

# 《Maya 2011从入门到精通》

## 图书基本信息

书名：《Maya 2011从入门到精通》

13位ISBN编号：9787115278012

10位ISBN编号：7115278016

出版时间：2012-5

出版社：人民邮电出版社

页数：588

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《Maya 2011从入门到精通》

## 内容概要

《Maya 2011从入门到精通(附光盘全彩超值版)》由新视角文化行编著，本书一经上市便受到了广大读者的好评，但由于是黑白书，效果不能够完美地呈现出来，影响了读者的阅读。一段时间销售之后，经过市场调查和研究决定推出全彩版，以便读者能够更好地感受设计魅力。

Maya . 2011是目前世界上最为优秀的三维动画制作软件之一，它以强大的功能，友好的用户界面和丰富的视觉效果，受到了很多相关行业的广泛关注。本书由浅入深、全面讲解了Maya2011的各个知识模块。

全书共分为21章，内容包括初始Maya2011、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、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、MEL脚本语言及其应用技术。书中的每个实例均取之实际开发案例中，力求深入浅出地将Maya的操作技巧传授给读者。本书附带1张DVD光盘，不仅提供了本书所有素材，还提供了一套内容齐全的视频教学。

《Maya 2011从入门到精通(附光盘全彩超值版)》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。

## 书籍目录

### 第1章 初识Maya 2011

- 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 2011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 2011
  - 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

### 第2章 Maya基础操作

- 2.1 创建物体
- 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
- 2.3 物体变换操作
  - 2.3.1 选择操作
  - 2.3.2 移动物体
  - 2.3.3 旋转物体
  - 2.3.4 缩放物体
- 2.4 复制对象
- 2.5 组合物体
- 2.6 创建父子关系
- 2.7 捕捉设置
  - 2.7.1 栅格捕捉
  - 2.7.2 边线捕捉
  - 2.7.3 点捕捉
  - 2.7.4 曲面捕捉
- 2.8 使用图片辅助编辑
  - 2.8.1 使用参考图片
  - 2.8.2 设置背景

### 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

### 3.3.2 通过编辑点创建曲线

### 3.3.3 创建任意曲线

### 3.3.4 创建圆弧

### 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)

### 3.4.2 Attach Curves (合并曲线)

### 3.4.3 Detach Curves (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)

### 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)

### 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 CV Hardness (控制点硬度)

### 3.4.15 Curve Editing Tool (曲线编辑工具)

### 3.4.16 Modify Curves (修改曲线)

### 3.4.17 Move Seam (移动接缝)

### 3.4.18 Project Tangent (映射相切)

### 3.4.19 Rebuild Curve (重建曲线)

### 3.4.20 Insert Knot (插入节点)

## 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)

#### 4.3.2 Loft (放样成面)

#### 4.3.3 Planar (平面)

#### 4.3.4 Extrude (挤出曲面)

### 4.4 特殊成型

#### 4.4.1 Birail (围栏工具)

#### 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)
    - 4.5.2 Project Curve On Surface (投影曲线到曲面)
    - 4.5.3 Intersect Surfaces (相交曲面)
    - 4.5.4 Trim Tool (剪切工具)
    - 4.5.5 Untrim Surfaces (还原剪切面)
    - 4.5.6 Booleans (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
    - 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
    - 5.3.6 Polygon的选择
  - 5.4 Mesh (多边形基础工具)
    - 5.4.1 Separate (分离工具)
    - 5.4.2 Combine (合并工具)
    - 5.4.3 Extract (提取命令)
    - 5.4.4 Booleans (布尔工具)
    - 5.4.5 Smooth (光滑工具)
    - 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)

