

图书基本信息

书名：<<MAYA火星课堂(7DVD) ( 火星系系列多媒体教学丛书 ) >>

13位ISBN编号：9787115158604

10位ISBN编号：7115158606

出版时间：2007-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：秦向阳

页数：175

字数：231000

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>

## 内容概要

本书是火星时代针对学习Maya的读者推出的多媒体教材，本教材以实例教学的方式，对Maya的整体功能进行了全面的讲解。

本教材的第一部份为建模，详细讲解了石狮、摇椅、人体建模、桥梁、古建、蜗牛壳和罗马柱等实例，并结合ZBrush软件详细讲解创建模型的细节，同时也使用BodyPaint喷绘贴图，对Pelting Tool、Modo、GeoUV等工具进行了细致的讲解。

第二部分以“摔碎的土子”、“摔碎的花瓶”、“被推倒的墙”、“绳索和软桥”、“窗帘和软钢索”、“溪流和晃动的照相机”、“荷叶上滚动的露珠”和“挂水珠的饮料罐”等综合实例深入讲解了Maya脚本、表达式、粒子系统、刚体和柔体模块的应用。

本书配套的7张DVD教学光盘包含50多个实例，共100多个小时的教学讲解，由浅入深，极大地方便了读者学习。

本教材系统全面，由基础到深入，非常适合Maya培训学员、自学人员和从事相关动画创作的爱好者学习使用。

## 书籍目录

- 第1章 Maya建模案例精要——石狮 1.1 Maya简介 1.1.1 Maya用户界面 1.1.2 学习目标及方法 1.1.3 三维空间的概念和含义 1.2 基础建模 1.2.1 建模的要求 1.2.2 模型分类 1.2.3 实例——石狮 1.2.4 编辑物体属性 1.2.5 控制视图 1.2.6 Edit Polygons (编辑多边形) 1.2.7 使用ZBrush细化模型 1.2.8 综合图解 第2章 Maya建模案例精要——摇椅 2.1 摇椅建模 2.1.1 基础建模 2.1.2 参数设置 2.1.3 倒角线绘制 2.1.4 NURBS建模 2.1.5 贴图坐标 2.1.6 ZBrush使用方法 2.1.7 材质节点 2.1.8 制作预览图 2.2 综合图解 第3章 Maya多边形和NURBS建模精要 3.1 NURBS建模 3.1.1 NURBS的基本概念 3.1.2 曲线的基本元素 3.1.3 Curve Degree (曲线次数) 3.1.4 曲线和曲面的参数 3.1.5 NURBS渲染的光滑特征 3.1.6 Curve Editing tool (曲线编辑工具) 3.2 多边形建模 3.2.1 Polygon (多边形)的概念 3.2.2 Polygon的基本元素 3.2.3 多边形的法线光滑 3.3 综合图解 第4章 Maya多边形贴图入门 4.1 贴图坐标的基本概念 4.2 NURBS UVs 4.3 多边形UV编辑 4.4 综合图解 第5章 BodyPaint全接触 5.1 使用Photoshop绘制贴图 5.2 使用Maya绘制贴图 5.3 使用BodyPaint绘制贴图 5.4 BodyPaint工具的使用 5.4.1 基本操作 5.4.2 纹理类型 5.5 综合图解 第6章 Maya手工高效展UV技法 6.1 UV投射方式 6.2 脚本的使用 6.3 综合图解 第7章 Maya手工高效展UV技法扩展 7.1 脚本的使用 7.2 使用Sculpt Geometry tool (雕刻几何体工具) 7.3 综合运用 7.4 综合图解 第8章 Maya多边形转NURBS神奇技法 8.1 Paraform 8.1.1 控制视图 8.1.2 Create Auto sections (创建分割线) 8.2 综合图解 第9章 Maya人体建模全案 9.1 Maya中的ZBrush式操作 9.2 人体建模基础知识 9.2.1 人体比例 9.2.2 骨骼和肌肉 9.2.3 人体布线 9.3 运动姿态 9.4 建模思路 9.4.1 由局部开始的建模思路 9.4.2 由整体开始的建模思路 9.5 人体贴图的方法 9.5.1 使用Modo 9.5.2 使用Zbrush 9.6 综合图解 第10章 Maya建模案例精要——蜗牛壳和罗马柱 10.1 蜗牛壳的制作方法 10.2 罗马柱的蜗形装饰 10.3 综合图解 第11章 Maya建模案例精要——桥梁 11.1 比例和单位设置 11.2 建模的思路 11.3 优化的贴图坐标 11.4 使用BodyPaint绘制贴图 11.5 综合图解 第12章 Maya建模案例精要——中国古建 12.1 建模思路 12.2 古建筑的形式 12.3 屋顶的创建 12.4 结构的制作 12.4.1 交梁的制作 12.4.2 创建斗拱 12.4.3 制作走兽 12.4.4 制作门窗 12.5 综合图解 第13章 Maya Mel脚本基础入门 13.1 Mel简介 13.2 Maya脚本编辑器 13.3 查看、编辑Mel文件 13.3.1 使用Windows的记事本 13.3.2 使用Windows的写字板 13.3.3 使用Office软件 13.3.4 使用WPS软件 13.3.5 使用UltraEdit软件 13.4 安装、使用脚本 第14章 Maya脚本案例精要(一) 14.1 使用Mel移动物体 14.1.1 多个物体同时向上移动一个单位 14.1.2 多个物体依次向上递增移动一个单位 14.1.3 多个物体向上随机移动 14.2 制作平面凹凸的效果 第15章 Maya脚本案例精要(二) 15.1 在多边形上制作圆孔 15.1.1 布尔运算 15.1.2 移动物体上的点 15.1.3 对物体上的点进行缩放 15.2 寻找物体质心 15.2.1 将选择的点成簇 15.2.2 将locator与cluster进行中心位置对齐 15.3 使用Mel寻找点以中心进行缩放的缩放率 15.4 使用Mel对每个点进行缩放 15.5 制作效果 第16章 Maya表达式的解析 16.1 Maya表达式简介 16.2 Maya表达式编辑器的使用 16.3 函数的使用 16.4 砖墙贴图实例 16.4.1 实例分析 16.4.2 主要操作步骤 16.5 综合图解 第17章 Maya粒子基础入门 17.1 粒子概述 17.2 创建粒子 17.2.1 使用粒子工具创建粒子 17.2.2 使用发射器创建粒子 17.2.3 使用物体发射粒子 17.3 粒子运动方式 17.3.1 粒子星云的创建 17.3.2 粒子的碰撞 17.4 粒子的喷射 17.4.1 粒子喷射器类型 17.4.2 粒子喷射的调节 17.5 粒子应用实例 第18章 Maya粒子碰撞解析 18.1 粒子的碰撞 18.1.1 粒子的碰撞 18.1.2 粒子之间的排斥 18.1.3 粒子之间的排斥调试 18.1.4 粒子的替代 18.1.5 粒子破碎的模拟 18.2 综合图解 第19章 Maya粒子案例精要——摔碎的杯子 19.1 杯子的破碎 19.2 编写表达式

