



配书资源

包含书中练习的场景文件和实例文件，以及附赠的HDRI贴图和模型库

Autodesk 中文版 Maya 2017 技术大全

梁峙 编著

- 超厚手册、超大容量、技术全面
- 建模、灯光、材质、渲染、动画、粒子与特效制作全接触
- 21章教学内容，软件功能全覆盖
- 165个案例实战，理论结合应用



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版 **Maya 2017** **技术大全**

梁峙 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版Maya 2017技术大全 / 梁峙编著. -- 北京 :
人民邮电出版社, 2018.9
ISBN 978-7-115-48889-3

I. ①中… II. ①梁… III. ①三维动画软件 IV.
①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第173372号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版 Maya 2017 基本功能及实际运用的书。本书完全针对零基础读者开发,是入门级读者快速、全面掌握 Maya 2017 的应备参考书。

本书从 Maya 2017 的基本操作入手,结合大量的可操作性实例(149 个练习和 16 个综合实例),全面、深入地阐述 Maya 2017 在建模、灯光、材质、渲染、动画、动力学、流体以及布料与毛发等方面的技术。在软件运用方面,本书还结合当前流行的渲染器 Arnold 和 V-Ray 进行讲解,向读者展示如何运用 Maya 结合 Arnold 渲染器与 V-Ray 渲染器进行渲染,让读者学以致用。

本书共 21 章,每章分别介绍一个技术板块的内容,讲解细致,实例丰富。通过大量的实例练习,读者可以轻松、有效地掌握软件技术。

本书附带一套学习资源,内容包含“场景文件”“实例文件”“赠送资源”3 个文件夹。本书所有的学习资源文件均提供在线下载,具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为 Maya 初、中级读者,尤其是零基础读者的入门及提高参考书。另外,本书写作使用的软件版本为中文版 Maya 2017 update 4 和 V-Ray 3.10,请读者注意。