- 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)
  - 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)
  - 5.4.18 Sculpt Geometry Tool (雕刻几何体工具)
  - 5.4.19 Mirror Cut (镜像剪切)
  - 5.4.20 Mirror Geometry (镜像物体工具)
  - 5.5 Edit Mesh (多边形扩展工具)
    - 5.5.1 Extrude (挤出工具)
    - 5.5.2 Keep Faces Together (保持面与面合并)
    - 5.5.3 Bridge (桥接工具)
    - 5.5.4 Append to Polygon Tool (添加到多边形工具)
    - 5.5.5 Cut Faces Tool (切面工具)
    - 5.5.6 Split Polygon Tool (分割多边形工具)
    - 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)
    - 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)
    - 5.5.16 Duplicate Face (复制面)
    - 5.5.17 Detach Component (拆分元素)
    - 5.5.18 Merge (合并)
    - 5.5.19 Merge To Center (合并到中心)
    - 5.5.20 Merge Vertex Tool (合并点工具)
    - 5.5.21 Merge Edge Tool (合并边工具)
    - 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)
    - 5.5.26 Crease Tool (褶皱工具)
    - 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)
- ## 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

- 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2：制作电话机模型
- ## 第7章 灯光和摄影机
- 7.1 灯光
    - 7.1.1 灯光的概述
    - 7.1.2 创建灯光
  - 7.2 灯光的类型
    - 7.2.1 Ambient Light ( 环境光 )
    - 7.2.2 Directional Light ( 平行光 )
    - 7.2.3 Point Light ( 点光源 )
    - 7.2.4 Spot Light ( 聚光灯 )
    - 7.2.5 Area Light ( 区域光 )
    - 7.2.6 Volume Light ( 体积光 )
  - 7.3 灯光的连接
  - 7.4 阴影
    - 7.4.1 深度贴图阴影
    - 7.4.2 光影追踪
  - 7.5 灯光特效
    - 7.5.1 灯光雾
    - 7.5.2 光学特效
  - 7.6 摄影机
    - 7.6.1 创建摄影机
    - 7.6.2 摄影机属性
    - 7.6.3 景深
  - 7.7 案例3：温馨书屋
- ## 第8章 添加UV贴图坐标
- 8.1 UV贴图坐标
    - 8.1.1 UV的基本概念
    - 8.1.2 UV的编辑窗口
  - 8.2 NURBS模型的UV设置
    - 8.2.1 NURBS模型UV设置的特点
    - 8.2.2 NURBS模型UV的编辑
  - 8.3 多边形UV投射
    - 8.3.1 Planar Mapping ( 平面投射 )
    - 8.3.2 Cylinder Mapping ( 圆柱投射 )
    - 8.3.3 Spherical Mapping ( 球体投射 )
    - 8.3.4 Automatic Mapping ( 自动投射 )
    - 8.3.5 在创建多边形几何体时设置UV

## 8.4 多边形UV编辑工具

- 8.4.1 Normalize ( 标准化 )
- 8.4.2 Flip ( 翻转 )
- 8.4.3 Rotation ( 旋转 )
- 8.4.4 Straight UV Board ( 拉直边界UV )
- 8.4.5 Relax ( 松弛 )
- 8.4.6 Cut UV Edges ( 剪切UV边 )
- 8.4.7 Split UVs ( 分离UV )
- 8.4.8 Sew UV Edges ( 缝合UV边线 )
- 8.4.9 Move and Sew UV Edge ( 移动并缝合UV边线 )
- 8.4.10 UV Snapshot ( UV快照 )
- 8.4.11 Delete UVs ( 删除UV )

## 8.5 案例4：人头模型UV的设置

## 第9章 Maya渲染基础

### 9.1 渲染的基础知识

- 9.1.1 渲染的概念
- 9.1.2 渲染的算法

### 9.2 渲染的类型

#### 9.3 Maya Software ( 软件渲染 )

- 9.3.1 File Output ( 文件输出 )
- 9.3.2 Frame Range and Renderable Camera ( 帧范围和渲染摄影机 )
- 9.3.3 Image Size ( 图像尺寸 )
- 9.3.4 Maya software ( 软件渲染 ) 设置