19.3 破碎效果	19.4 综合图解	第20章 Maya刚体基础入门	20.1 刚体概述	20.1.1
创建刚体	20.1.2 刚体的运动	20.2 物体炸开效果	20.3 石头打碎玻璃	20.4 综合图解
第21章 刚体案例精要(一)——摔碎的花瓶、被撞倒的墙	21.1 摔碎的花瓶	21.2 被撞倒的墙	第22章 Maya刚体案例精要(二)——绳索和软桥	22.1 基本约束
22.1.1 约束详解	22.2 创建链条	22.2.1 方法一	22.2.2 方法二	22.3 桥梁的制作
22.4 综合图解	第23章 Maya柔体基础入门	23.1 柔体概述	23.2 物体碰撞实例	23.3 雪地脚印动画实例
23.4 窗帘实例	23.5 综合图解	第24章 Maya柔体案例精要(一)——窗帘、晾晒衣服、软钢索	24.1 窗帘制作	24.2 物体与窗帘发生碰撞
24.3 晾晒衣服实例	24.4 软钢索实例	24.5 综合图解	第25章 Maya柔体案例精要(二)——溪流、晃动的照相机	25.1 水滴效果
25.2 溪流效果	25.3 相机跟随物体晃动	25.4 综合图解	第26章 Maya仿真特效案例精要(一)——荷叶上滚落的水珠	26.1 Goal的概念
26.2 粒子的Goal	26.3 Goal的运用	26.4 实例——荷叶上的水珠	26.5 综合图解	第27章 Maya仿真特效案例精要(二)——挂水珠的饮料罐
27.1 创建发射器	27.2 添加表达式	27.3 物体表面发射粒子	27.4 粒子属性	27.5 综合图解

章节摘录

插图：

### 编辑推荐

《Maya 火星课堂》配套的7张DVD教学光盘包含50多个实例，共100多个小时的教学讲解，由浅入深，极大地方便了读者学习。  
本教材系统全面，由基础到深入，非常适合Maya培训学员、自学人员和从事相关动画创作的爱好者学习使用。

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>