

大型多媒体视频教学光盘

DVD

完全自学教程
为Maya学习者精心打造的
超值学习套餐

完全的功能讲解 全书细致讲解了中文版Maya 2012全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

方便快捷的检索 全书制作了实例、疑难问答、技术专题的速查表，以及常见物体折射率索引，读者可以通过索引快速、准确地找到所需信息。

学习与练习结合 本书制作216个实战练习、23个综合实例，并设计了500多个技巧与提示、70多个疑难问答、30多个扩展技术专题，便于读者在较短的时间内掌握并巩固中文版Maya 2012的重要命令和主要应用。

视频与图书互补 本书附带了1张超大容量DVD9教学光盘，内容包含本书所有实例的多媒体有声视频教学录像，共239集，读者可以书盘结合轻松上手。

超值的学习套餐 近500页的学习资料，500多个技巧与提示、70多个疑难问答、30多个扩展技术专题、216个实战练习、23个综合实例、239集多媒体教学录像，赠送285套经典模型、180个高动态HDR贴图，使之成为当之无愧的超值学习套餐。

中文版

Maya 2012

完全自学教程



时代印象
TIMES IMPRESSION

陈路石 编著

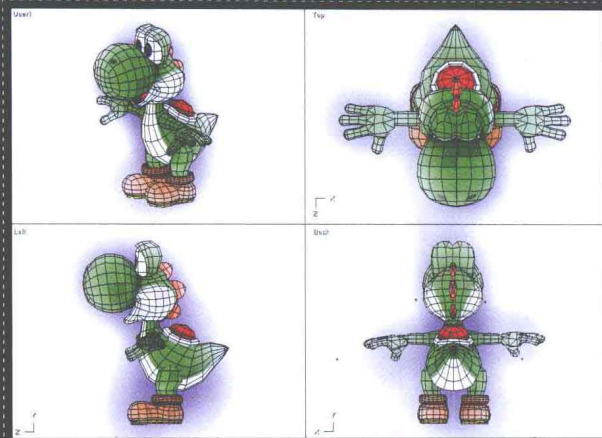


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

什么是NURBS建模?

NURBS是Non—Uniform Rational B-Spline（非统一有理B样条曲线）的缩写。

现在NURBS建模已经成为一个行业标准，广泛应用于工业和动画领域。NURBS的有条理有组织的建模方法让用户很容易上手和理解，通过NURBS工具可以创建出高品质的模型，并且NURBS对象可以通过较少的点来控制平滑的曲线或曲面，很容易让曲面达到流线型效果。



NURBS建模综合实例——卡通丑小鸭

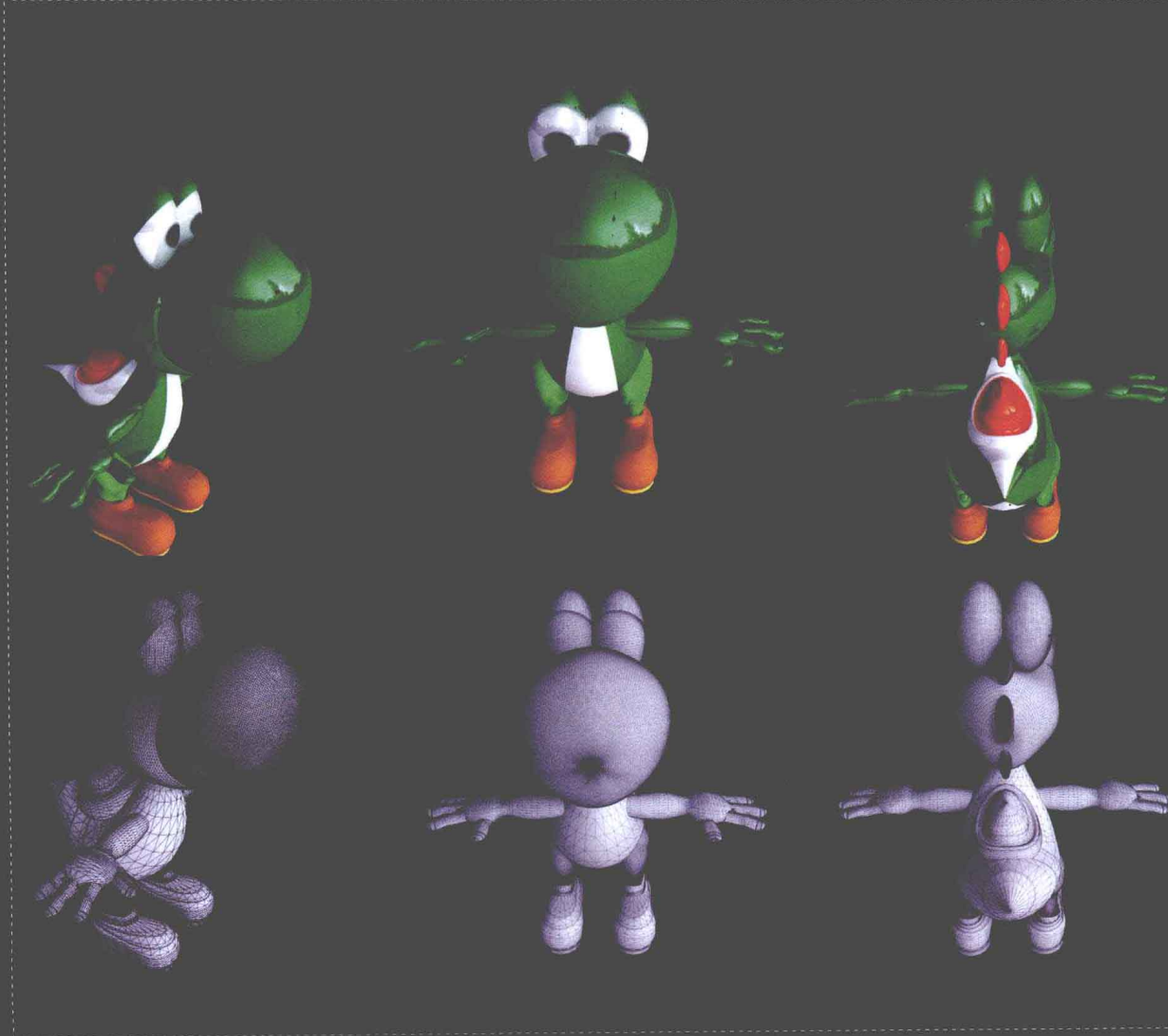
本例是一个可爱的丑小鸭实例。这个实例旨在帮助用户全面掌握NURBS建模技术的相关流程与方法。