#### 9.4 Maya Hardware ( 硬件渲染 )

- 9.4.1 Quality ( 质量 )
  - 9.4.2 Render Options ( 渲染选项 )
- #### 9.5 Maya Vector ( 矢量渲染 )
- 9.5.1 Image format Options ( 图像格式选项 )
  - 9.5.2 Appearance Options ( 外观选项 )
  - 9.5.3 Fill Options ( 填充选项 )
  - 9.5.4 Edge Options ( 边线选项 )

#### 9.6 Mental ray渲染

- 9.6.1 Raytracing ( 光线追踪 )
- 9.6.2 Indirect Lighting ( 间接照明 )

## 第10章 材质基础

### 10.1 材质理论知识

- 10.1.1 材质的应用构成
- 10.1.2 节点
- 10.1.3 材质与渲染的工作流程

### 10.2 认识材质编辑器

- 10.2.1 菜单
- 10.2.2 工具栏
- 10.2.3 节点工具条
- 10.2.4 工作与显示区域

### 10.3 材质种类简介

- 10.3.1 材质的基本类型
- 10.3.2 创建材质节点
- 10.3.3 断开材质节点

### 10.4 材质属性简介



- 10.4.1 材质的通用属性
- 10.4.2 材质的高光属性
- 10.4.3 材质的折射属性
- 10.4.4 材质的特殊效果
- 10.4.5 材质的遮罩不透明度
- 10.5 案例5：玉蟾蜍材质表现
- 第11章 创建纹理
- 11.1 纹理的基础知识
  - 11.1.1 纹理的概念
  - 11.1.2 纹理的类型
- 11.2 纹理的操作
  - 11.2.1 纹理节点的创建
  - 11.2.2 纹理节点的断开
  - 11.2.3 纹理节点的删除
  - 11.2.4 纹理节点的连接
- 11.3 二维纹理和三维纹理的通用属性
- 11.4 二维纹理
  - 11.4.1 二维纹理的类型
  - 11.4.2 File Texture（文件纹理）
  - 11.4.3 转换程序纹理
  - 11.4.4 布置二维纹理
- 11.5 三维纹理
  - 11.5.1 三维纹理的种类
  - 11.5.2 布置三维纹理
- 11.6 Layered Texture（层纹理）
- 11.7 Env Texture（环境纹理）
- 11.8 案例6：写实轮胎效果
- 第12章 动画基础
- 12.1 动画基本知识
  - 12.1.1 动画基本原理
  - 12.1.2 动画种类
  - 12.1.3 动画的基本控制工具
  - 12.1.4 预设动画参数
- 12.2 关键帧动画
  - 12.2.1 创建关键帧动画
  - 12.2.2 关键帧及关键属性
  - 12.2.3 编辑关键帧
- 12.3 序列帧动画
  - 12.3.1 序列动画的基本认识
  - 12.3.2 创建序列动画
  - 12.3.3 Dope Sheet工具
  - 12.3.4 编辑关键帧序列
- 12.4 动画曲线
  - 12.4.1 Graph Editor（曲线编辑器）
  - 12.4.2 动画曲线的基本认识
  - 12.4.3 动画曲线的控制工具
  - 12.4.4 编辑动画曲线关键帧
- 12.5 循环动画
  - 12.5.1 创建循环动画

