 - 26.3.1 建立NURBS曲线
 - 26.3.2 创建衣片和衣服
 - 26.3.3 创建接缝
 - 26.3.4 建立衣服，以进行模拟
 - 26.3.5 运行模拟
 - 26.3.6 使用约束
 - 26.4 小结
- 第VII部分 后期制作
- 第27章 后期渲染
 - 27.1 摄影机贴图
 - 27.1.1 摄影机贴图的工作原理
 - 27.1.2 教程：对废品旧货栈场景进行摄影机贴图
 - 27.2 创建反射贴图
 - 27.3 教程：给飞船制作动画
 - 27.4 渲染层
 - 27.5 教程：渲染独立通道
 - 27.5.1 硬颜色通道
 - 27.5.2 环境颜色通道
 - 27.5.3 硬反射通道
 - 27.5.4 软反射通道

- 27.5.5 硬镜面通道
- 27.5.6 软镜面通道
- 27.5.7 Noise/Grunge通道
- 27.5.8 Facing Ratio蒙版
- 27.5.9 闭合通道
- 27.5.10 阴影通道
- 27.5.11 引擎发光通道
- 27.5.12 引擎反光通道
- 27.5.13 热波通道
- 27.5.14 背景通道
- 27.6 批处理渲染
- 27.7 小结
- 第28章 后期合成
- 28.1 教程：合成飞船的通道
- 28.1.1 启动After Effects
- 28.1.2 合成漫射曲面
- 28.1.3 合成反射
- 28.1.4 合成镜面高光
- 28.1.5 创建推进器效果
- 28.1.6 遮住边界
- 28.2 教程：把飞船合成到背景中
- 28.2.1 进行初始颜色/对比度的调整
- 28.2.2 添加阴影
- 28.2.3 创建热波
- 28.2.4 创建光池
- 28.2.5 羽化边界
- 28.2.6 颜色校正
- 28.2.7 最后的修饰
- 28.3 小结
- • • • • (收起)

[Maya 8完全学习手册_下载链接1](#)

标签

3D角色建模与动画

建模

动画

Maya

3D

评论

杭州时期 浙江图书馆 2010-3-16至2012-10-15

[Maya 8完全学习手册 下载链接1](#)

书评

[Maya 8完全学习手册 下载链接1](#)