

经典畅销培训图书
累计销售达23万册

新编实战型全功能培训教材

- 典型学习案例
- 商业设计实训
- 设计应用领域
- 全部素材效果
- 教学资源支持

中文版 Maya 基础培训教程



徐娜◎编著

10章配套课程的PPT课件

82集课堂案例+课堂练习+课后习题的全程同步教学视频

20个课后综合演练操作答案，帮助教师顺利开展教学工作

本书遵循“课堂案例示范－软件功能学习－课堂案例演练－课后习题提升－商业设计实训”的课程学习规律，目的是带领初学者从零开始循序渐进地掌握Maya软件的操作技巧和实战应用。



中文版
Maya
基础培训教程

徐娜◎编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版Maya基础培训教程 / 徐娜编著. — 北京 :
人民邮电出版社, 2015.7
ISBN 978-7-115-21503-1

I. ①中… II. ①徐… III. ①三维动画软件—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第117613号

内 容 提 要

这是一本讲解中文版 Maya 基本操作方法及实际运用技巧的图书, 其中包含了对 Maya 的建模、灯光、摄影机、材质与纹理、渲染技术、动画技术、动力学与特效等功能的讲解。本书完全针对零基础读者开发, 是入门级读者快速掌握 Maya 的必备参考书。

全书以课堂案例为主线, 通过对案例的实际操作讲解, 学生可以快速熟悉软件的相关命令及使用技巧。书中的软件功能解析可以使读者深入学习软件功能; 配套的课堂练习和课后习题, 可以使读者学习相应章节后马上复习软件的使用技巧, 提高学生实际操作软件的能力。

本书提供了丰富的配套教学资源, 包括书中所有案例的素材文件、效果文件 and 多媒体教学录像, 以及供老师使用的 PPT 课件和课后习题答案等。

本书适合 Maya 初学者阅读, 也可作为院校和培训机构相关专业的教材使用。

-
- ◆ 编 著 徐 娜
责任编辑 杨 璐
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 21.75 彩插: 4
字数: 780 千字 2015 年 7 月第 1 版
印数: 1 - 3 000 册 2015 年 7 月北京第 1 次印刷
-

定价: 45.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315



实例名称	课堂案例：制作花瓶
技术掌握	学习“CV曲线工具”和“旋转”等命令的使用方法。

实例名称	课堂案例：制作檐口
技术掌握	学习“放样”和“EP曲线工具”等命令的使用方法。

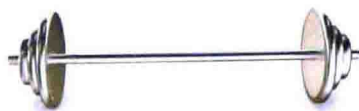
实例名称	课堂案例：制作茶壶
技术掌握	学习通过曲线制作NURBS模型的方法。



实例名称	课堂案例：制作哑铃
技术掌握	学习创建NURBS基本体的方法。

实例名称	课后习题：制作水晶
技术掌握	练习创建和编辑多边形基本体的方法。

实例名称	课后习题：制作桌子
技术掌握	掌握NURBS曲线建模的方法。



实例名称	课后习题：制作杠铃
技术掌握	练习NURBS基本体的的创建方法。

实例名称	课后习题：制作长号
技术掌握	掌握NURBS建模的思路及方法。

实例名称	课堂案例：制作钻石
技术掌握	学习创建和编辑多边形基本体的方法。



实例名称	课堂案例：制作茶具
技术掌握	学习导入外部模型文件和对模型进行圆滑的方法。

实例名称	课堂案例：制作锁具
技术掌握	学习“切角顶点”和“桥接”等的使用方法。

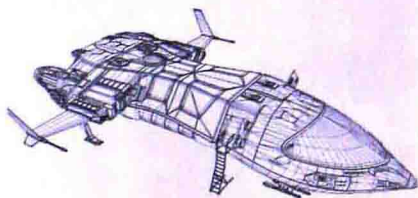
实例名称	课堂案例：制作司南
技术掌握	学习多边形面片制作模型和软编辑模型的方法。