◆ 编 著 梁 峙

责任编辑 张丹丹

责任印制 陈 桦

◆ 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>

北京市艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 49

彩插: 10

字数: 1454 千字

2018 年 9 月第 1 版

印数: 1—2 600 册

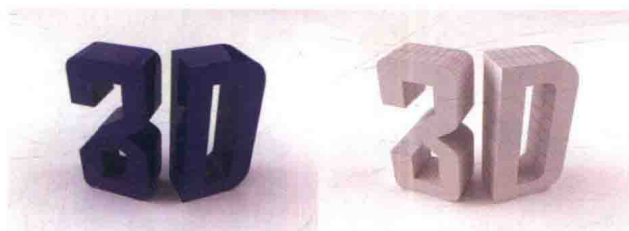
2018 年 9 月北京第 1 次印刷

定价: 128.00 元

读者服务热线: (010) 81055410 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号



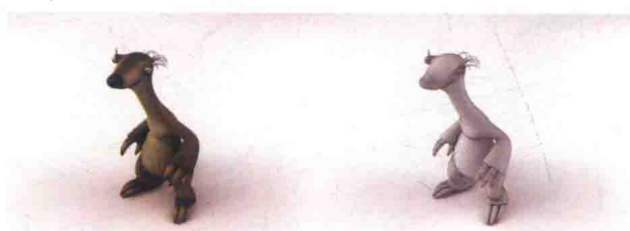
实例名称: 【练习4-1】布尔运算
所在页码: 112



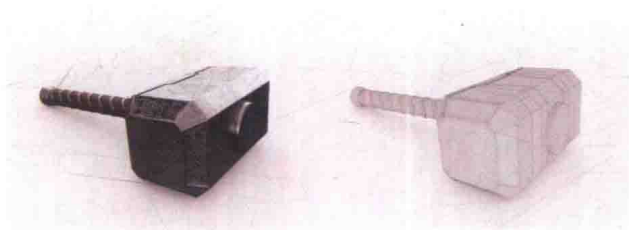
实例名称: 【练习4-2】结合/分离多边形对象
所在页码: 114



实例名称: 【练习4-3】补洞
所在页码: 116



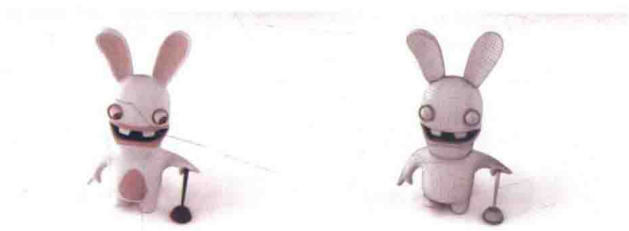
实例名称: 【练习4-4】平滑对象
所在页码: 121



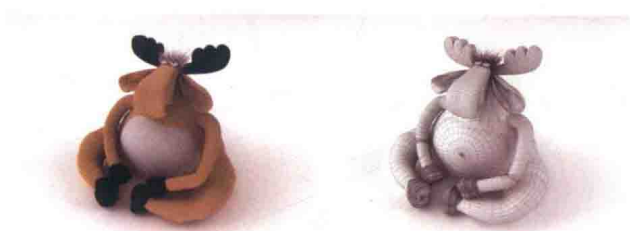
实例名称: 【练习4-6】倒角多边形
所在页码: 128



实例名称: 【练习4-7】桥接多边形
所在页码: 130



实例名称: 【练习4-8】挤出多边形
所在页码: 132



实例名称: 【练习4-9】合并顶点
所在页码: 134



实例名称: 【练习4-10】切角顶点
所在页码: 137



