

## <<Maya 2013从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya 2013从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115304889

10位ISBN编号：7115304882

出版时间：2013-4

出版时间：新视角文化行 人民邮电出版社 (2013-04出版)

作者：新视角文化行

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 2013从入门到精通>>

### 内容概要

《Maya2013从入门到精通》由浅入深、全面讲解了Maya2013的各个知识模块。

《Maya2013从入门到精通》结构清晰、语言流畅、内容翔实，从各个方面展现了Maya的强大功能。全书共分为23章，内容包括初始Maya2013、Maya基础操作、NURBS曲线、NURBS曲面建模、Polygon建模技术、细分表面建模、灯光和摄影机、添加UV贴图坐标、Maya渲染基础、材质基础、创建纹理、动画基础、变形技术、路径动画与约束技术、骨骼绑定与动画技术、角色动画技术、粒子动力学技术、笔触特效、流体特效、头发和毛发、nCloth布料技术、MEL脚本语言简介、机器人总动员——伊芙与瓦力。

书中的每个实例均取自实际开发案例中，力求深入浅出地将Maya的操作技巧传授给读者。

《Maya2013从入门到精通》适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初、中级读者使用，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及社会各类Maya培训班的辅助教材。

## <<Maya 2013从入门到精通>>

### 作者简介

新视角文化行，国内知名的图形图像+多媒体影视类图书策划编写团队，擅长PS平面设计、三维动画、影视特效、建筑效果设计、CAD辅助设计、Flash动画、网页设计等领域图书的编写。多年来，所策划编写的“典藏”系列、“完全学习手册”系列、“实战从入门到精通”系列等到广大读者、工作人员、学校老师的认可，并且有多本图书长期占据销售排行榜的前列。