实例名称 课后习题：制作车锁
技术掌握 练习“挤出工具”和“桥接工具”的使用方法。



实例名称 课后习题：制作餐具
技术掌握 练习多边形面片制作模型和软编辑模型的方法。



实例名称 课堂案例：用Maya向量渲染线框图
技术掌握 学习Maya向量渲染器的使用方法。



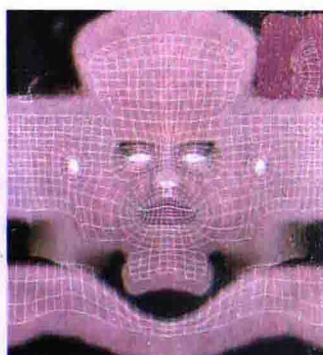
实例名称 课堂案例：制作小号
技术掌握 学习NURBS建模的方法及思路。



实例名称 课堂练习：制作沙漏
技术掌握 掌握NURBS曲线、NURBS基本体建模的思路和方法。



实例名称 课堂练习：制作老式电话
技术掌握 掌握NURBS建模和多边形建模的方法。



实例名称 课堂案例：划分角色的UV
技术掌握 学习UV的几种划分方法。



实例名称 课堂案例：制作角色灯光雾
技术掌握 学习聚光灯和灯光雾的使用方法。



实例名称 课堂案例：创建三点照明
技术掌握 学习三点照明的原理。



实例名称 课堂案例：模拟自然照明效果
技术掌握 学习“光线跟踪阴影”的使用方法。



实例名称	课后习题：制作场景灯光雾
技术掌握	练习“灯光雾”的制作方法。



实例名称	课后习题：制作辉光效果
技术掌握	练习通过“点光源”制作辉光效果的方法。



实例名称	课堂案例：模拟台灯照明效果
技术掌握	学习“点光源”的用法和“辅助光”的补光方法。



实例名称	课堂案例：测试景深效果
技术掌握	学习摄影机的创建方法。学习景深的制作方法。



实例名称	课堂练习：模拟太阳光效果
技术掌握	学习“平行光”的使用方法。掌握灯光的设置方法与流程。



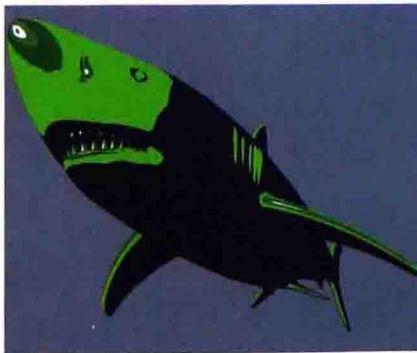
实例名称	课后习题：制作景深效果
技术掌握	练习摄影机的创建方法和景深的制作方法。



实例名称	课堂案例：制作迷彩材质
技术掌握	学习如何使用Lambert材质及控制材质的颜色属性。



实例名称	课堂案例：制作熔岩材质
技术掌握	学习Blinn材质的使用方法。



实例名称	课堂案例：制作卡通鲨鱼
技术掌握	学习Blinn材质化和“着色贴图”的使用方法。



实例名称	课堂案例：制作金属材质
技术掌握	学习Phong材质的使用方法。



实例名称 课堂案例：制作酒瓶标签
技术掌握 学习“蒙板纹理”的用法。



实例名称 课堂练习：制作玻璃材质
技术掌握 学习玻璃材质的制作方法。



实例名称 课堂练习：制作冰雕材质
技术掌握 练习冰雕材质的制作方法。



实例名称 课后习题：制作卡通材质
技术掌握 练习卡通材质的制作方法。



实例名称 课后习题：使用Blinn制作金属材料
技术掌握 练习使用Blinn材质制作金属的方法。



实例名称 课堂案例：用VRay制作商品展示
技术掌握 学习使用VRay制作商品展示的方法。



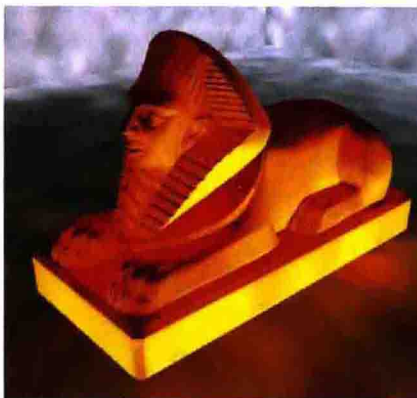
实例名称 课堂案例：用Maya软件渲染变形金刚
技术掌握 学习金属材质的制作方法及Maya软件渲染器的用法。



实例名称 课堂练习：用“Maya软件”制作水墨画
技术掌握 练习水墨材质的制作方法及Maya软件渲染器的用法。



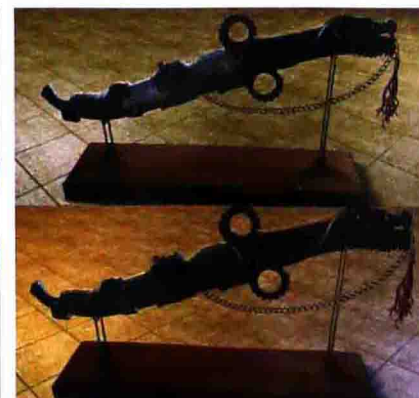
实例名称 课后习题：使用VRay制作影棚效果
技术掌握 练习使用VRay制作影棚拍摄的展示效果。



