



中文版

时代印象
TIMES IMPRESSION

蔡明秀 编著

Maya 2012

入门与实战



- 包含书中所有场景文件和最终源文件
- 包含300集多媒体有声教学视频

全面的实例安排

本书从Maya 2012的基本操作入手,结合300个实用性极强的案例(94个软件基础操作实例、22个NURBS建模实例、42个多边形建模实例、10个细分曲面建模实例、42个渲染实例、48个动画实例和42个动力学与特效实例),全面深入地阐述了Maya 2012的使用技巧和具体应用。

完整的视频教学

本书录制了所有实例的多媒体有声教学视频,读者可以一边观看教学视频,一边学习书中的实例,真正做到书盘结合。

本书采用“图文结合+技巧提示”的形式,让读者可以在动手实践的过程中轻松掌握各种建模和渲染的方法,以及动画和特效的制作技术,深入了解Maya 2012强大的功能,高效应对电影、电视、广告和游戏制作等实际工作任务。

完备的学习资料

520页的学习资料,300个制作实例,300集多媒体有声教学视频,一目了然的学习目的介绍,详尽的操作步骤,当之无愧的超值学习套餐。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版

时代印象
TIMES IMPRESSION

蔡明秀 编著

Maya 2012

入门与实战

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版Maya 2012入门与实战 / 时代印象编著. --
北京: 人民邮电出版社, 2012. 11
ISBN 978-7-115-23980-8

I. ①中… II. ①时… III. ①三维动画软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第227452号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版 Maya 2012 实际应用的书。本书以实例为主, 由易到难地介绍了 Maya 各个模块的工具使用技巧, 并扩展了知识范围, 是入门级读者快速而全面掌握中文版 Maya 2012 各个使用技法的必备参考书。

本书从 Maya 2012 的基本操作入手, 结合 300 个可操作性实例, 全面深入地阐述了中文版 Maya 2012 的常用设置、基本操作、NURBS 建模、多边形建模、细分曲面建模、场景渲染、制作动画和制作动力学与特效等知识要点, 同时还讲述了 V-ray 渲染器、Mental Ray 渲染器、肌肉系统和 Craft Director Tools 插件的使用要领, 帮助读者在最短时间内掌握中文版 Maya 2012。

本书共分为 14 章, 第 1~2 章为 Maya 2012 的常用设置与基本操作; 第 3~8 章为建模章节, 介绍了 NURBS 建模、多边形建模和细分曲面建模的思路及相关技巧; 第 9~10 章为渲染部分, 介绍了材质的制作、渲染参数的设置、灯光和环境的设置以及后期处理等知识要点; 第 11~12 章为动画制作篇, 讲解制作动画的各种思路和方法; 第 13~14 章为动力学和特效制作篇, 讲解了动力学和特效的相关制作技巧。

本书附带一张 DVD 教学光盘, 内容包含本书所有实例的案例文件、场景文件、素材文件 and 多媒体教学录像。

本书非常适合作为初中级读者学习 Maya 2012 的入门及提高参考书, 也适合作为动漫、影视或者游戏从业者提高自己 Maya 水平的参考用书。另外, 本书所有内容均采用中文版 64 位 Autodesk Maya 2012、英文版 64 位 VRay 2.0 进行编写, 请读者注意。

中文版 Maya 2012 入门与实战

- ◆ 编 著 时代印象 蔡明秀
责任编辑 孟飞飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 32.75 彩插: 10
字数: 1 132 千字 2012 年 11 月第 1 版
印数: 1-3 000 册 2012 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-23980-8

定价: 69.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

Maya 是 Autodesk 公司出品的世界顶级三维动画软件,自诞生之日起就一直受到 CG 艺术家的喜爱。Maya 拥有完善的功能、灵活的工作方式、易学易用的操作界面以及较高的制作效率和真实感较强的渲染方式,因此被广泛地应用于电影、电视、广告、游戏等领域的数码特效创作,曾获奥斯卡科学技术贡献奖等殊荣。