# <<Maya 2013从入门到精通>>

## 书籍目录

第1章 初识Maya 2013 1.1 Maya概述 1.1.1 Maya工作流程 1.1.2 Maya应用领域 1.1.3 Maya 2013新增功能 1.1.4 专用术语简介 1.2 Maya工作界面详解 1.2.1 启动Maya 2013 1.2.2 标题栏 1.2.3 菜单栏 1.2.4 状态栏 1.2.5 工具架 1.2.6 工具箱 1.2.7 视图区 1.2.8 通道栏和属性编辑器 1.2.9 时间轴和范围条 1.2.10 命令栏和帮助栏 1.3 快捷菜单和快捷键 1.3.1 快捷菜单 1.3.2 界面优化 1.3.3 自定义快捷键 课堂练习1：自定义快捷键 第2章 Maya基础操作 2.1 创建物体 课堂练习2：创建多边形物体 2.2 操作视图 2.2.1 控制视图 2.2.2 设置显示模式 2.2.3 设置分类显示 2.2.4 调整视图大小 课堂练习3：调整视图布局 2.2.5 场景管理器 2.3 物体变换操作 2.3.1 物体属性 2.3.2 选择操作 2.3.3 移动物体 2.3.4 旋转物体 2.3.5 缩放物体 2.4 图层操作 2.4.1 创建图层 2.4.2 管理图层 2.5 复制对象 课堂练习4：常用复制方法 2.6 组合物体 2.7 创建父子关系 课堂练习5：设立父子关系 2.8 捕捉设置 2.8.1 栅格捕捉 课堂练习6：利用捕捉创建曲线 2.8.2 边线捕捉 课堂练习7：在三维模型上创建曲线 2.8.3 点捕捉 课堂练习8：对齐物体 2.8.4 曲面捕捉 课堂练习9：捕捉到曲面 2.9 使用图片辅助编辑 2.9.1 使用参考图片 课堂练习10：使用参考图片 2.9.2 设置背景 课堂练习11：设置环境背景 第3章 NURBS曲线 3.1 NURBS概述 3.2 NURBS曲线构成元素 3.3 创建曲线 3.3.1 通过控制点创建曲线 课堂练习12：创建一条CV曲线 课堂练习13：在创建过程中改变曲线形状 课堂练习14：创建完毕后修改曲线 3.3.2 通过编辑点创建曲线 课堂练习15：创建EP曲线 3.3.3 创建任意曲线 课堂练习16：使用铅笔曲线工具绘制曲线 3.3.4 创建圆弧 课堂练习17：创建两条圆弧 3.3.5 创建文本 3.4 编辑曲线 3.4.1 Duplicate Surface Curves（复制表面曲线） 课堂练习18：在已有曲面上复制曲线 3.4.2 Attach Curves（合并曲线） 课堂练习19：合并两条曲线 3.4.3 Detach Curves（分离曲线） 课堂练习20：分离曲线 3.4.4 Align Curve（对齐曲线） 3.4.5 Intersect Curves（交叉曲线） 3.4.6 Curve Fillet（圆角曲线） 课堂练习21：对曲线执行圆角操作 3.4.7 Offset Curve（偏移曲线） 3.4.8 Open/Close Curves（打开/关闭曲线） 3.4.9 Cut Curve（切割曲线） 3.4.10 Extend Curve（延伸曲线） 3.4.11 Smooth Curve（平滑曲线） 课堂练习22：将曲线平滑 3.4.12 Reverse Curve Direction（翻转曲线方向） 3.4.13 Add Points Tool（添加点工具） 3.4.14 Fit-B-Spline（匹配B样条曲线） 课堂练习23：匹配B样条线 3.4.15 CV Hardness（控制点硬度） 3.4.16 Curve Editing Tool（曲线编辑工具） 3.4.17 Modify Curves（修改曲线） 3.4.18 Move Seam（移动接缝） 3.4.19 Project Tangent（映射相切） 课堂练习24：映射相切 3.4.20 Rebuild Curve（重建曲线） 课堂练习25：曲线的重建操作 3.4.21 Insert Knot（插入节点） 课堂练习26：在曲线上插入节点 3.4.22 Selection（选择） 第4章 NURBS曲面建模 4.1 NURBS曲面建模基础 4.1.1 NURBS曲面概念 4.1.2 NURBS曲面的构成元素 4.2 创建NURBS几何体 4.2.1 Sphere（球体） 4.2.2 Cube（立方体） 4.2.3 Cylinder（圆柱体） 4.2.4 Cone（圆锥体） 4.2.5 Plane（平面） 4.2.6 Torus（圆环） 4.2.7 Circle（圆形） 4.2.8 Square（方形） 4.3 一般成型 4.3.1 Revolve（旋转成面） 课堂练习27：利用旋转成面命令创建酒杯 4.3.2 Loft（放样成面） 课堂练习28：创建立体文字 4.3.3 Planar（平面） 课堂练习29：由平面生成物体 4.3.4 Extrude（挤出曲面） 课堂练习30：挤出曲面 课堂练习31：特殊挤出效果 4.4 特殊成型 4.4.1 Birail（围栏工具） 课堂练习32：使用围栏工具创建物体 4.4.2 Boundary（边界成面） 4.4.3 Square（方形成面） 4.4.4 Bevel（倒角） 4.4.5 Bevel Plus（倒角插件） 4.5 NURBS曲面编辑工具 4.5.1 Duplicate NURBS Patches（复制NURBS曲面） 课堂练习33：复制NURBS曲面 4.5.2 Project Curve On Surface（投影曲线到曲面） 课堂练习34：创建Audi文本 4.5.3 Intersect Surfaces（相交曲面） 4.5.4 Trim Tool（剪切工具） 课堂练习35：剪切曲面 4.5.5 Untrim Surfaces（还原剪切面） 4.5.6 Booleans（布尔运算） 课堂练习36：执行布尔运算 4.6 其他编辑工具 4.6.1 Attach Surfaces（合并曲面） 4.6.2 Detach Surfaces（分离曲面） 4.6.3 Align Surfaces（对齐曲面） 4.6.4 Open/Close Surfaces（开放/封闭曲面） 4.6.5 Move Seam（移动曲面接缝） 4.6.6 Insert Isoparms（插入等位线） 4.6.7 Extend Surfaces（延伸曲面） 4.6.8 Offset Surfaces（偏移曲面） 4.6.9 Reverse Surfaces Direction（反转曲面方向） 4.6.10 Rebuild Surfaces（重建曲面） 4.6.11 Round Tool（圆角工具） 4.6.12 Surfaces Fillet（曲面圆角） 4.6.13 Stitch（缝合） 4.6.14 Sculpt Geometry Tool（几何体雕刻工具） 4.7 案例1：制作小号模型 第5章 Polygon建模技术 5.1 Polygon（多边形）建模基础 5.1.1 Polygon建模的基本认识 5.1.2 Polygon建模原则 5.2 创建Polygon原始物体 5.2.1 使用命令创建物体 5.2.2 多边形的属性参数设置 5.2.3 使用快捷方式创建多边形 5.3 Polygon模型的常规操作 5.3.1 Polygon模型的元素构成 课堂练习37：切换模型元素 5.3.2 Polygon的数量 5.3.3 Polygon模型显示 5.3.4 Polygon模型法线 5.3.5 Polygon代理 课堂练习38：