- 12.5.2 烘焙动画曲线
- 12.5.3 复制和粘贴动画曲线
- 12.6 动画预览
- 第13章 变形技术
  - 13.1 变形的基础知识
    - 13.1.1 变形的概念
    - 13.1.2 变形器的分类
  - 13.2 融合变形
    - 13.2.1 创建融合变形
    - 13.2.2 融合变形编辑器
    - 13.2.3 添加或删除目标体
  - 13.3 晶格变形
    - 13.3.1 创建晶格变形
    - 13.3.2 晶格变形的编辑
  - 13.4 包裹变形
    - 13.4.1 创建包裹变形
    - 13.4.2 编辑包裹变形影响效果
  - 13.5 簇变形
    - 13.5.1 创建簇变形
    - 13.5.2 簇的权重
  - 13.6 非线性变形
    - 13.6.1 弯曲变形
    - 13.6.2 扩张变形
    - 13.6.3 正弦变形
    - 13.6.4 扭曲变形
    - 13.6.5 波浪变形
  - 13.7 雕塑变形
    - 13.7.1 创建雕塑变形
    - 13.7.2 雕塑变形的具体操作
  - 13.8 线性变形
    - 13.8.1 创建线性变形
    - 13.8.2 编辑线性变形
  - 13.9 褶皱变形
    - 13.9.1 创建褶皱变形
    - 13.9.2 编辑褶皱变形
  - 13.10 抖动变形
    - 13.10.1 创建抖动变形
    - 13.10.2 编辑抖动变形
  - 13.11 案例7：魔法神瓶
- 第14章 路径动画与约束技术
  - 14.1 Motion Paths（路径动画）
    - 14.1.1 Attach to Motion Path（创建路径动画）
    - 14.1.2 Create Animation SnapShot（创建快照动画）
    - 14.1.3 Create Animation Sweep（创建扫描动画）
    - 14.1.4 Flow Path Object（沿路径变形动画）
  - 14.2 编辑路径动画
    - 14.2.1 修改路径动画的运动方向
    - 14.2.2 修改路径动画的时间范围
    - 14.2.3 旋转路径动画物体

- 14.2.4 为路径动画添加关键帧
  - 14.2.5 平衡路径动画
  - 14.2.6 编辑路径动画的动画曲线
  - 14.3 对象约束动画
    - 14.3.1 Point (点约束)
    - 14.3.2 Aim (目标约束)
    - 14.3.3 Orient (旋转约束)
    - 14.3.4 Scale (比例约束)
    - 14.3.5 Parent (父子约束)
    - 14.3.6 Geometry (几何体约束)
    - 14.3.7 Normal (法线约束)
    - 14.3.8 Tangent (切线约束)
    - 14.3.9 Pole Vector (极向量约束)
    - 14.3.10 驱动约束动画
  - 14.4 表达式约束动画
  - 14.5 案例8：制作闹钟转动动画
- ## 第15章 骨骼绑定与动画技术
- 15.1 骨骼的基本操作
    - 15.1.1 Joint Tool (创建骨骼)
    - 15.1.2 Insert Joint Tool (添加骨骼)
    - 15.1.3 Reroot Skeleton (根部骨骼)
    - 15.1.4 Remove Joint (删除骨骼)
    - 15.1.5 Disconnect Joint (断开骨骼)
    - 15.1.6 Connect Joint (连接骨骼)
    - 15.1.7 Mirror Joint (镜像骨骼)
    - 15.1.8 Orient Joint (骨骼坐标)
  - 15.2 骨骼的动力学控制
    - 15.2.1 骨骼的动力学控制基础
    - 15.2.2 IK Handle Tool (添加IK控制器)
    - 15.2.3 调整IK效应器
    - 15.2.4 Ik控制器极向量
    - 15.2.5 IK Spline Handle Tool (IK样条控制)
    - 15.2.6 Assume Preferred Angle (显示骨骼预设角度)
    - 15.2.7 Set Preferred Angle (设置骨骼预设角度)
  - 15.3 骨骼与模型的绑定
    - 15.3.1 角色骨骼的创建规则
    - 15.3.2 创建角色肢体骨骼
    - 15.3.3 Rigid Bind (刚体绑定)
    - 15.3.4 Smooth Bind (柔体绑定)
  - 15.4 绑定模型的编辑
    - 15.4.1 Detach Skin (删除蒙皮)
    - 15.4.2 Paint Skin Weight Tools (绘制蒙皮权重)
    - 15.4.3 Add Influence (添加影响物体)
    - 15.4.4 Remove Influence (删除影响物体)
  - 15.5 案例9：绑定角色模型
- ## 第16章 角色动画技术
- 16.1 角色姿态动画的分析
    - 16.1.1 分析角色姿态
    - 16.1.2 添加姿态关键帧