实例名称: 【练习4-12】复制多边形的面
所在页码: 140



实例名称: 【练习4-13】提取多边形的面
所在页码: 142



实例名称: 【练习4-14】刺破多边形面
所在页码: 144



实例名称: 【练习4-15】附加多边形
所在页码: 147



实例名称: 【练习4-16】创建多边形
所在页码: 149



实例名称: 【练习4-17】在多边形上插入循环边
所在页码: 151



实例名称: 【练习4-18】在多边形上添加边
所在页码: 153



实例名称: 【练习4-19】调整法线方向
所在页码: 159



实例名称: 【练习4-20】调整多边形外观
所在页码: 161



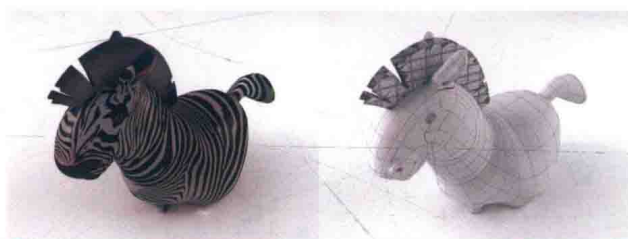
实例名称: 【练习6-1】用放样创建弹簧
所在页码: 209



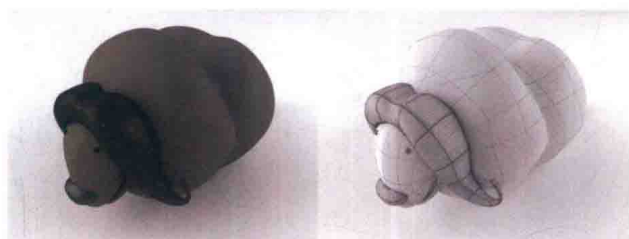
实例名称: 【练习6-3】用旋转创建花瓶
所在页码: 211



实例名称: 【练习6-5】用挤出制作喇叭
所在页码: 215



实例名称: 【练习6-6】边界成面
所在页码: 216



实例名称: 【练习6-7】方形成面
所在页码: 218



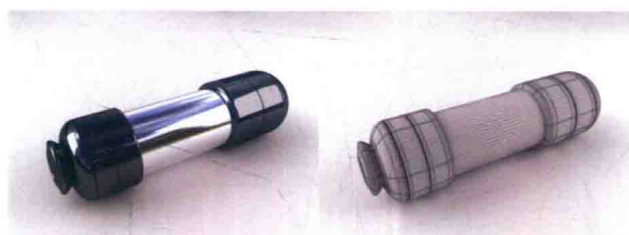
实例名称: 【练习6-8】将曲线倒角成面
所在页码: 219



实例名称: 【练习6-11】用附加合并曲面
所在页码: 224



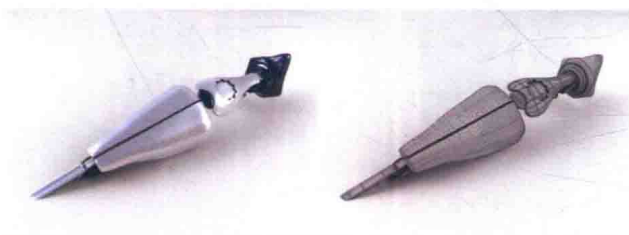
实例名称: 【练习6-13】将开放的曲面闭合起来
所在页码: 227



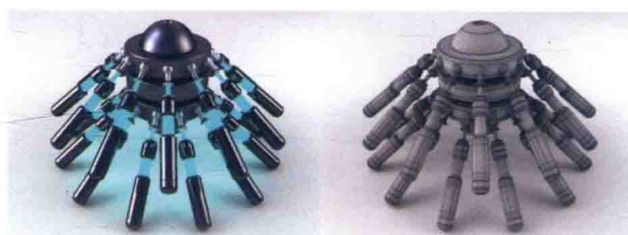
实例名称: 【练习6-14】用曲面相交在曲面的相交处生成曲线
所在页码: 228