视频长度：00:11:56

难易指数：★★★★☆

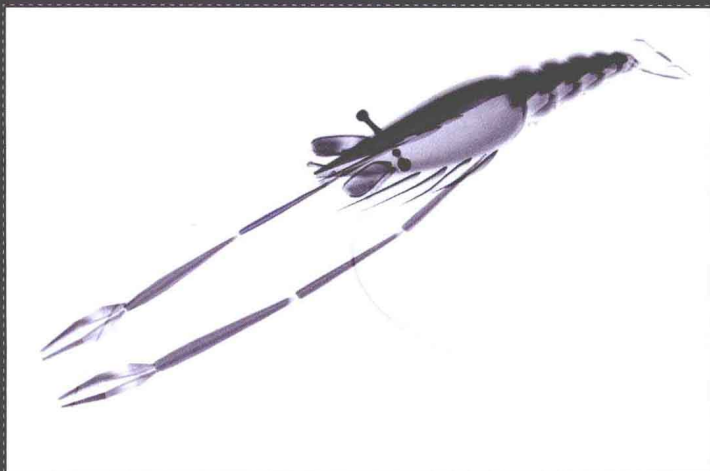
所在页码：85

参考图



什么是多边形建模?

多边形建模是一种非常直观的建模方式，也是Maya中最为重要的一种建模方法。多边形建模是通过控制三维空间中的物体的点、线、面来塑造物体的外形。对于有机生物模型，多边形建模有着不可替代的优势，在塑造物体的过程中，可以很直观地对物体进行修改，并且面与面之间的连接也很容易创建出来。



多边形建模综合实例——龙虾

本例是一个龙虾模型（多边形建模方法很适合作为创建角色），旨在帮助用户掌握角色模型的制作流程与方法。

视频长度：00:10:31 难易指数：★★★★☆ 所在页码：120



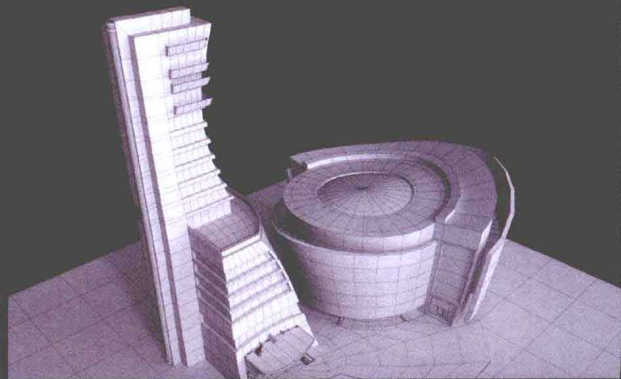
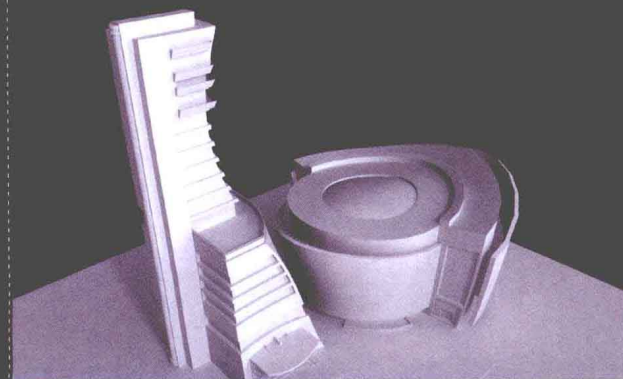
多边形建模综合实例——建筑

本例是一个综合性很强的多边形建筑实例，基本融合了多边形建模的最常用命令，用户在学习本例时不但要掌握模型的制作方法，还要仔细领会建模过程中的相关技巧。

视频长度：00:08:36

难易指数：★★★★☆

所在页码：124



什么是细分曲面建模?

细分曲面建模是一种结合了NURBS建模和多边形建模的优点的一种建模方式。它既具有NURBS对象的光滑显示,又具有多边形对象易编辑的特点。在建模过程中,用户可以在细分曲面的标准模式下使用Maya自带的编辑工具,同时也可以将细分模型转化为多边形模型,然后用多边形的编辑工具对细分曲面模型进行调整。



细分曲面建模综合实例——羽翼神弓

相信很多用户都在为创建游戏角色模型的部件而烦恼,因为这种模型的零部件很多,并且比较复杂。但是只要掌握了制作方法与相关技巧,制作起来就很容易了,因为建模思路与方法都是相通的。