实例名称 课堂案例：用mental ray模拟全局照明
技术掌握 学习“间接照明”选项卡的参数。



实例名称 课堂练习：用mental ray制作葡萄
技术掌握 学习miss_fast_simple_maya材质。

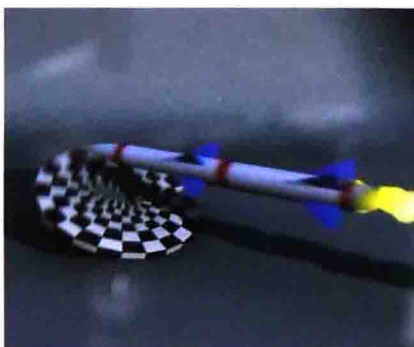


实例名称 课堂案例：用mib_cie_d灯光节点调整色温
技术掌握 学习如何用mib_cie_d灯光节点调整灯光的色温。



实例名称 课后习题：用mental ray制作焦散特效

技术掌握 学习“间接照明”选项卡的“焦散”选项的功能。



实例名称 课堂案例：制作导弹射击动画

技术掌握 学习“驱动关键帧”的使用方法。



实例名称 课堂练习：制作线变形动画

技术掌握 练习使用线工具变形器制作动画的方法。



实例名称 课堂练习：制作生日蜡烛

技术掌握 练习“扭曲”“挤压”和“扩张”等变形器的用法。



实例名称 课后习题：驱动关键帧动画

技术掌握 练习制作驱动关键帧动画的方法。



实例名称 课堂案例：台球动画

技术掌握 学习“刚体”的使用方法。



实例名称 课堂案例：制作海洋特效

技术掌握 学习“海洋”的使用方法。



实例名称 课后习题：制作深冬雪景