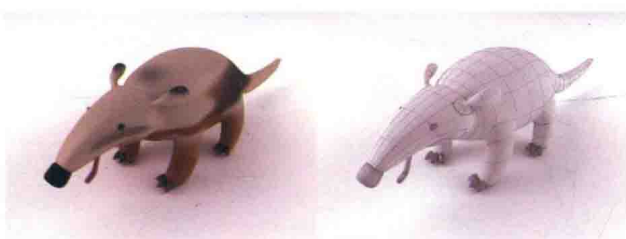
实例名称: 【练习6-15】将曲线投影到曲面上
所在页码: 229



实例名称: 【练习6-16】根据曲面曲线修剪曲面
所在页码: 230



实例名称: 【练习6-18】圆化曲面的公共边
所在页码: 234



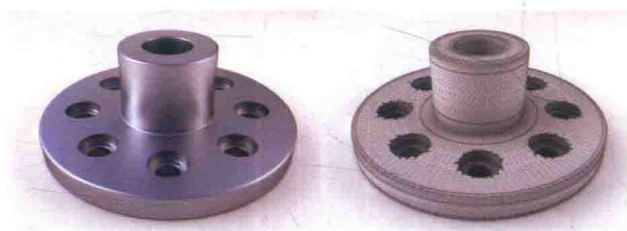
实例名称: 【练习6-21】创建自由圆角曲面
所在页码: 239



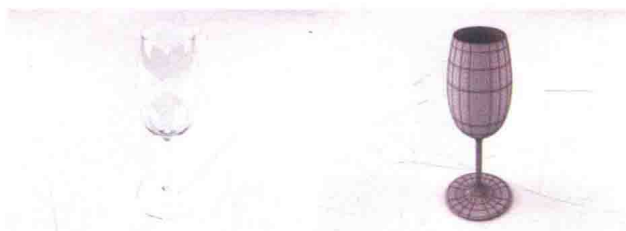
实例名称: 【练习6-23】雕刻山体模型
所在页码: 242



实例名称: 【练习6-24】平滑切线
所在页码: 243



实例名称: 【练习6-25】布尔运算
所在页码: 245



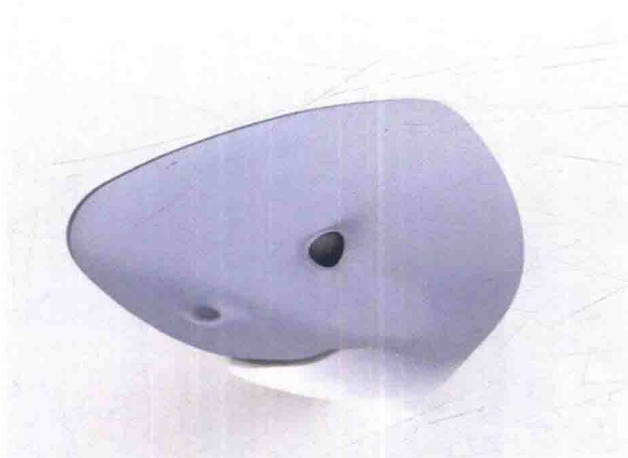
实例名称: 【练习6-26】重建曲面的跨度数
所在页码: 247



实例名称: 【练习6-27】反转法线方向
所在页码: 248



