

## <<Maya7.0完全自学手册>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya7.0完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787801726537

10位ISBN编号：7801726537

出版时间：2006-6

出版时间：兵器工业

作者：田展铭

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>

## <<Maya7.0完全自学手册>>

### 内容概要

Maxa作为三维影视界中的一个软件，可算是功能强大，技术超前，在诸多影视编辑软件中占有重要的主导地位，越来越被一些三维爱好者所认可，并广泛应用到特技制作中。

本书从界面中常用组成部分入手，并按照建模、材质、动画、动力学几大模块作为知识点进行延伸讲解，同时严格遵循由浅入深的原则介绍了PaintEffect、Cloth和Fur三个自带插件在Maya中强大的制作功能，最终以一个完整的角色实例作为所设计知识的汇总。

为了便于读者学习，本书采用实例带命令的写作方式，将所涉及的常用制作命令融入到实例制作中，充分体现了命令的使用性。

本书适合广大初、中级用户使用，也可供三维影视制作、电脑软件设计爱好者参考，同时可作为大中专院校相关专业的培训教材。

本书配套光盘的内容为书中实例的部分素材、场景文件以及部分实例的视频文件。

## 书籍目录

第1章 Maya简介 1.1 初识Maya 1.1.1 界面简介 1.1.2 Maya常用操作 1.1.3 曲线特性 1.2 Maya自定义设置 1.2.1 工具架设置 1.2.2 常用设置 1.3 Maya基础知识 1.3.1 组 1.3.2 子父物体关系 1.3.3 实例演示 复制命令 1.3.4 Duplicate with Transform 1.3.5 取消操作 1.4 Paint Effects 1.4.1 Paint Effects界面介绍 1.4.2 实例演示：用Paint Effects为物体绘制材质贴图 1.4.3 实例演示：用Paint Effects绘制混合2D材质贴图 1.4.4 实例演示：用Paint Effects场景中绘制3D效果 1.4.5 实例演示：用Paint Effects在物体上绘制3D效果 1.5 Cloth演示 1.6 Fur演示第2章 NURBS、Polygon建模 2.1 NURBS建模实例——仿古电话 2.1.1 三视图的导入方法 2.1.2 听筒的制作 2.1.3 电话机身的制作 2.1.4 表盘的制作 2.1.5 支架的制作 2.1.6 电话线的制作 2.2 Polygon建模：实例1——鱼龙 2.2.1 场景中插入三视图 2.2.2 鱼龙的大结构制作 2.2.3 鱼鳍和鱼尾的制作 2.2.4 鱼龙头部的制作 2.2.5 鱼龙的形象细化 2.3 Polygon建模：实例2——角龙 2.3.1 角龙的大结构制作 2.3.2 角龙四肢的制作 2.3.3 角龙头部的制作 2.3.4 角龙的形象细化第3章 材质 3.1 Hypershade操作窗口与渲染器 3.1.1 Hypershade简介 3.1.2 渲染器的介绍 3.2 电话——金属材质与塑料材质 3.2.1 搭建场景 3.2.2 用Blinn材质球制作金属材质和塑料材质 3.2.3 mental ray渲染器 3.3 药瓶——玻璃与木头材质 3.3.1 搭建场景 3.3.2 用Blinn材质球设置玻璃效果 3.4 海与天空——海洋材质 3.4.1 场景的简单搭建 3.4.2 用Ocean Shader和Surface Shader材质球制作海洋与天空 3.5 血小板——Ramp材质 3.5.1 场景的简单搭建 3.5.2 血小板与血管的材质 3.6 憨豆先生的卡通材质 3.6.1 用Shading Map材质球制作卡通效果 3.6.2 用Ramp材质球制作卡通效果第4章 Animation 4.1 实例：小球入瓶 4.1.1 非线性变形工具 4.1.2 动画制作 4.2 小鱼游水 4.2.1 路径动画 4.2.2 动画制作第5章 动力学 5.1 粒子实例1——火箭 5.2 粒子实例2——喷泉 5.3 粒子实例3——点炮 5.3.1 点火动画 5.3.2 放炮动画 5.4 柔体实例——水面 5.4.1 搭建场景 5.4.2 创建动画和粒子 5.5 刚体实例1——不倒翁 5.5.1 主动刚体和被动刚体 5.5.2 不倒翁动画 5.6 刚体实例2——蹦极椅 5.6.1 场景搭建 5.6.2 动力学设置第6章 角色 实战演习 6.1 角色建模 6.1.1 头部的大结构制作 6.1.2 耳朵的制作 6.1.3 眼部的制作 6.1.4 头部的细化 6.1.5 躯干的制作 6.1.6 四肢的制作 6.1.7 脚部的制作 6.1.8 脚趾的制作 6.1.9 手的制作 6.1.10 身体的细节调整 6.2 展UV 6.2.1 前期准备 6.2.2 脸部展UV 6.2.3 下巴部位展UV 6.2.4 脖子正面展UV 6.2.5 脖子背面展UV 6.2.6 后脑展UV 6.2.7 头部侧面展UV 6.2.8 耳朵展UV 6.2.9 头顶展UV 6.2.10 合理摆放UV面片 6.2.11 正面脸部的UV面片与下巴的UV面片的调节与缝合 6.2.12 下巴UV面片与脖子正面的UV面片的调节与缝合 6.2.13 脖子正面UV面片与脖子背面UV面片的调节与缝合 6.2.14 脖子背面UV面片与后脑UV面片的调节与缝合 6.2.15 其他部分UV面片的调节与缝合 6.2.16 躯干展UV 6.2.17 四肢展UV 6.2.18 脚和手展UV 6.2.19 脚趾和手指展UV 6.2.20 在UV编辑器中整体调节 6.3 人物皮肤贴图的制作 6.3.1 皮肤贴图的前期准备 6.3.2 头部皮肤贴图的制作 6.3.3 躯干与四肢皮肤贴图的制作 6.4 眼睛的制作 6.4.1 眼睛模型的制作 6.4.2 眼睛材质的制作 6.5 表情动画 6.5.1 创建表情 6.5.2 用Wire Tool调整表情 6.5.4 目标约束对眼睛的控制 6.6 角色设置 6.6.1 骨骼特点 6.6.2 IK Handle 6.6.3 为角色创建骨骼 6.6.4 蒙皮 6.6.5 角色设置

<<Maya7.0完全自学手册>>

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>