技术掌握 练习使用“粒子系统”制作雪景特效的方法。



实例名称 课后习题：制作3D流体火焰

技术掌握 练习制作3D流体特效的方法。



实例名称 课堂案例：鲨鱼的刚性绑定与编辑

技术掌握 学习刚性绑定NURBS多面片角色模型、编辑角色模型刚性蒙皮变形效果。



实例名称 课堂案例：制作雪景特效

技术掌握 学习“粒子系统”和“动力场”的使用方法。



实例名称 课堂案例：制作帆船航行动画

技术掌握 学习如何为对象的属性设置关键帧。



实例名称 课堂案例：制作人物重影动画

技术掌握 掌握如何调整运动曲线。



实例名称 课堂案例：制作人物表情动画

技术掌握 学习“混合变形”变形器的用法。



实例名称 课堂案例：制作人体腹部运动

技术掌握 学习“抖动变形器”的使用方法。



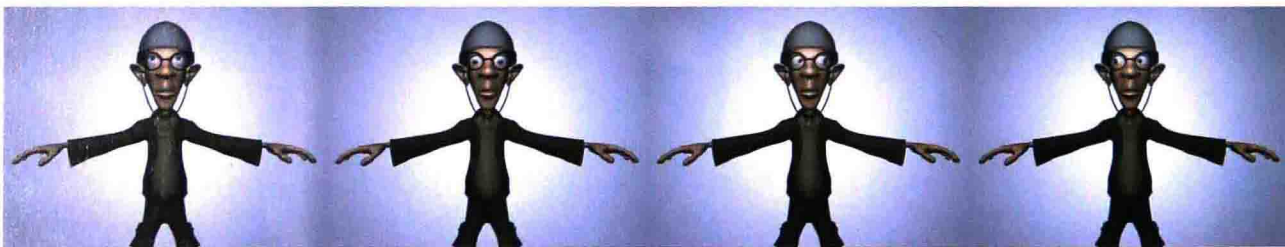
实例名称 课堂案例：制作运动路径关键帧动画

技术掌握 学习“设置运动路径关键帧”命令的使用方法。



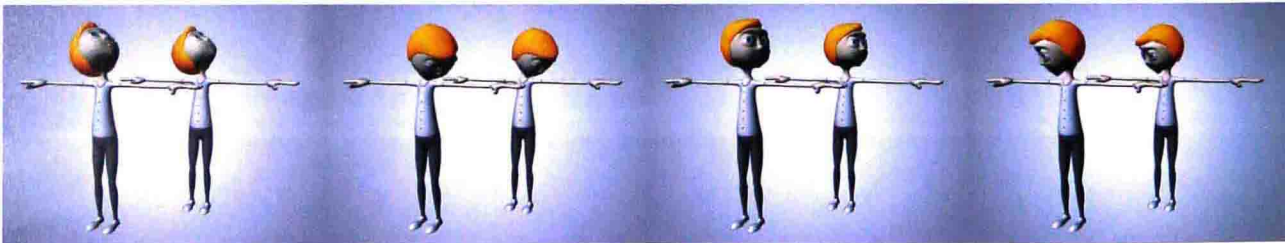
实例名称 课堂案例：制作字幕穿越动画

技术掌握 学习“连接到运动路径”和“流动路径对象”的使用方法。