视频长度: 00:05:56

难易指数: ★★☆☆☆

所在页码: 138

灯光有什么作用？

光是作品中最重要的一部分，也是作品的灵魂所在。物体的造型与质感都需要用光来刻画和体现，没有灯光的场景将是一片漆黑，什么也观察不到。



灯光设置综合实例——物理太阳和天空照明

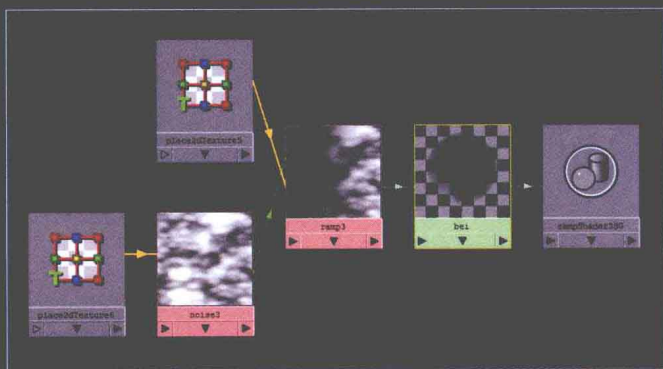
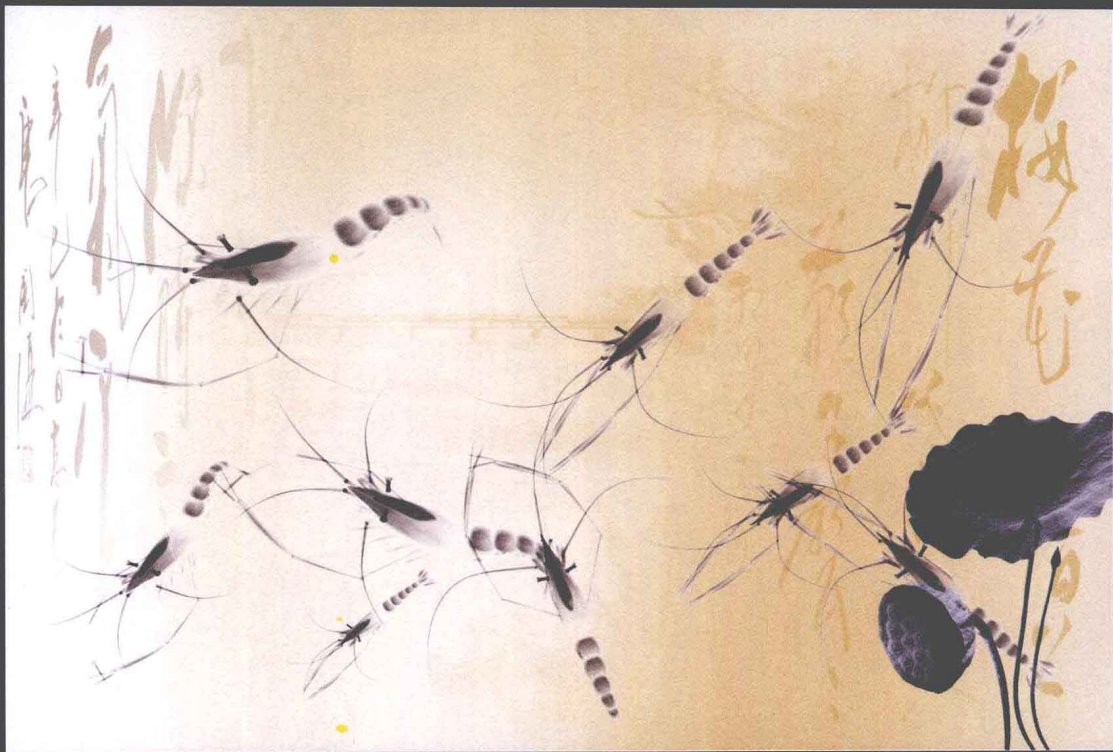
灯光是作品的灵魂，正是因为有了灯光的存在才使画面具有写实风格，所以场景的灯光布置需要表现出真实的环境效果，要通透、漂亮，这样才能突出氛围。本例通过一个大型实例来全面讲解灯光的设置方法与相关流程。

视频长度：00:07:46 难易指数：★★★★☆ 所在页码：157

材质、纹理、渲染有什么作用？

材质主要用于表现物体的颜色、质地、纹理、透明度和光泽等特性，依靠各种类型的材质可以制作出现实世界中的任何物体；纹理可以增强模型额外的细节，如凹凸、刮痕和图案就可以用纹理贴图来实现，这样可以增强物体的真实感。

在三维作品的制作过程中，渲染是非常重要的阶段。不管制作何种作品，都必须经过渲染来输出最终的成品。英文Render就是经常所说的“渲染”，直译为“着色”，也就是为场景对象进行着色的过程。当然这并不是简单的着色过程，Maya会经过相当复杂的运算，将虚拟的三维场景投影到二维平面上，从而形成最终输出的画面。



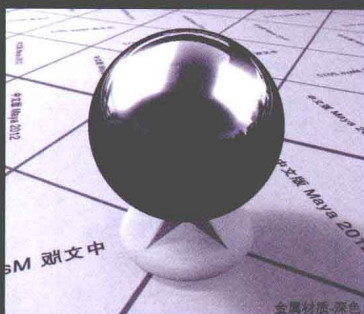
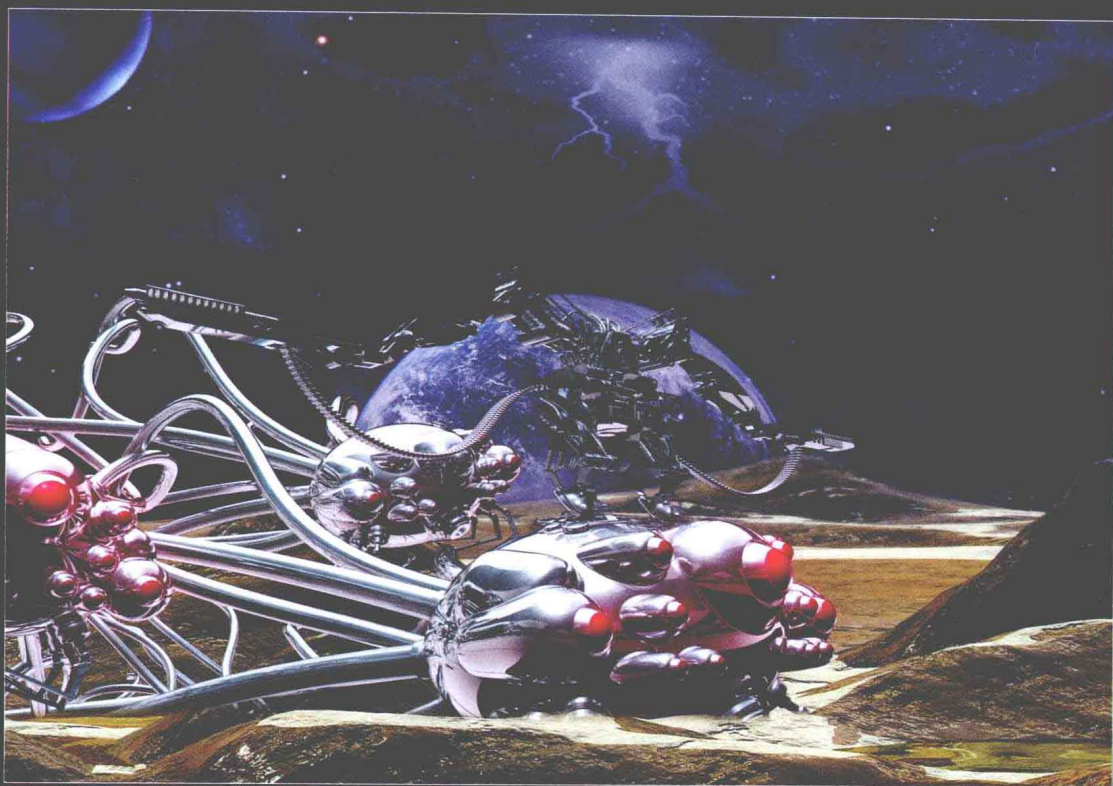
实战——用Maya软件渲染水墨画