实例名称: 【练习7-1】制作表情动画
所在页码: 254



实例名称：【练习7-2】用簇变形器为鲸鱼制作眼皮
所在页码：259



实例名称：【练习7-3】用晶格变形器调整模型
所在页码：262



实例名称：【练习7-4】用线工具制作帽檐
所在页码：265



实例名称：【练习7-5】用扭曲命令制作绳子
所在页码：268



实例名称：【练习7-6】用雕刻命令制作篮球
所在页码：270



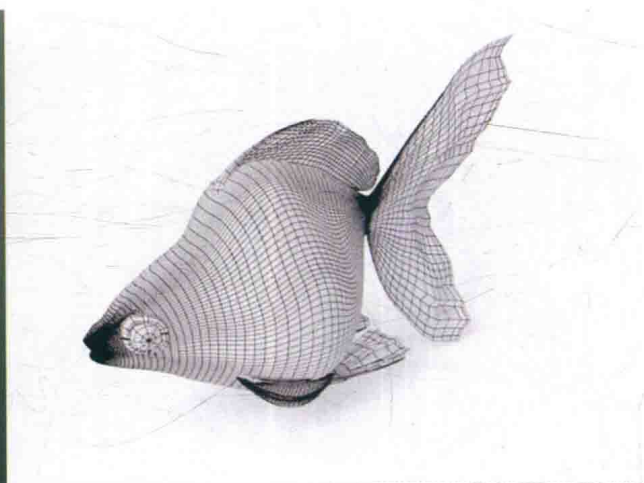
实例名称：7.3 变形工具综合实例：制作螺钉
所在页码：274



实例名称: 【练习7-7】用抖动变形器控制腹部运动
所在页码: 273



综合实例



实例名称: 8.1 建模技术综合运用: 金鱼模型
所在页码: 280



综合实例



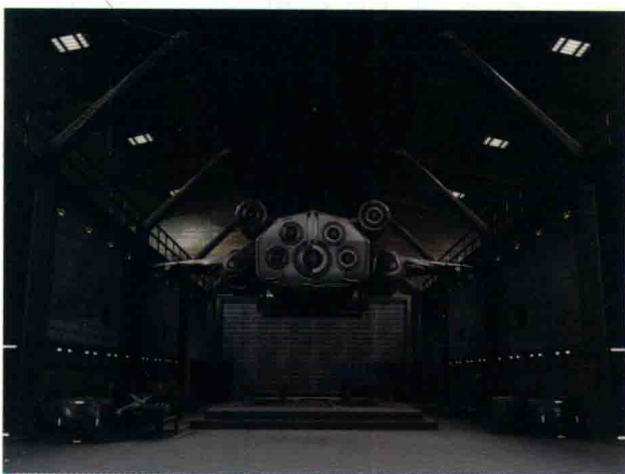
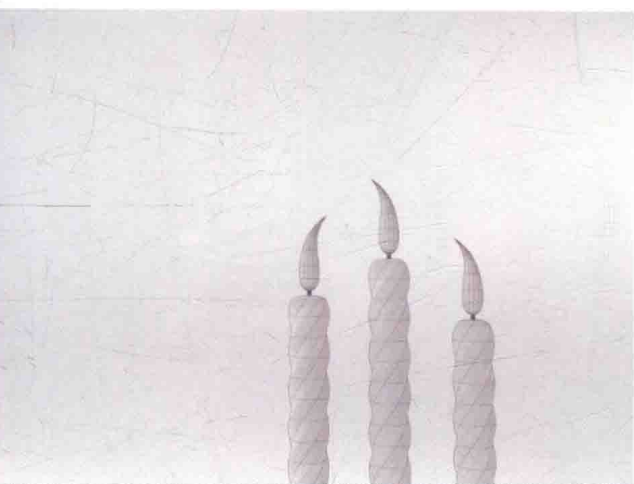
实例名称: 8.2 建模技术综合运用: 红心容器
所在页码: 286