实例名称 课堂案例：用目标约束控制眼睛的转动

技术掌握 学习“目标”约束的使用方法。



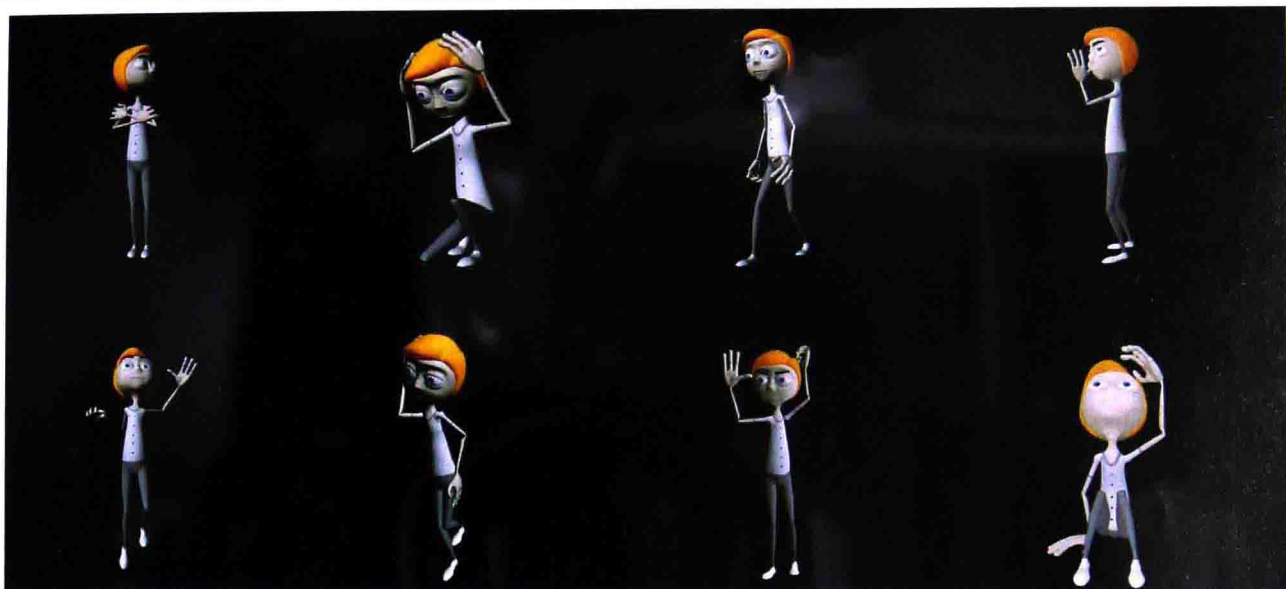
实例名称 课堂案例：制作头部旋转动画

技术掌握 学习“方向”约束的使用方法。

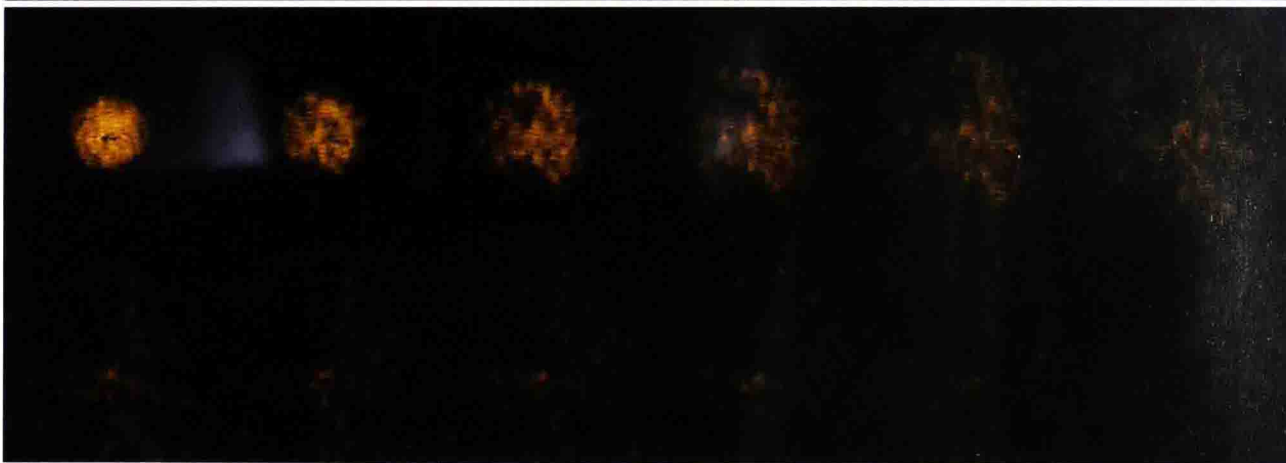


实例名称 课后习题：制作路径动画

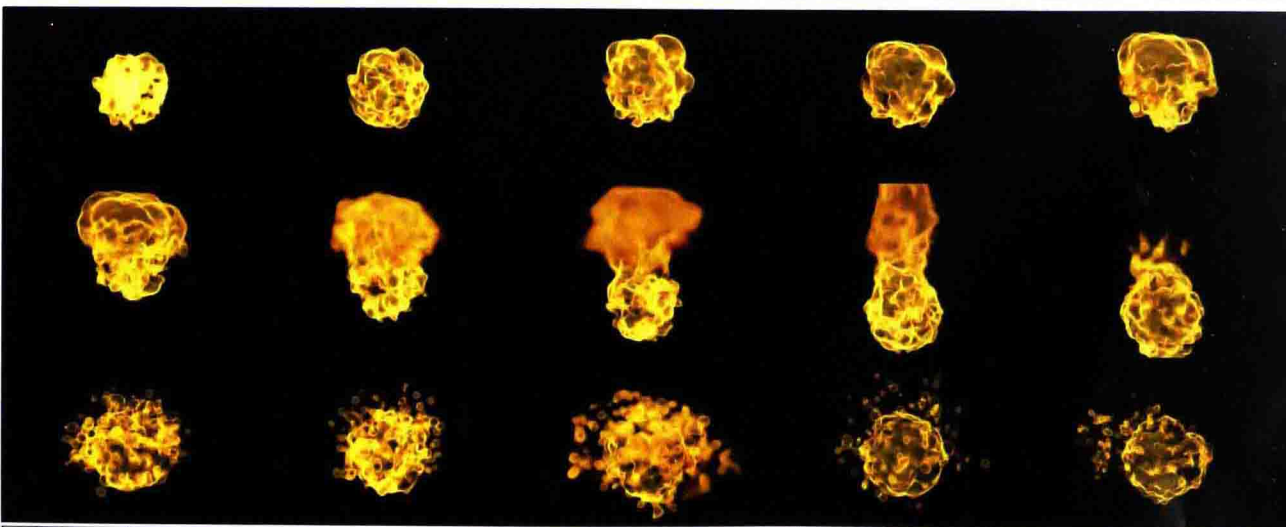
技术掌握 巩固“连接到运动路径”命令的使用方法。



实例名称	课堂练习：人物骨架绑定与蒙皮	技术掌握	练习人物骨架的创建方法、绑定方法与蒙皮权重的调整方法。
------	----------------	------	-----------------------------



实例名称	课堂练习：制作爆炸动画	技术掌握	练习粒子与动力场的使用方法。
------	-------------	------	----------------



实例名称	课堂练习：制作流体火球动画	技术掌握	学习真实火焰动画特效的制作方法。
------	---------------	------	------------------