本例虽然只是一个实战型的小实例，但是很重要。无论是角色制作，还是影视广告动画制作（例如我们在电视广告中看到的水墨广告片头动画），水墨效果都经常遇到。

视频长度：00:04:13

难易指数：★★★★☆

所在页码：197



金属材料-深色



金属材料-亮色



发光材质

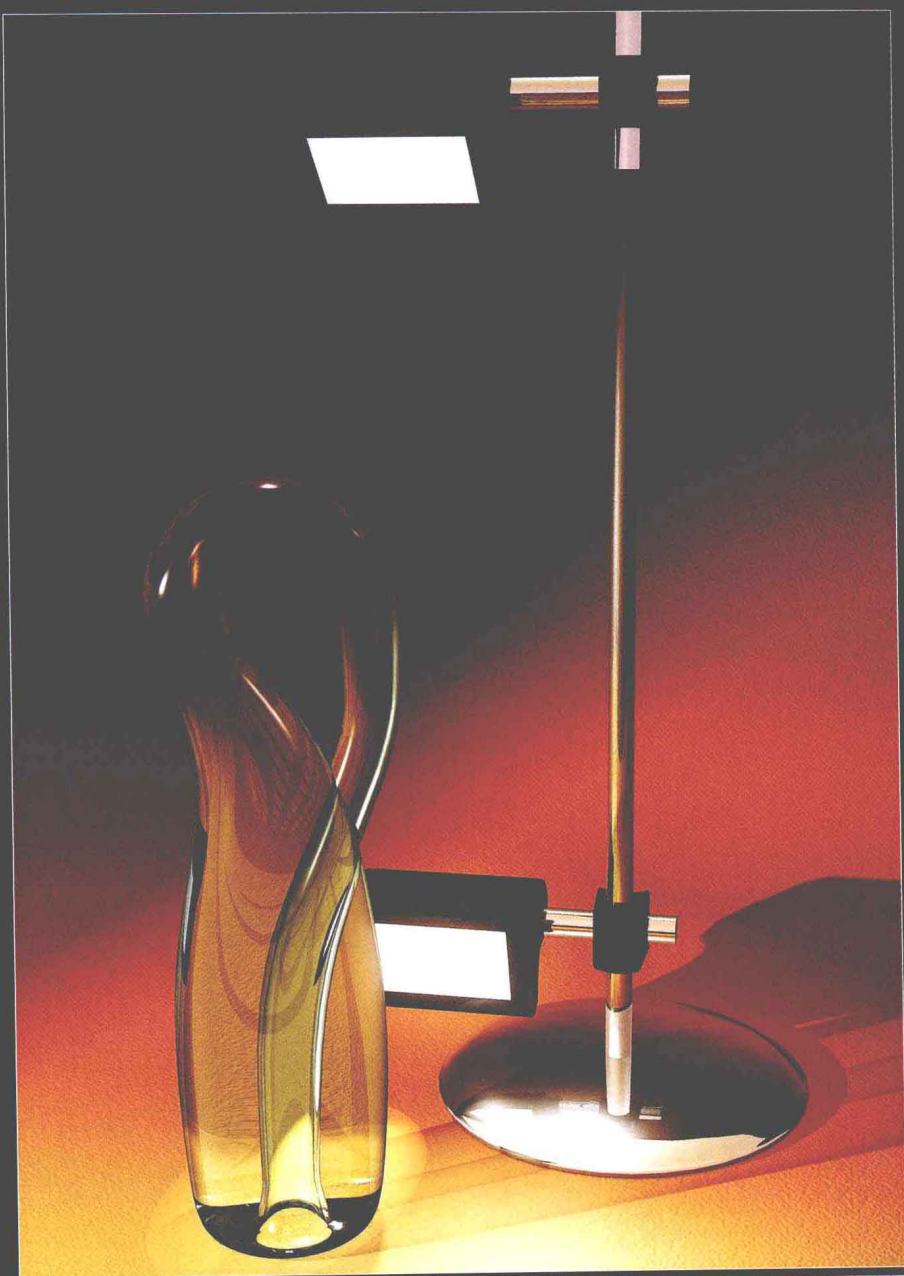
实战——用Maya软件渲染变形金刚

本例也是一个实战型的小实例，同样也很重要。因为随着三维软件的不不断发展，越来越多的科幻电影都采用三维软件来制作。

视频长度：00:06:29

难易指数：★★★★☆

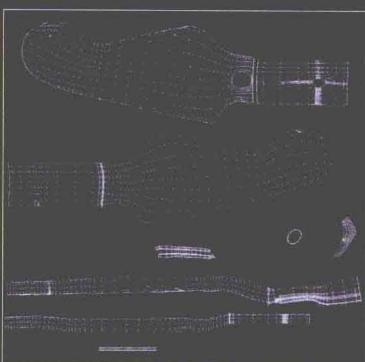
所在页码：199



Maya软件综合实例——台灯艺术

本例是一个台灯场景，背景材质、金属材质、塑料材质、灯罩材质和玻璃材质是本例的制作重点，灯光的设置是本例的难点。

视频长度：00:05:56 难易指数：★★★★☆ 所在页码：230



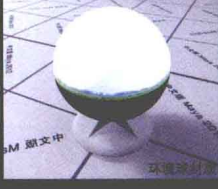
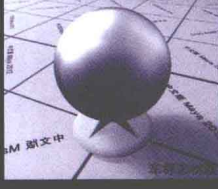
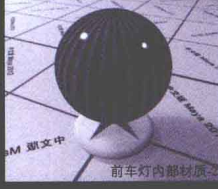
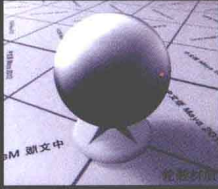
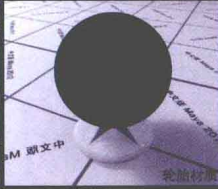
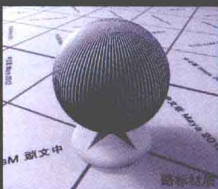
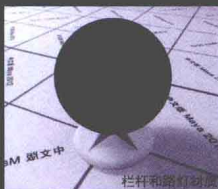
Maya软件综合实例——吉他