实例名称：8.3 建模技术综合运用：老式电话
所在页码：293



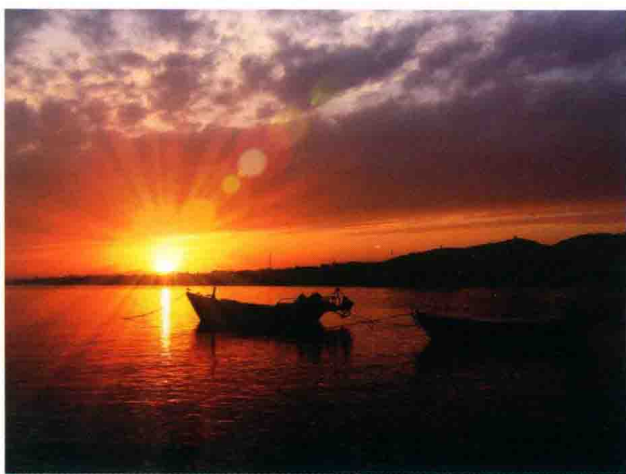
实例名称：8.4 建模技术综合运用：生日蜡烛
所在页码：306



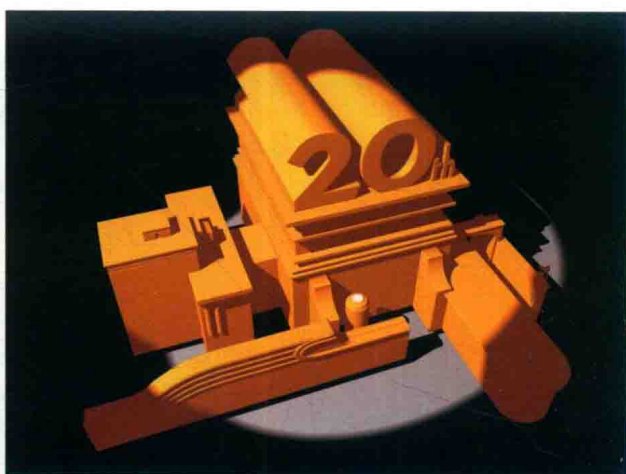
实例名称：【练习9-1】制作场景灯光
所在页码：321



实例名称：【练习9-2】制作角色灯光雾
所在页码：328



实例名称: 【练习9-3】制作镜头光斑特效
所在页码: 329



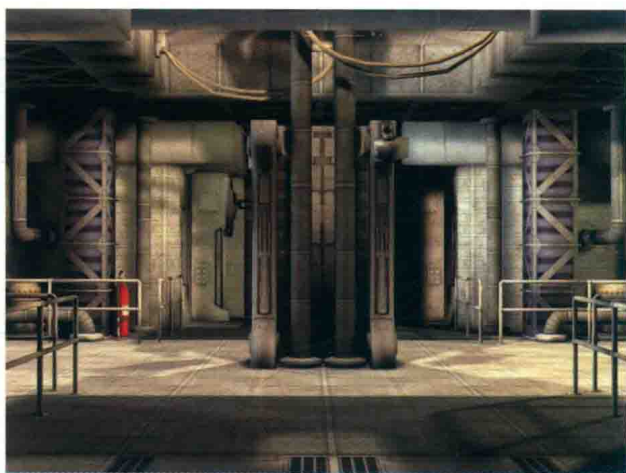
实例名称: 【练习9-4】制作光栅效果
所在页码: 331



实例名称: 【练习9-5】打断灯光链接
所在页码: 332



实例名称: 【练习9-6】创建三点照明
所在页码: 334



实例名称: 【练习9-7】使用深度贴图阴影
所在页码: 337



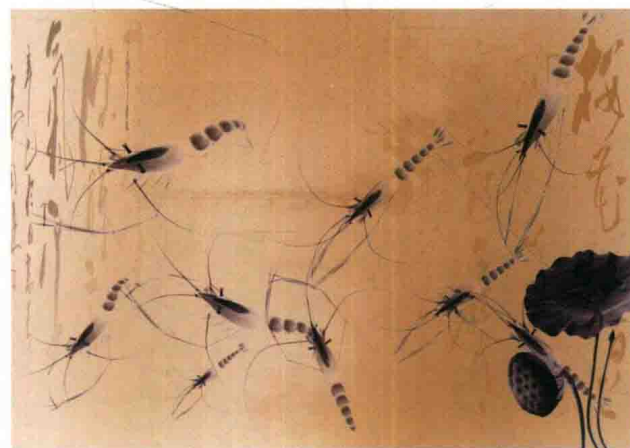
实例名称: 【练习10-1】制作景深特效
所在页码: 357



实例名称: 【练习9-8】使用光线跟踪阴影
所在页码: 341



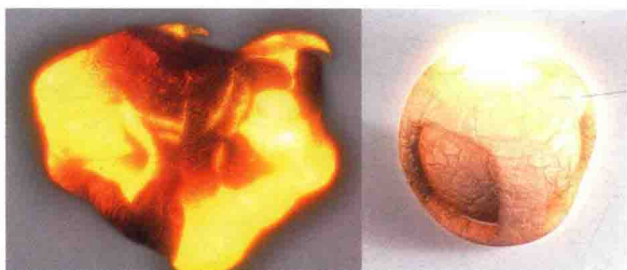