目录

第1章 初始Maya	9	1.6 编辑菜单	33
1.1 初识Maya	10	1.6.1 课堂案例: 复制并变换与特殊复制对象	33
1.1.1 Maya的应用领域	10	1.6.2 记录步骤	34
1.1.2 Maya 2014的安装要求	11	1.6.3 复制对象	34
1.2 Maya的节点	11	1.6.4 删除对象	35
1.2.1 课堂案例: 认识层次节点	11	1.6.5 选择对象	35
1.2.2 课堂案例: 认识材质节点	12	1.6.6 组	36
1.3 Maya 2014的工作界面	13	1.7 修改菜单	36
1.3.1 课堂案例: 自定义Maya工作界面	13	1.7.1 变换	36
1.3.2 操作界面的组成元素	14	1.7.2 对齐	36
1.3.3 标题栏	17	1.7.3 捕捉	38
1.3.4 菜单栏	17	1.7.4 历史记录	39
1.3.5 状态栏	17	1.8 快捷菜单	39
1.3.6 工具架	19	1.8.1 课堂案例: 设置快捷键	39
1.3.7 工具箱	19	1.8.2 标记菜单	39
1.3.8 快捷布局工具	19	1.8.3 右键和热键快捷菜单	40
1.3.9 工作区	19	1.8.4 工具架	40
1.3.10 通道盒/层编辑器	20	1.8.5 快捷键	41
1.3.11 动画控制区	21	1.9 文件菜单	41
1.3.12 命令栏	21	1.9.1 课堂案例: 创建和编辑工程目录	41
1.3.13 帮助栏	22	1.9.2 文件管理	42
1.4 视图操作	22	1.9.3 参考文件	43
1.4.1 课堂案例: 为摄影机视图创建书签	22	1.10 课堂练习: 使用存档场景功能	44
1.4.2 课堂案例: 观察灯光照射范围	23	1.11 本章小结	44
1.4.3 视图的基本控制	23	1.12 课后习题: 对象的基本操作	44
1.4.4 创建视图书签	24	第2章 NURBS建模	45
1.4.5 视图导航器	24	2.1 关于NURBS建模	46
1.4.6 摄影机工具	25	2.1.1 理解NURBS	46
1.4.7 视图布局	25	2.1.2 NURBS建模方法	46
1.4.8 面板对话框	26	2.1.3 NURBS对象的组成元素	46
1.4.9 视图显示	26	2.1.4 物体级别与基本元素间的切换	47
1.4.10 灯光照明方式	27	2.1.5 NURBS曲面的精度控制	47
1.4.11 视图快捷栏	28	2.2 NURBS曲线	49
1.5 对象的基本操作	30	2.2.1 课堂案例: 制作花瓶	49
1.5.1 课堂案例: 观察参数变化对对象的影响	30	2.2.2 课堂案例: 制作檐口	50
1.5.2 工具箱	31	2.2.3 创建NURBS曲线	53
1.5.3 坐标系统	32	2.2.4 文本	54
1.5.4 旋转对象	32		
1.5.5 缩放对象	32		

2.2.5 Adobe (R) Illustrator (R) 对象	55	3.1.4 UV坐标	90
2.2.6 旋转	55	3.1.5 多边形右键菜单	90
2.2.7 放样	56	3.2 创建多边形模型	90
2.3 NURBS曲线的应用	56	3.2.1 课堂案例: 制作钻石	90
2.3.1 课堂案例: 制作茶壶	56	3.2.2 多边形基本体	92
2.3.2 挤出	59	3.2.3 合并	93
2.3.3 复制曲面曲线	60	3.3 导入外部模型	94
2.3.4 在曲面上投影曲线	60	3.3.1 课堂案例: 制作茶具	94
2.3.5 曲面圆角	60	3.3.2 插入循环边工具	97
2.3.6 附加曲线	61	3.3.3 挤出	98
2.4 NURBS基本体	62	3.3.4 平滑	98
2.4.1 课堂案例: 制作哑铃	62	3.4 创建规则模型	100
2.4.2 创建NURBS基本体	65	3.4.1 课堂案例: 制作锁具	100
2.4.3 布尔	69	3.4.2 切角顶点	106
2.5 NURBS基本体的运用	70	3.4.3 切割面工具	107
2.5.1 课堂案例: 制作小号	70	3.4.4 镜像几何体	107
2.5.2 插入等参线	79	3.4.5 桥接	107
2.5.3 倒角	79	3.4.6 布尔	107
2.5.4 倒角+	80	3.5 创建异形模型	108
2.5.5 平面	80	3.5.1 课堂案例: 制作司南	108
2.5.6 曲面相交	80	3.5.2 创建多边形工具	111
2.5.7 修剪工具	80	3.5.3 三角形化/四边形化	112
2.6 课堂练习: 制作沙漏	81	3.5.4 在网格上投影曲线	112
2.6.1 制作沙罐	81	3.5.5 使用投影的曲线分割网格	112
2.6.2 制作底盘和顶盖模型	82	3.6 课堂练习: 制作老式电话	113
2.6.3 制作支柱模型	83	3.6.1 制作底座	113
2.6.4 整理场景	85	3.6.2 制作听筒	114
2.7 本章小结	85	3.6.3 制作支架	116
2.8 课后习题	85	3.6.4 制作拨号器	118
2.8.1 课后习题: 制作高脚杯	85	3.6.5 最终调整	120
2.8.2 课后习题: 制作桌子	86	3.7 本章小结	121
2.8.3 课后习题: 制作杠铃	86	3.8 课后习题	121
2.8.4 课后习题: 制作长号	86	3.8.1 课后习题: 制作水晶	121
第3章 多边形建模	87	3.8.2 课后习题: 制作车锁	122
3.1 关于多边形建模	88	3.8.3 课后习题: 制作餐具	122
3.1.1 了解多边形	88	第4章 灯光技术	123
3.1.2 多边形建模方法	88	4.1 关于灯光	124
3.1.3 多边形组成元素	88		