这个吉他是“Maya软件”渲染器的第2个综合实例，请用户注意，千万不要认为只有mental ray渲染器与VRay渲染器才最重要，“Maya软件”渲染器同样重要，因为它可以通过最简单的参数设置得到良好的渲染效果。

视频长度：00:04:22

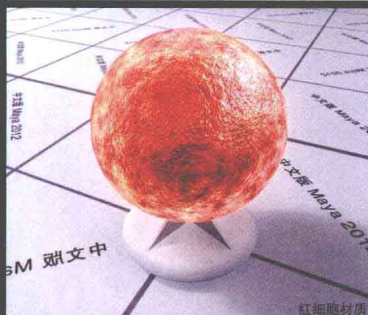
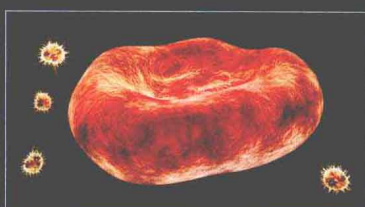
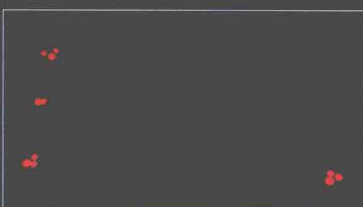
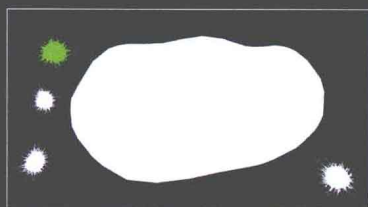
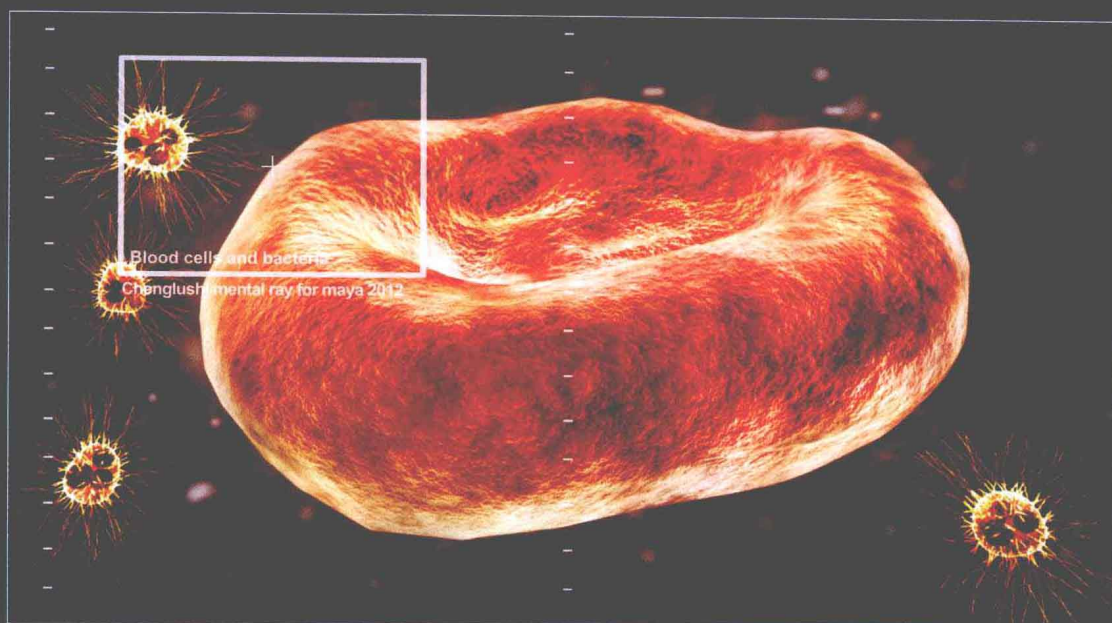
难易指数：★★★★☆

所在页码：236



mental ray综合实例——奔驰的汽车

难易指数：★★★★★



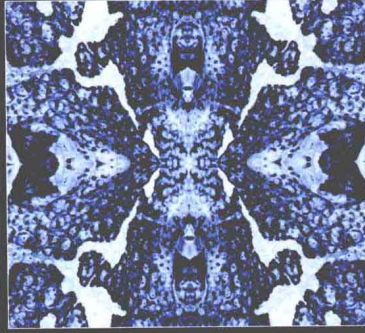
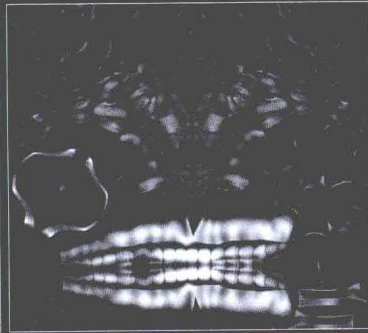
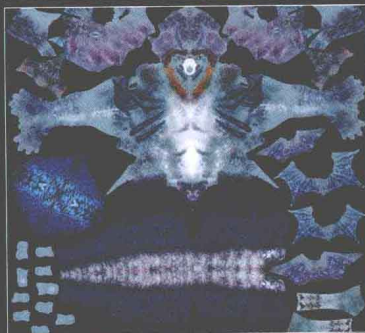
mental ray综合实例——红细胞