# <<Maya 2013从入门到精通>>

使用代理 5.3.6 Polygon的选择 5.4 Mesh (多边形基础工具) 5.4.1 Combine (合并工具) 课堂练习39: 合并对象 5.4.2 Separate (分离工具) 课堂练习40: 分离物体 5.4.3 Extract (提取命令) 5.4.4 Booleans (布尔工具) 课堂练习41: 修饰轮毂 5.4.5 Smooth (光滑工具) 课堂练习42: 光滑多边形 5.4.6 Average Vertices (平均点工具) 5.4.7 Transfer Attributes (传递属性工具) 5.4.8 Reduce (简化) 课堂练习43: 简化多边形 5.4.9 Paint Reduce Weights Tool (简化权重绘制工具) 5.4.10 Paint Transfer Attributes Weights Tool (绘制变换属性权重工具) 5.4.11 Clipboard Actions (动态剪贴板工具) 5.4.12 Cleanup (清除) 5.4.13 Triangulate (三边面工具) 课堂练习44: 转化三角面 5.4.14 Quadrangulate (四边面) 5.4.15 Make Hole Tool (创建洞工具) 5.4.16 Fill Hole (填补洞工具) 5.4.17 Create Polygon Tool (创建多边形工具) 课堂练习45: 创建多边形物体 5.4.18 Sculpt Geometry Tool (雕刻几何体工具) 课堂练习46: 在多边形表面雕刻 5.4.19 Mirror Cut (镜像剪切) 课堂练习47: 执行镜像剪切 5.4.20 Mirror Geometry (镜像物体工具) 课堂练习48: 镜像多边形物体 5.5 Edit Mesh (多边形扩展工具) 5.5.1 Extrude (挤出工具) 课堂练习49: 拉伸多边形 5.5.2 Keep Faces Together (保持面与面合并) 课堂练习50: 合并多边形面 5.5.3 Bridge (桥接工具) 课堂练习51: 在断面上执行桥接 5.5.4 Append to Polygon Tool (添加到多边形工具) 课堂练习52: 在模型上添加边线 5.5.5 Cut Faces Tool (切面工具) 课堂练习53: 使用切面 5.5.6 Interactive Split Tool (交互式分割工具) 课堂练习54: 修改物体布线结构 5.5.7 Insert Edge Loop Tool (插入循环边工具) 5.5.8 Offset Edge Loop Tool (偏移循环边工具) 5.5.9 Add Divisions (添加细分) 课堂练习55: 对多边形面进行细分 5.5.10 Slide Edge Tool (滑动边工具) 5.5.11 Flip Triangle Edge (翻转三边面) 5.5.12 Transfer Components (元素变换) 5.5.13 Spin Edge Forward/ Backward (向前 / 向后旋转边) 5.5.14 Poke Face (面突起) 5.5.15 Wedge Face (楔入面) 课堂练习56: 楔入面操作 5.5.16 Duplicate Face (复制面) 5.5.17 Detach Component (拆分元素) 5.5.18 Merge (合并) 课堂练习57: 缝合多边形 5.5.19 Merge To Center (合并到中心) 5.5.20 Merge Vertex Tool (合并点工具) 课堂练习58: 合并顶点 5.5.21 Merge Edge Tool (合并边工具) 课堂练习59: 合并边界 5.5.22 Collapse (塌陷) 5.5.23 Delete Edge/Vertex (删除边或点) 5.5.24 Chamfer Vertex (点切面) 5.5.25 Bevel (倒角) 课堂练习60: 添加倒角 5.5.26 Crease Tool (褶皱工具) 课堂练习61: 利用褶皱制作山脉 5.5.27 Remove Selected (删除所选褶皱元素) 5.5.28 Remove all (删除所有) 5.5.29 Crease Sets (褶皱集) 5.6 案例2: 创建卡通龟模型 5.7 案例3: 制作刚比斯兽 第6章 细分表面建模 6.1 细分表面建模概述 6.1.1 细分表面的特性 6.1.2 细分表面使用流程 6.2 创建细分表面 6.2.1 使用内置工具创建 6.2.2 使用多边形创建 课堂练习62: 创建细分面 6.2.3 使用曲面创建 6.3 编辑细分表面 6.3.1 选择细分表面元素 6.3.2 在细分表面上增加细节 6.3.3 创建和去除褶皱 6.3.4 镜像和连接 6.3.5 拓扑工具的使用 6.3.6 Collapse Hierarchy (塌陷层级) 6.3.7 标准模式和多边形代理模式 6.3.8 Sculpt Geometry Tool (雕刻几何体工具) 命令 6.3.9 Component Display Level (元素显示层级) 命令 6.3.10 Component Display Filter (元素显示过滤) 命令 6.4 案例4: 制作电话机模型 ..... 第7章 灯光和摄影机 第8章 添加UV贴图坐标 第9章 Maya渲染基础 第10章 材质基础 第11章 创建纹理 第12章 动画基础 第13章 变形技术 第14章 路径动画与约束技术 第15章 骨骼绑定与动画技术 第16章 角色动画技术 第17章 粒子动力学技术 第18章 笔触特效 第19章 流体特效 第20章 头发和毛发 第21章 nCloth布料技术 第22章 MEL语言简介 第23章 机器人总动员——伊芙与瓦力