目录

4.1.1 灯光概述	124	第6章 材质与纹理	153
4.1.2 摄影布光原则	124	6.1 关于材质	154
4.2 对象照明	125	6.1.1 材质编辑器	154
4.2.1 课堂案例：制作角色灯光雾	125	6.1.2 材质类型	155
4.2.2 课堂案例：创建三点照明	126	6.1.3 纹理概述	157
4.2.3 灯光的操作	127	6.2 Lambert材质	158
4.2.4 聚光灯属性	128	6.2.1 课堂案例：制作迷彩材质	158
4.2.5 灯光效果	130	6.2.2 公用材质属性	160
4.3 模拟照明	133	6.2.3 光线跟踪属性	162
4.3.1 课堂案例：模拟台灯照明效果	133	6.3 Blinn材质	162
4.3.2 课堂案例：模拟自然照明效果	137	6.3.1 课堂案例：制作熔岩材质	162
4.3.3 点光源	138	6.3.2 课堂案例：制作卡通鲨鱼	164
4.3.4 区域光	138	6.3.3 Blinn高光属性	165
4.3.5 平行光	138	6.3.4 各向异性高光属性	165
4.3.6 阴影	138	6.4 Phong/Phong E材质	166
4.4 课堂练习：模拟太阳光效果	140	6.4.1 课堂案例：制作金属材质	166
4.4.1 设置主光源	140	6.4.2 Phong高光属性	170
4.4.2 设置辅助光源	141	6.4.3 Phong E高光属性	170
4.5 本章小结	142	6.5 纹理的属性	170
4.6 课后习题	142	6.5.1 课堂案例：制作酒瓶标签	171
4.6.1 课后习题：制作场景灯光雾	142	6.5.2 正常纹理	172
4.6.2 课后习题：制作辉光效果	142	6.5.3 投影纹理	174
4.6.2 课后习题：制作辉光效果	142	6.5.4 蒙版纹理	175
第5章 摄影机技术	143	6.6 创建与编辑UV	175
5.1 关于摄影机	144	6.6.1 课堂案例：划分角色的UV	176
5.1.1 摄影机	144	6.6.2 UV映射类型	179
5.1.2 摄影机和目标	145	6.6.3 UV坐标的设置原则	181
5.1.3 摄影机、目标和上方向	145	6.6.4 UV纹理编辑器	182
5.1.4 立体摄影机	145	6.7 课堂练习：制作玻璃材质	183
5.1.5 Multi Stereo Rig (多重摄影机装配) ..	145	6.8 课堂练习：制作冰雕材质	186
5.2 摄影机的使用	145	6.9 本章小结	188
5.2.1 课堂案例：测试景深效果	145	6.10 课后习题	188
5.2.2 摄影机设置	147	6.10.1 课后习题：制作卡通材质	188
5.2.3 摄影机工具	149	6.10.2 课后习题：使用Blinn制作金属材质 ..	188
5.2.4 剖析景深技术	151		
5.3 本章小结	152		
5.4 课后习题：制作景深效果	152		