实例名称: 【练习11-2】制作山体材质
所在页码: 383



实例名称: 【练习12-4】用Maya软件渲染水墨画
所在页码: 416



实例名称: 【练习12-5】用Maya软件渲染变形金刚
所在页码: 421



实例名称：【练习12-1】制作熔岩材质
所在页码：401



实例名称：【练习12-2】制作冰雕材质
所在页码：404



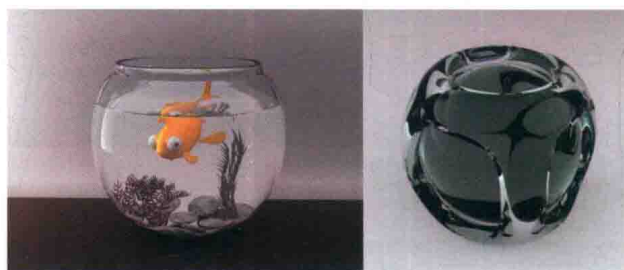
实例名称：【练习12-3】制作玻璃材质
所在页码：409



实例名称：【练习13-1】制作激光剑效果
所在页码：434



实例名称：【练习13-2】制作金属材质
所在页码：440



实例名称：【练习13-3】制作玻璃材质
所在页码：442



实例名称：【练习13-4】制作蜡烛材质
所在页码：444



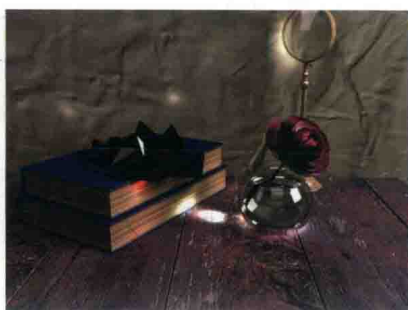
实例名称：【练习13-5】渲染蔷薇效果
所在页码：449



实例名称:【练习14-1】影棚静帧作品渲染
所在页码:460页



实例名称:【练习14-6】静物渲染
所在页码:490页



实例名称:【练习14-7】制作VRay的焦散效果
