

<<Maya 完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya 完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787508497013

10位ISBN编号：7508497015

出版时间：2012-7

出版时间：高盈、刘雯方、张俊 中国水利水电出版社 (2012-07出版)

作者：高盈 等著

页数：286

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>

<<Maya 完全自学教程>>

内容概要

《Maya 完全自学教程》共分为13章，内容包括Maya基础概述、Maya基础操作、NURBS曲线、NURBS曲面建模、Polygon建模技术、细分表面建模等内容，《Maya 完全自学教程》实例丰富，由浅入深，由易到难学习操作性强，认真细致的将作者多年的经验和实践体会融汇其中，使读者能够更好的理解实例的制作思路，帮助读者在今后更加灵活且得心应手地进行自己的创作。

《Maya 完全自学教程》不仅适合Maya初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书。

书籍目录

前言 第1章 Maya基础概述 1.1 Maya简介 1.2 Maya 2012的新功能 1.2.1 Maya 2012视图区的改进 1.2.2 Maya 2012建模的改进 1.2.3 Maya 2012程序贴图上的改进 1.2.4 Maya 2012对渲染的改进 1.2.5 Maya 2012的动画曲线可视化编辑 1.2.6 Maya 2012的摄像机序列管理 1.2.7 Maya 2012的动力学模拟功能 1.2.8 Maya 2012官方中文切换补丁 1.3 认识Maya 2012 1.3.1 Maya 2012的界面 1.3.2 标题菜单栏 1.3.3 状态栏 1.3.4 工具架及工具箱 1.3.5 视图区与视图菜单 1.3.6 属性通道栏和图层区 1.3.7 时间轴与时间滑块控制 1.3.8 命令栏及帮助栏 1.4 Maya的基础操作 1.4.1 创建项目 1.4.2 Maya视图操作 1.4.3 快捷菜单及热键 第2章 Polygon (多边形) 建模 2.1 Maya建模简介 2.2 Polygon (多边形) 的基本概念 2.2.1 Polygon的构成元素 2.2.2 Polygon的组元模式 2.3 Polygon (多边形) 模型的创建 2.3.1 Polygon原始物体的创建 2.3.2 Polygon的显示数量 2.3.3 Polygon的法线 2.3.4 Polygon的选择 2.4 Polygon (多边形) 模型的编辑 2.4.1 Polygon模型的基础工具 2.4.2 Polygon模型的编辑工具 2.5 Polygon (多边形) 建模综合实例 2.5.1 房屋建模实例 2.5.2 机械人头建模综合实例 第3章 NURBS (曲面) 建模 3.1 NURBS (曲面) 建模简介 3.2 NURBS (曲面) 的基本概念 3.2.1 NURBS曲线的概念及构成元素 3.2.2 NURBS曲面的概念及构成元素 3.3 NURBS (曲面) 模型的创建 3.3.1 NURBS曲线的创建 3.3.2 NURBS原始物体的创建 3.3.3 NURBS曲面的创建 3.4 NURBS (曲面) 模型的编辑 3.4.1 NURBS曲线的编辑工具 3.4.2 NURBS模型的编辑工具 3.5 NURBS (曲面) 建模综合实例 3.5.1 竹子建模实例 3.5.2 摩托车建模实例 第4章 Subdivision (细分表面) 建模 4.1 Subdivision (细分表面) 建模简介 4.2 Subdivision (细分表面) 模型的创建 4.3 Subdivision (细分表面) 模型的编辑 4.3.1 Subdivision建模基本操作 4.3.2 Subdivision建模菜单命令 4.4 Subdivision (细分表面) 建模综合实例 第5章 材质与贴图 5.1 材质简介 5.2 材质的属性 5.2.1 材质基础知识 5.2.2 Hypershade (材质编辑器) 5.2.3 常用材质节点的类型与属性 5.3 纹理贴图的属性 5.4 UV的编辑 5.4.1 UV的概念 5.4.2 UV Texture Editor (uv材质编辑器) 5.4.3 UV的映射方式 5.5 材质与贴图综合实例 5.5.1 综合实例1美丽的蒲公英 5.5.2 综合实例2古代客栈 5.5.3 综合实例3西方古书 第6章 灯光与渲染 6.1 灯光 6.1.1 灯光概述 6.1.2 三维空间中的布光技巧 6.1.3 Maya灯光的类型及创建 6.1.4 灯光特效 6.1.5 Shadows (阴影) 6.2 渲染 6.2.1 Maya中渲染器的种类 6.2.2 渲染参数的设置 6.3 渲染综合实例 第7章 角色绑定 7.1 绑定基础知识 7.1.1 搭建骨架 7.1.2 控制骨架 7.1.3 绑定蒙皮 7.1.4 变形器及表情设置 7.2 卡通角色绑定设置综合实例 7.2.1 骨骼搭建 7.2.2 创建控制器及约束 7.2.3 绑定蒙皮 第8章 角色动画制作 8.1 角色动画制作原理 8.1.1 角色姿态 8.1.2 角色的动势 8.1.3 角色剪影 8.2 关键帧动画 8.2.1 时间线 8.2.2 关键帧设置 8.2.3 曲线编辑器 8.3 三维动画制作综合实例 8.3.1 Maya动画实例(一)——人物走路动画 8.3.2 Maya动画实例(二)——人物跑步动画 8.4 Maya动画层 8.4.1 动画层的概念 8.4.2 动画层面板及工具介绍 8.4.3 动画层的主要功能 8.5 Maya非线性动画 8.5.1 创建角色系统 8.5.2 编辑非线性动画 8.6 Maya路径动画 8.6.1 设置路径动画 8.6.2 修改路径动画 8.6.3 流动路径对象 第9章 Maya粒子系统 9.1 Maya新动力学系统简介 9.2 粒子的创建 9.2.1 手动创建粒子 9.2.2 发射器创建粒子方式 9.2.3 通过物体对象创建粒子 9.2.4 填充物体创建粒子 9.3 粒子的基本属性 9.3.1 粒子属性简介 9.3.2 粒子的数量、寿命和大小 9.3.3 粒子的个体属性 9.3.4 粒子的显示 9.3.5 粒子的替换属性 9.3.6 Nucleus核属性 9.3.7 实例应用 9.4 粒子的渲染 9.4.1 硬件渲染粒子 9.4.2 粒子的软件渲染 9.5 粒子的动力学行为 9.5.1 粒子与场的作用 9.5.2 粒子的碰撞 9.6 粒子综合实例 9.6.1 群体动画 第10章 流体 第11章 刚体与柔体 第12章 Maya Fur毛发 第13章 nCloth布料系统