本例是一个很精彩的红细胞实例。灯光与渲染设置很简单，难点在于细胞材质与细菌材质的制作，同时还涉及了一个很重要的分层渲染技术。

视频长度：00:07:09

难易指数：★★★★★

所在页码：249



VRay综合实例——魔兽（游戏角色）

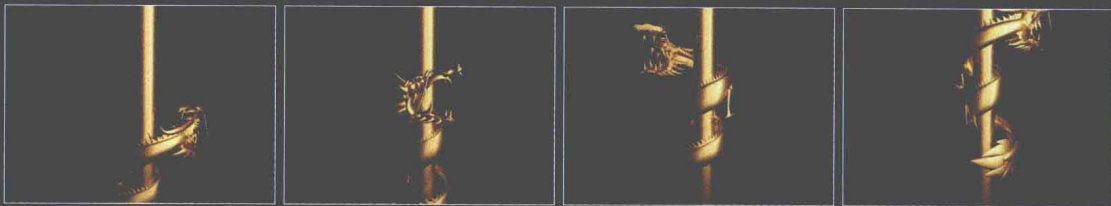
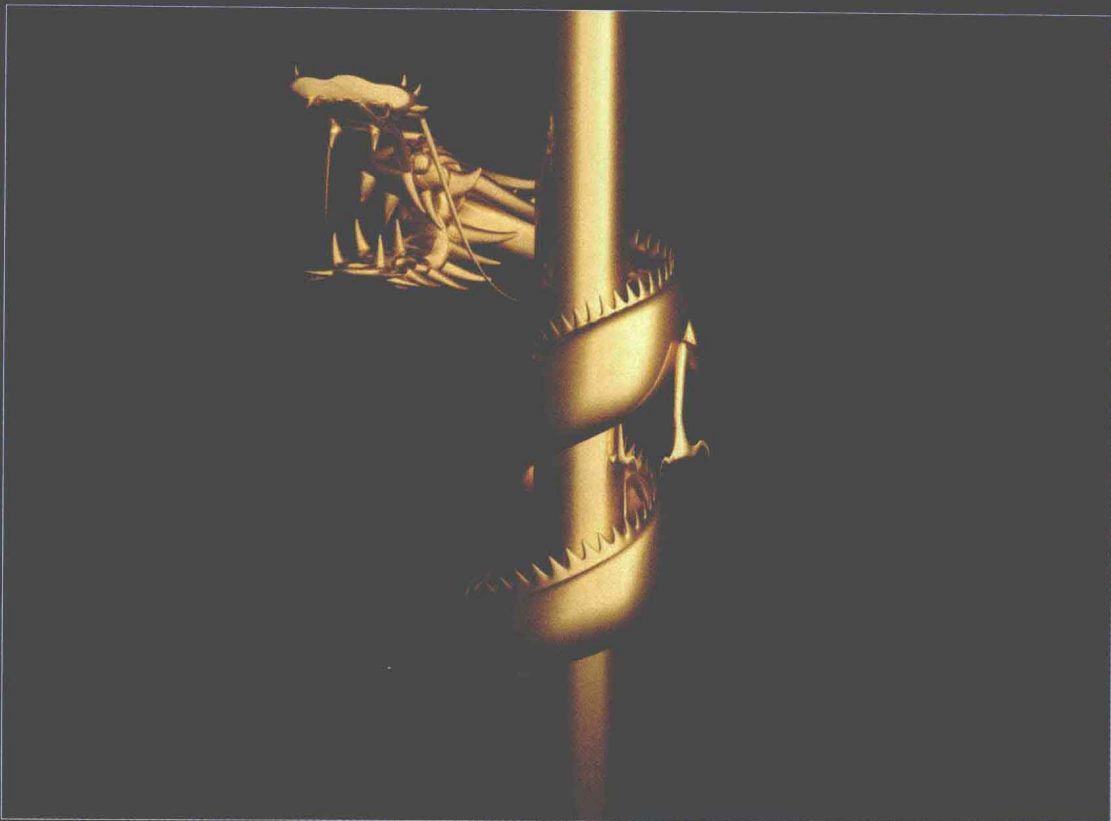
本例是一个大型的游戏角色场景，制作难度不算太大，主要涉及了ZBrush的一些雕刻知识与贴图烘焙技术，同时还涉及了火焰粒子特效的渲染方法。