所在页码:493页



实例名称:【练习14-2】制作眼睛材质
所在页码:466



实例名称:【练习14-3】制作皮肤材质
所在页码:471



实例名称:【练习14-4】制作头发材质
所在页码:474



实例名称:【练习14-5】制作玻璃材质
所在页码:476



实例名称:15.1 精通Arnold渲染器——室内渲染
所在页码:498



综合实例

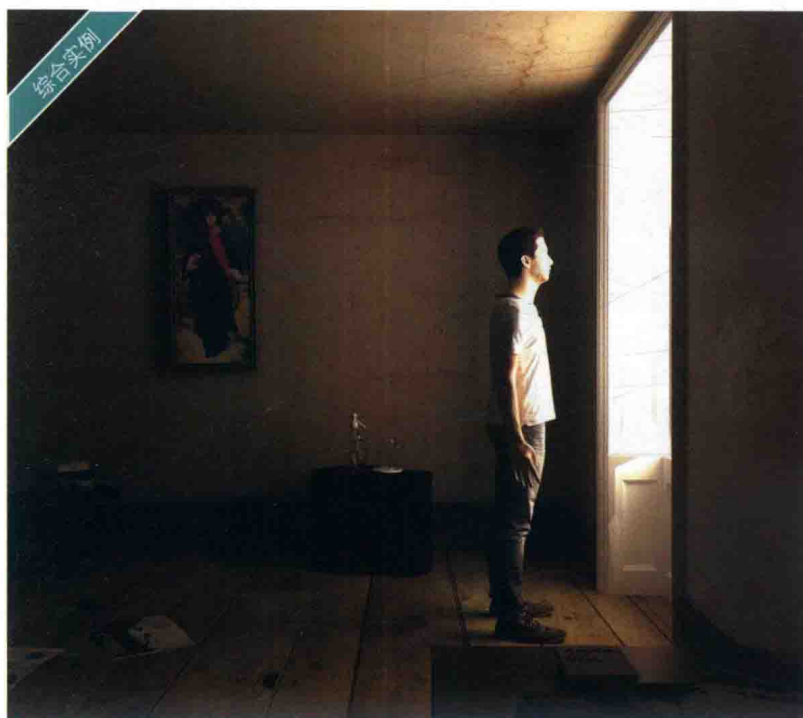


实例名称: 15.2 精通Arnold渲染器——篝火渲染
所在页码: 506

综合实例



实例名称: 15.3 精通Arnold渲染器——汽车渲染
所在页码: 515

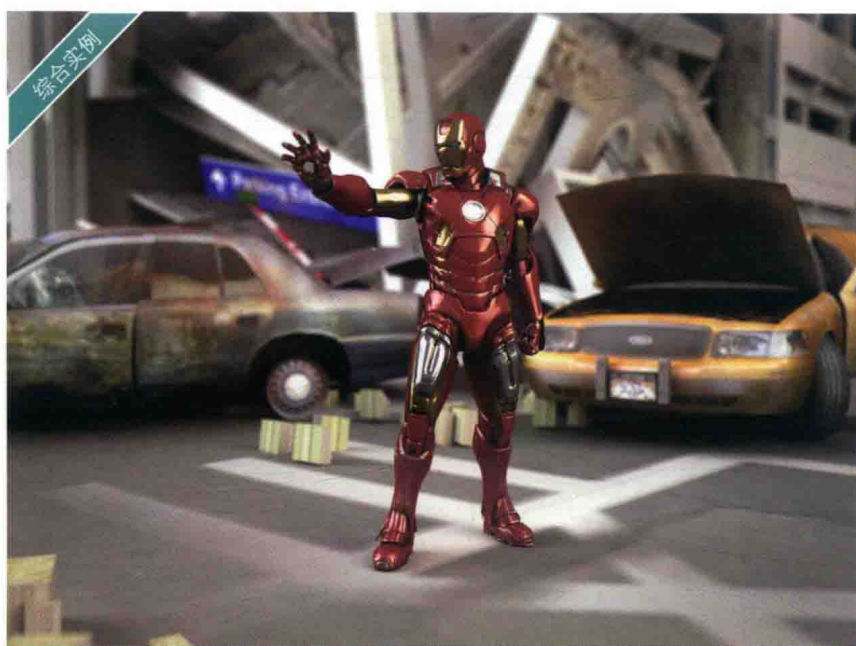


实例名称: 15.4 精通VRay渲染器——室内渲染
所在页码: 526

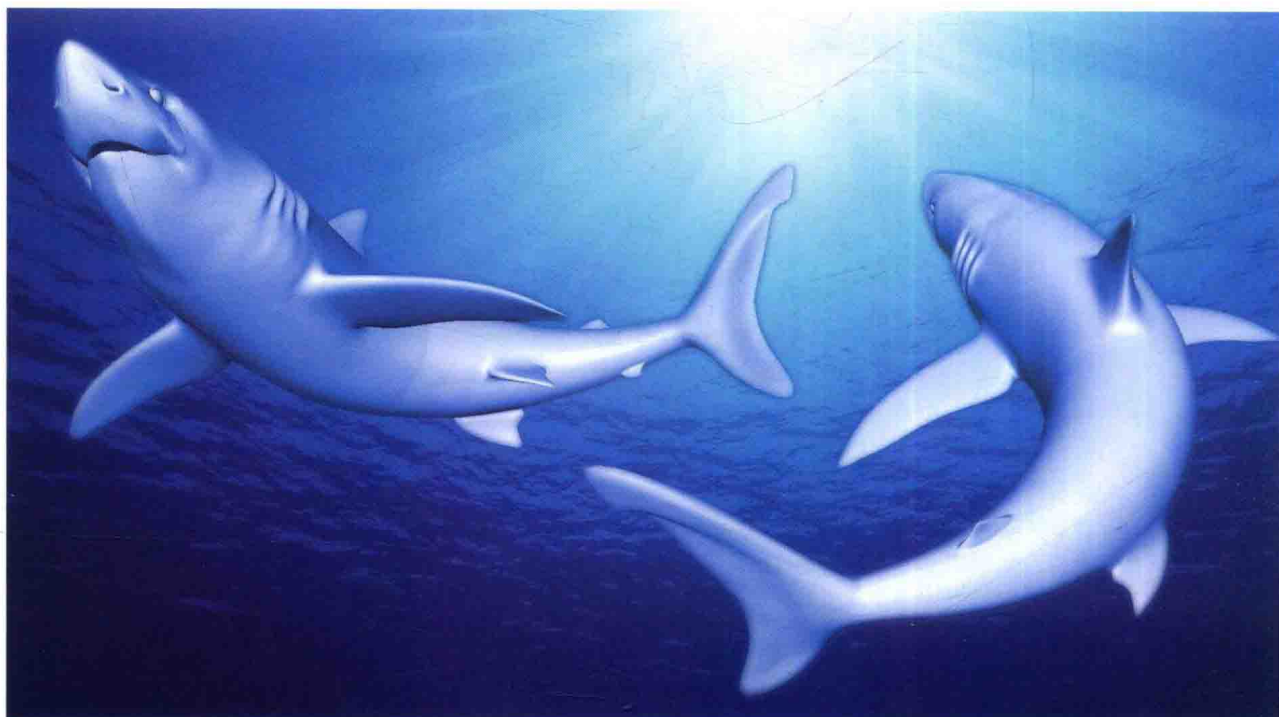


实例名称: 15.5 精通VRay渲染器——吉他渲染
所在页码: 534





实例名称: 15.6 精通VRay渲染器——钢铁侠渲染
所在页码: 542



实例名称: 【练习16-8】鲨鱼的绑定与编辑
所在页码: 589