第7章 渲染技术.....189

7.1 关于渲染190

7.1.1 渲染概念190

7.1.2 渲染算法190

7.2 默认渲染器：Maya软件190

7.2.1 课堂案例：用Maya软件渲染变形金刚.....191

7.2.2 文件输出与图像大小195

7.2.3 渲染设置196

7.3 向量渲染器：Maya向量197

7.3.1 课堂案例：用Maya向量渲染线框图.....197

7.3.2 外观选项198

7.3.3 填充选项198

7.3.4 边选项199

7.4 电影级渲染器：mental ray200

7.4.1 课堂案例：用mental ray模拟全局照明.....200

7.4.2 课堂案例：用mib_cie_d灯光节点调整色温201

7.4.3 mental ray的常用材质203

7.4.4 公用204

7.4.5 过程204

7.4.6 功能204

7.4.7 质量206

7.4.8 间接照明209

7.4.9 选项212

7.5 渲染新贵：VRay212

7.5.1 课堂案例：用VRay制作商品展示.....212

7.5.2 VRay渲染器简介215

7.5.3 VRay灯光215

7.5.4 VRay基本材质217

7.5.5 VRay渲染参数设置220

7.6 课堂练习：用mental ray制作葡萄 ...230

7.7 课堂练习：用“Maya软件”制作水墨画.....232

7.7.1 虾背材质232

7.7.2 触角材质233

7.7.3 虾鳍材质234

7.7.4 渲染对象235

7.7.5 后期处理235

7.8 本章小结236

7.9 课后习题236

7.9.1 课后习题：使用VRay制作影棚效果.....236

7.9.2 课后习题：用mental ray制作焦散特效.....236

第8章 基础动画.....237

8.1 关于动画238

8.2 关键帧动画238

8.2.1 课堂案例：制作帆船航行动画238

8.2.2 时间轴239

8.2.3 设置关键帧240

8.2.4 设置变换关键帧241

8.2.5 自动关键帧241

8.2.6 在通道盒中设置关键帧242

8.3 曲线图编辑器242

8.3.1 课堂案例：制作人物重影动画242

8.3.2 工具栏244

8.3.3 大纲列表246

8.3.4 曲线图表视图246

8.4 变形器247

8.4.1 课堂案例：制作人物表情动画247

8.4.2 课堂案例：制作人体腹部运动249

8.4.3 混合变形249

8.4.4 晶格250

8.4.5 包裹251

8.4.6 簇252

8.4.7 非线性253

8.4.8 抖动变形器253

8.4.9 线工具254

8.5 受驱动关键帧动画255

8.5.1 课堂案例：制作导弹射击动画255

8.5.2 驱动列表257

8.5.3 菜单栏257

8.5.4 功能按钮258

8.6 运动路径动画258

8.6.1 课堂案例：制作运动路径关键帧动画.....259

8.6.2 课堂案例：制作字幕穿越动画259

8.6.3 设置运动路径关键帧260

目录

8.6.4 连接到运动路径	260	9.3 课堂练习：人物骨架绑定与蒙皮	294
8.6.5 流动路径对象	262	9.3.1 创建骨架	295
8.7 约束	262	9.3.2 创建反转脚	297
8.7.1 课堂案例：用目标约束控制眼睛的转动	263	9.3.3 创建控制器	298
8.7.2 课堂案例：制作头部旋转动画	264	9.3.4 为骨架蒙皮	308
8.7.3 点	265	9.3.5 调整蒙皮权重	308
8.7.4 目标	265	9.4 本章小结	310
8.7.5 方向	266	9.5 课后习题：创建骨架系统	310
8.7.6 缩放	266		
8.7.7 父对象	267		
8.8 课堂练习：制作线变形动画	267	第10章 动力学与特效	311
8.8.1 创建曲线和曲面	267	10.1 制作粒子特效动画	312
8.8.2 创建线变形	268	10.1.1 课堂案例：制作雪景特效	312
8.8.3 设置线变形属性	268	10.1.2 粒子系统	315
8.8.4 创建曲线动画	268	10.1.3 动力场	319
8.9 课堂练习：制作生日蜡烛	269	10.2 制作碰撞动画	322
8.9.1 制作蜡烛模型	269	10.2.1 课堂案例：台球动画	322
8.9.2 制作火苗模型	270	10.2.2 柔体	324
8.9.3 优化场景	270	10.2.3 刚体	326
8.10 本章小结	271	10.2.4 解算器	329
8.11 课后习题	271	10.3 制作流体特效	332
8.11.1 课后习题：制作路径动画	272	10.3.1 课堂案例：制作海洋特效	332
8.11.2 课后习题：驱动关键帧动画	272	10.3.2 海洋	335
		10.3.3 创建火	337
第9章 高级动画	273	10.3.4 创建烟	338
9.1 骨架系统	274	10.3.5 创建焰火	339
9.1.1 课堂案例：创建人体骨架	274	10.3.6 创建闪电	340
9.1.2 课堂案例：插入关节	275	10.3.7 创建破碎	341
9.1.3 了解骨架结构	275	10.4 课堂练习：制作爆炸动画	342
9.1.4 父子关系	276	10.4.1 创建爆炸动画	342
9.1.5 创建骨架	276	10.4.2 设置爆炸颜色	343
9.1.6 编辑骨架	277	10.4.3 创建爆炸碎片	344
9.1.7 IK控制柄	279	10.5 课堂练习：制作流体火球动画	345
9.2 角色蒙皮	283	10.6 本章小结	348
9.2.1 课堂案例：鲨鱼的刚性绑定与编辑	283	10.7 课后习题	348
9.2.2 蒙皮前的准备工作	287	10.7.1 课后习题：制作深冬雪景	348
9.2.3 平滑绑定	288	10.7.2 课后习题：制作3D流体火焰	348
9.2.4 交互式蒙皮绑定	289		
9.2.5 刚性绑定	290		
9.2.6 绘制蒙皮权重工具	290		



中文版
Maya
基础培训教程

徐娜◎编著

人民邮电出版社
北 京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com