视频长度：00:02:06 难易指数：★★★★★ 所在页码：254

动画概述

动画——顾名思义，就是让角色或物体动起来，其英文为Animation。动画与运动是分不开的，因为运动是动画的本质，将多张连续的单帧画面连在一起就形成了动画。

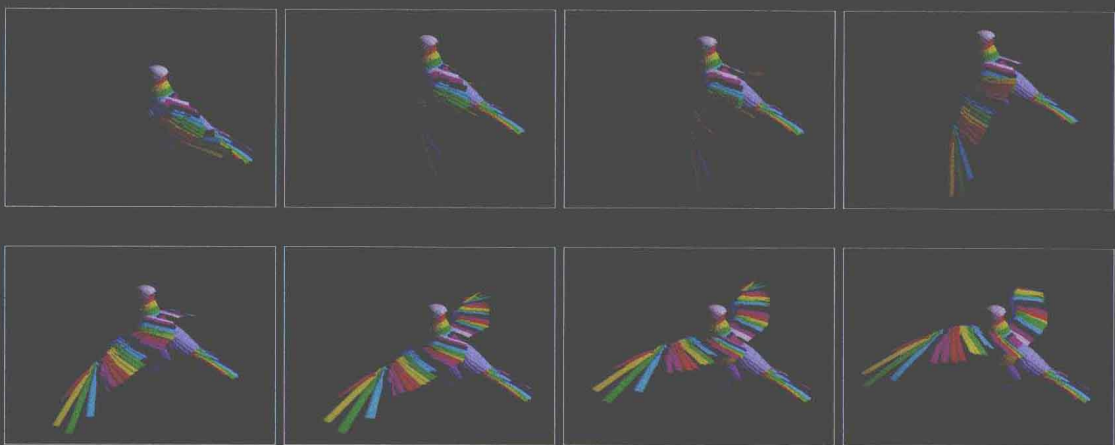
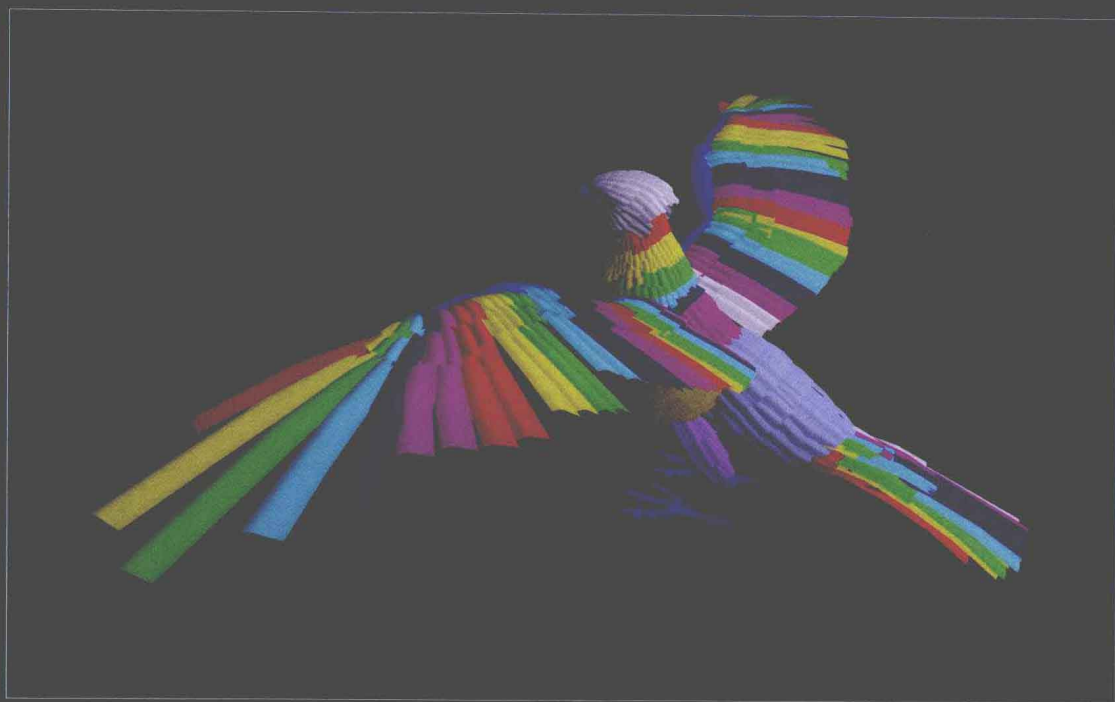
Maya作为世界上最为优秀的三维软件之一，为用户提供了一套非常强大的动画系统，如关键帧动画、路径动画、非线性动画、表达式动画和变形动画等。但无论使用哪种方法来制作动画，都需要用户对角色或物体有着仔细的观察和深刻的体会，这样才能制作出生动的动画效果。



运动路径综合实例——盘旋动画

运动路径动画在实际工作中经常遇到，用户一定要掌握其制作方法。运动路径动画一般用“连接到运动路径”命令和“流动路径对象”命令一起制作。

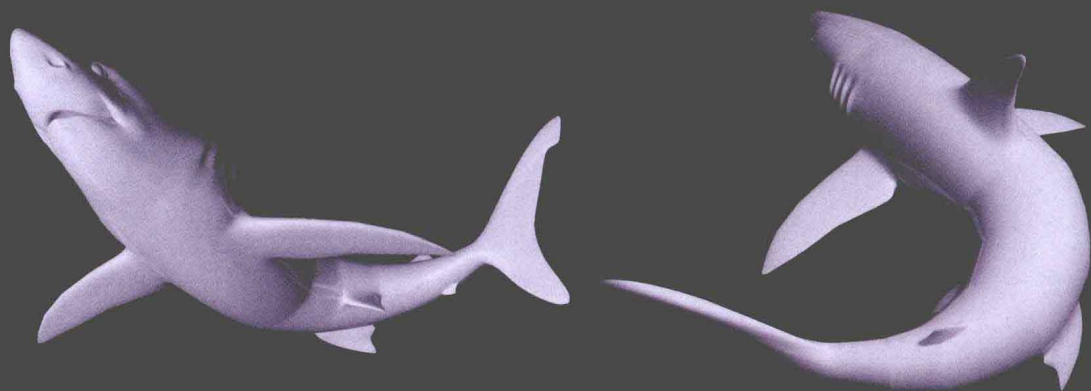
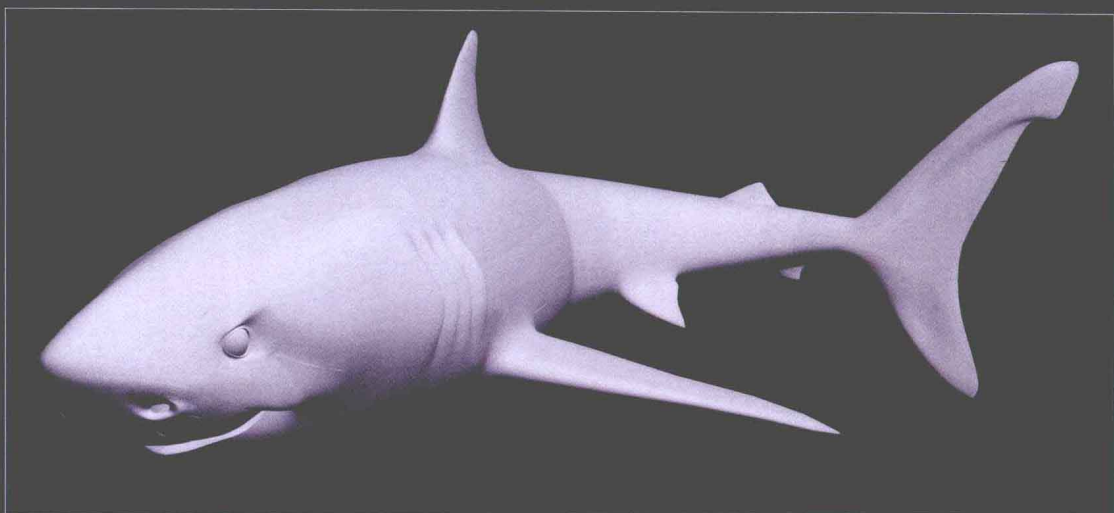
视频长度：00:06:17 难易指数：★★★★☆ 所在页码：310