## 16.1.3 编辑姿态关键帧序列

## 16.2 非线性动画

### 16.2.1 非线性动画编辑

### 16.2.2 创建非线性动画

### 16.2.3 解析剪辑片段

### 16.2.4 复制和粘贴影片剪辑

### 16.2.5 循环影片剪辑

### 16.2.6 影片剪辑的关联性

### 16.2.7 叠加影片剪辑

### 16.2.8 剪辑约束动画

### 16.2.9 为影片剪辑添加关键帧

### 16.2.10 合并影片剪辑

## 16.3 角色

### 16.3.1 创建角色

### 16.3.2 创建子角色

### 16.3.3 添加和删除角色属性

### 16.3.4 创建角色影片剪辑

### 16.3.5 融合角色剪辑

### 16.3.6 导入和导出角色剪辑

## 第17章 粒子动力学技术

### 17.1 粒子系统

#### 17.1.1 Particle Tool (创建粒子)

#### 17.1.2 粒子的基础属性

#### 17.1.3 Create Emitter (创建粒子发射器)

#### 17.1.4 Emit from Object (利用物体发射粒子)

#### 17.1.5 Use Selected Emitter (使用选择的发射器)

### 17.2 粒子的基本操作

#### 17.2.1 Goal (目标化粒子)

#### 17.2.2 每粒子的基本属性

#### 17.2.3 添加每粒子属性

#### 17.2.4 Make Collide (粒子碰撞)

#### 17.2.5 Particle Collision Event Editor (粒子碰撞事件)

#### 17.2.6 断开粒子碰撞

#### 17.2.7 Instancer (粒子实体化)

### 17.3 粒子的渲染

#### 17.3.1 粒子的渲染类型

#### 17.3.2 HardwareParticles (硬件渲染)

#### 17.3.3 SoftwareParticles (软件渲染)

### 17.4 动力场

#### 17.4.1 Air (风场)

#### 17.4.2 Drag (拖曳场)

#### 17.4.3 Gravity (重力场)

#### 17.4.4 Newton (牛顿场)

#### 17.4.5 Radial (放射场)

#### 17.4.6 Turbulence (扰乱场)

#### 17.4.7 Uniform (统一场)

#### 17.4.8 Vortex (漩涡场)

#### 17.4.9 Volume Axis (体积轴向场)

### 17.5 Effects (特效)

- 17.5.1 Create Fire (创建火焰)
- 17.5.2 Create Smoke (创建烟雾)
- 17.5.3 Create Fireworks (创建烟花)
- 17.5.4 Create Lightning (创建闪电)
- 17.5.5 Create Shatter (创建爆破效果)
- 17.5.6 Create Curve Flow (创建曲线流)
- 17.5.7 Create Surface Flow (创建曲面流)
- 17.5.8 Delete Surface Flow (删除曲面流)
- 17.6 柔体和刚体
  - 17.6.1 刚体的基本认识
  - 17.6.2 创建主动刚体和被动刚体
  - 17.6.3 刚体动画的关键帧
  - 17.6.4 柔体的基本认识
  - 17.6.5 创建柔体
- 17.7 刚体约束
  - 17.7.1 Hinge Constraint (铰链约束)
  - 17.7.2 Barrier Constraint (屏蔽约束)
  - 17.7.3 Nail Constraint (钉子约束)
  - 17.7.4 Spring Constraint (弹簧约束)
  - 17.7.5 Pin Constraint (销约束)
- 17.8 刚体的解算
  - 17.8.1 Create Rigid Body Solver (创建刚体解算器)
  - 17.8.2 编辑刚体解算器
- 17.9 案例10：野外篝火
- 第18章 笔触特效
  - 18.1 Paint Effects工具介绍
    - 18.1.1 创建笔触效果
    - 18.1.2 笔触环境简介
  - 18.2 绘制2D笔触
  - 18.3 绘制3D笔触
    - 18.3.1 在三维物体上绘制
    - 18.3.2 在曲线上绘制
  - 18.4 笔触属性介绍
    - 18.4.1 Channels卷展栏
    - 18.4.2 Brush Profile卷展栏
    - 18.4.3 Mesh卷展栏
    - 18.4.4 Shading卷展栏
    - 18.4.5 Texturing卷展栏
    - 18.4.6 Illumination卷展栏
    - 18.4.7 Shadow Effects卷展栏
    - 18.4.8 Glow卷展栏
    - 18.4.9 Tubes卷展栏
- 第19章 流体特效
  - 19.1 认识流体
  - 19.2 创建流体
    - 19.2.1 创建2D流体
    - 19.2.2 创建3D流体
  - 19.3 流体属性简介
    - 19.3.1 Fluid Emitter属性