## &lt;&lt;Maya 2013从入门到精通&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：参数简介 在打开的Create Clip Options面板中包含了所有有关创建影片剪辑的属性设置。

下面对面板中的常用属性进行介绍。

Name（名称）在该文本框中可以输入将要创建出的影片剪辑的名称，默认是Clip1。

这里修改成BallJump-01。

Keys（关键帧）用于控制是否开启Leave Keys intimeline，默认为不开启。

在开启该选项后，即使关键帧动画被转换成了影片剪辑，但在时间轴上会依然生成关键帧序列。

Clip（剪辑）用于控制影片剪辑显示的位置。

Put Clip in Visor only 用于将创建出的影片剪辑放置在Visor库中。

Put Clip in Trax Editor and Visor 用于将创建出的影片剪辑同时放置非线性编辑器和Visor中，该项为默认设置。

Time range（时间范围）用于设置将关键序列转换成影片剪辑的时间范围。

Selected 在时间轴上，自定义选择一段帧序列范围，作为创建的影片剪辑的时间长度。

Time Slider 以当前时间轴范围为创建的影片剪辑的时间长度。

Animation CHI Ve 以选中角色所具有的曲线长度作为创建的影片剪辑的时间长度。

Start / End 用于自定义影片剪辑的时间长度。

Start表示设置剪辑的起始帧，End表示剪辑的末端帧。

Subcharacters（子角色）用于控制所要创建的影片剪辑是否包含子角色动画。

若开启该选项，则尽管创建出的影片剪辑只有一个，但是也会包含所有子角色的动画效果。

Timewarp（时间扭曲曲线）用于创建扭曲曲线，该曲线用来控制整体影片剪辑的播放速度和顺序。

Include（包含）默认开启该选项，表示当前所选物体的所有子物体关键帧动画效果都被添加到剪辑中；若禁用该选项，则只有所选物体的动画效果被添加到剪辑中。

16.2.3解析剪辑片段 在Trax Editor窗口中，先单击剪辑Clip1，再单击工具栏上的口按钮，将其最大化显示，如图16-23所示。

下面对影片剪辑上显示的属性进行介绍。

Summary（概要）用来显示影片剪辑每一个逻辑层级上该层的总体信息。

它包含该层影片剪辑的角色对象名称，同时也会显示该剪辑的起始帧和结束帧，如当前显示为第1帧和第12帧。

Source in / source out（片源）当鼠标指针放置在Source in和Source out处时，就可以看到鼠标指针变成量（）样式，可以动态拖动，以缩短影片的播放长度。

Frame in / Frame out（关键帧）用来显示和修改影片剪辑的长度，与Source in / Source out不同，它可以增大或减小动画的播放速率。

Duration（长度）用于显示影片剪辑的帧长度。

Clip Name（剪辑名称）用于定义影片剪辑的名称。

该名称可以在创建时进行设置，也可以在名称处双击对其进行修改。

Scale（缩放比例）用于显示影片剪辑的缩放百分比，百分之百表示按正常速度播放。

如果缩小百分比，即影片整体播放时间被压缩，动画播放会变快，反之则变慢。

16.2.4复制和粘贴影片剪辑 在非线性动画中，允许一个物体或角色具有多段非线性动画影片剪辑，本节我们学习如何复制、创建和编辑多段非线性动画。

课堂练习182：复制和粘贴影片剪辑 步骤1选中创建的剪辑片段，然后在其上面右击，在弹出的菜单中选择Copy Clip命令或按组合键Ctrl+C，对其进行复制。

## <<Maya 2013从入门到精通>>

### 编辑推荐

1. 设计了250个课堂练习，由浅入深，从易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和行业知识。
2. 超大容量的DVD9多媒体教学光盘，包含了书中所有案例的素材与效果文件，以及1100分钟全程同步多媒体语音视频教学。
3. 另光盘还超值赠送887分钟的Maya 2011基础教学视频。

## <<Maya 2013从入门到精通>>

### 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>