受驱动关键帧综合实例——白头鹰舞动画

利用受驱动关键帧技术可以使制作动画的过程变得更加简化，通过本例就可以验证这个说法。这个实例是采用设置受驱动关键帧的方法来控制鸟类翅膀的伸展与折叠，在常规情况下，要完成这个动作需要旋转多个关节，操作起来非常繁琐。如果使用受驱动关键帧，只需要用一个附加属性就可以方便地控制鸟类翅膀的伸展与折叠动作。

视频长度：00:12:56 难易指数：★★★★☆ 所在页码：312



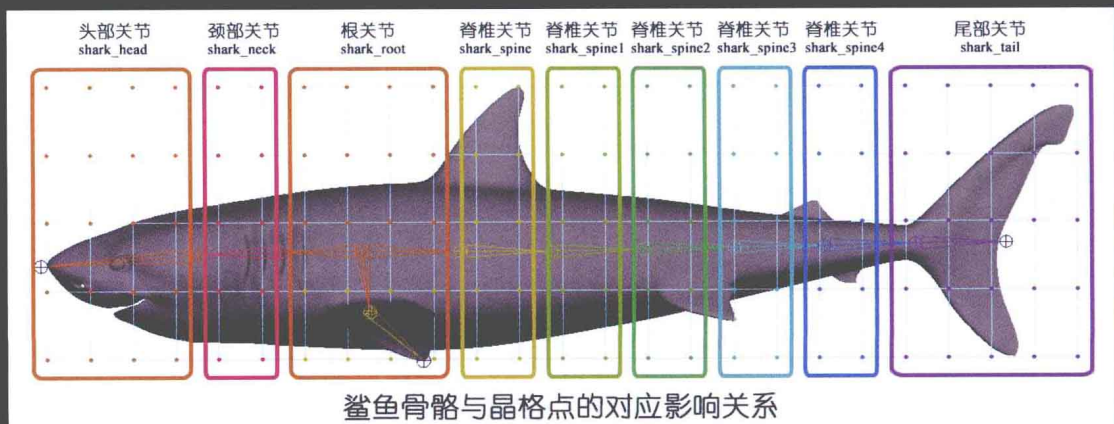
角色绑定综合实例——鲨鱼的刚性绑定与编辑

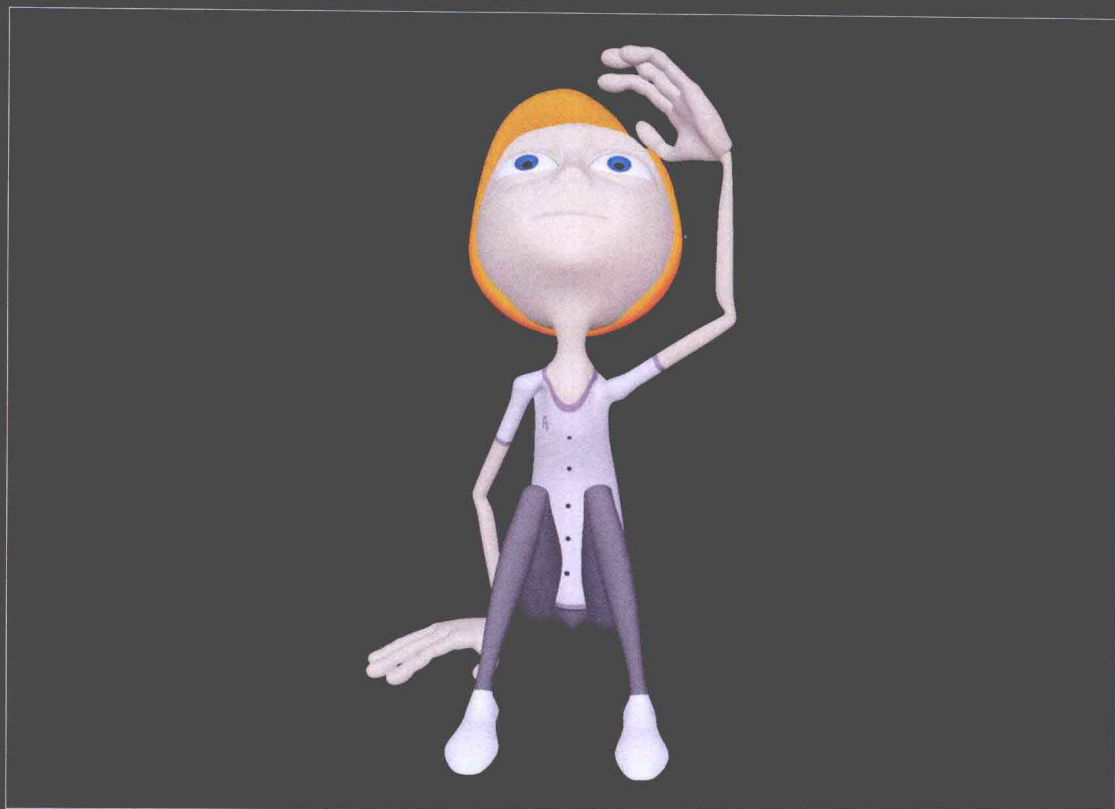
本例是使用刚性绑定的方法对一个NURBS多面片角色模型进行蒙皮操作。通过这个实例练习，可以让用户了解刚性蒙皮角色的工作流程和编辑方法，同时也为用户提供了一种解决NURBS多面片角色模型绑定问题的思路。

视频长度：00:04:19

难易指数：★★★★☆

所在页码：320





人物绑定综合实例——人物骨架绑定与蒙皮

人物骨架的创建、绑定与蒙皮在实际工作中（主要用在动画设定中）经常遇到，如果要制作人物动画，这些工作是必不可少的。本例就是针对人物骨架的创建方法、骨架与模型的绑定方法、骨架与模型的蒙皮方法进行练习。

视频长度：00:05:52

难易指数：★★★★★

所在页码：324



机械绑定综合实例 汽车绑定

本例是一个超大型的机械类汽车绑定实例，通过这个实例，希望用户能对机械类模型绑定有一个清晰的认识，也希望通过这个实例，用户能举一反三地将本例的绑定技术运用到实际工作中（由于本例的绑定过程比较复杂，如果用户在操作过程遇到不解之处，可以打开源文件进行参考）。

视频长度：00:06:42 难易指数：★★★★★ 所在页码：339