章节摘录

版权页：插图：播放动画可以看到在第24帧前播放原动画，在第24帧后又重复之前的运动。在原始动画剪辑的后面重复循环延伸。

延伸的长度以C+倍数的形式标记出来。

显示的是C1.2，表示延伸的部分重复了12次原始动画。

相同的方法对FrameIn数值操作，可以使动画产生向前循环的效果。

(6) 保持动画姿态。

一段动画结束后，运动的物体会Hold原有的姿态。

但在非线性动画编辑时，通常会对多段动画剪辑进行叠加的操作。

后续叠加的动作会对已经停止结束的动画剪辑叠加动画，如果保持保持停止时的状态，则需要延伸动画剪辑，让它产生类似于动画曲线延伸中Constant（静止）类型的效果。

具体的操作方法是鼠标移动到SourceOut（源结束帧）位置，按下快捷键Shift+鼠标左键后向右拖动鼠标，动画剪辑会跟随鼠标向右延长。

此时，原有动画不会变化，而是在后续位置延伸出一段保留结束时刻动态的动画剪辑，这段动画剪辑以H+帧数的形式标记出来。

H28即表示动作保持28帧。

相应的也可以对SourceIn（源起始帧）数值进行操作，使动画产生向前保持的效果。

4. 编辑多段动画剪辑 本节将介绍如何对多段非线性动画进行复制、创建、编辑等功能。

(1) 复制、粘贴动画剪辑。

按Ctrl+C组合键复制动画剪辑，按Ctrl+V组合键粘贴动画剪辑。

在原始动画剪辑下方复制出了一条新的动画剪辑。

<<Maya 完全自学教程>>

编辑推荐

《Maya完全自学教程》实例丰富，由浅入深，由易到难学习操作性强，认真细致的将作者多年的经验和实践体会融汇其中，使读者能够更好的理解实例的制作思路，帮助读者在今后更加灵活且得心应手地进行自己的创作。

《Maya完全自学教程》不仅适合Maya初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书。

<<Maya 完全自学教程>>

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>