- 19.3.2 FluidShape属性简介
- 19.4 流体的碰撞
- 19.5 创建海洋
- 19.6 案例11：制作池塘效果
- 19.7 案例12：制作香烟效果
- 19.8 案例13：制作云层效果
- 第20章 头发和毛发
- 20.1 Hair（头发）
- 20.2 Fur（毛发）
  - 20.2.1 加载Maya Fur（毛发）
  - 20.2.2 创建Fur（毛发）
- 第21章 MEL语言简介
- 21.1 MEL语言概述
  - 21.1.1 认识MEL语言
  - 21.1.2 了解指令
  - 21.1.3 MEL指令文件
- 21.2 建立脚本环境
  - 21.2.1 了解脚本语言
  - 21.2.2 打开脚本编辑器
  - 21.2.3 打开一个脚本程序
  - 21.2.4 保存脚本文字
  - 21.2.5 执行一个脚本程序
  - 21.2.6 清除状态信息与指令
  - 21.2.7 响应一个指令
  - 21.2.8 显示程序中的语句行号
- 21.3 使用脚本语言
  - 21.3.1 了解脚本语言节点
  - 21.3.2 创建脚本语言节点
  - 21.3.3 编辑脚本语言节点
- 20.4 定义数据
  - 21.4.1 变量
  - 21.4.2 注释变量
  - 21.4.3 基本运算
  - 21.4.4 逻辑判断语句
- 21.5 程序结构基础
  - 21.5.1 条件语句
  - 21.5.2 循环结构
- 21.6 函数
- 21.7 字符处理命令
  - 21.7.1 substring命令
  - 21.7.2 tokenize命令
  - 21.7.3 size命令
  - 21.7.4 clear命令
  - 21.7.5 match命令
  - 21.7.6 substitute命令
  - 21.7.7 合并字符串
- 21.8 其他命令简介

## 章节摘录

版权页： 插图：

# 《Maya 2011从入门到精通》

## 编辑推荐

《Maya2011从入门到精通(全彩超值版)》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。

。



## 精彩短评

- 1、印刷效果不错，还没来得及学呢。
- 2、就是建模的部分少了一点
- 3、挺细致的，比较基础，适合自己学习。
- 4、印刷不错，质量也很好，适合新手看
- 5、这本书无论对于初学者还是要提升的人都很好，全彩版的，对于学习者来说是相当有吸引力的，这个书我看了只有我一个人买，心里原本也是不踏实的，但是拿到书试了光盘，大略看了下都很满意，价格也是相当实惠了，所以这一系列的我都会关注的。。。
- 6、这书上的教程太简略了，经常跳过一些小步骤，初学者完全跟不上。光盘里的教程尼玛好似maya软件的说明书，从第一个菜单的第一个命令挨个讲这个命令是干什么的，尼玛，哪个老师会这样教学生，正常都会结合例子讲解好不好。最后我还是在网上找教程，虽然一些网站要求注册或收费，学完我只花费了了十元。买这本无用的书花了我七八十，坑啊！血的教训，买这书太不值了T~T我的钱~

# 《Maya 2011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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)