基于 Maya 强大的功能,国内优秀 CG 艺术家蔡明秀先生倾力打造了本书,希望能够为读者带来帮助。本书采用“实例+练习”的方式进行编写,让读者能够即学即用,加深对知识点的理解和掌握。全书共包含 300 个案例,其中有 197 个实例和 103 个练习,实例的讲解过程非常细腻,以便于读者轻松而有效地掌握软件技术,提高造型能力、色彩感觉等艺术修养,避免被大量枯燥的理论知识困扰。练习则与实例相对应,只要理解并掌握了实例所介绍的思路和方法,所有练习都能够轻松顺利地完成,并不存在知识上的“盲点”和“难点”。

全书共分为 14 章,具体内容介绍如下。

第 1 章是“Maya 2012 的常用设置”。本章安排了 24 个实例,主要讲解了在学习 Maya 2012 之前所需要掌握的基本设置,为学习 Maya 2012 奠定强大的基础。

第 2 章是“Maya 2012 的基本操作”。本章安排了多达 70 个实例,主要讲解了 Maya 2012 最基本的操作方法,让刚接触 Maya 2012 的用户更深入地了解软件本身的功能特点(本章是用户熟练掌握 Maya 2012 的必学部分)。

第 3 章和第 4 章分别是“NURBS 建模初级篇”和“NUBRS 建模进阶篇”。共包含了 11 个实例和 11 个练习,由浅入深地介绍了 NURBS 建模的思路及常用技巧。

第 5 章和第 6 章分别是“多边形建模初级篇”和“多边形建模进阶篇”。多边形建模是 Maya 建模的灵魂所在,这两章提供了 21 个实例和 21 个练习,系统而全面地讲了多边形建模的方法、思路及相关技巧,同时还涉及了雕刻几何体建模、模型的 UV 拆分和脚本的使用等重要知识。

第 7 章和第 8 章分别是“细分曲面建模初级篇”和“细分曲面建模进阶篇”。这两种共包含了 5 个实例和 5 个练习,主要讲解了细分曲面建模的常用技巧和建模方法。在第 8 章末尾还安排了 NURBS 建模、多边形建模与曲面建模的综合运用案例,启发读者不要将思路局限于某一种建模方法上,要学会并掌握灵活运用各种建模方法和技巧。

第 9 章和第 10 章分别是“渲染初级篇”和“渲染进阶篇”。以 21 个实例和 21 个练习介绍了各种材质的制作方法和渲染参数的设置技巧,同时还介绍了在不同场景中布光的思路,以及 V-ray 渲染器和 Mental Ray 渲染器的使用方法。另外,在这两章中还介绍了如何使用 Photoshop 来处理最终效果图中的各种瑕疵,尽量使最终效果图变得更加完美。

第 11 章和第 12 章分别是“动画初级篇”和“动画进阶篇”。包含了 24 个实例和 24 个练习,详细讲解了动画的制作流程、方法与技巧,并涉及了材质动画、表达式动画、骨骼装配、肌肉系统和 Craft Director Tools 插件的使用等重要知识。

第 13 章和第 14 章是“动力学与特效初级篇”和“动力学与特效进阶篇”。共包含 21 个实例和 21 个练习,讲解了粒子系统、动力学、肉体与刚体、流体、布料、毛发的运用思路和技巧。

本书附带一张 DVD 教学光盘,内容包含本书所有实例的场景文件、实例文件、素材文件与多媒体教学录像,以方便读者学习。

由于作者的水平和时间有限,书中难免会出现错误和疏漏之处,敬请广大读者批评指正。最后祝大家学习愉快!

目 录

第1章 Maya 2012的常用设置 1

实战001 启动Maya 2012	1
实战002 安全退出Maya 2012.....	2
实战003 摘取Maya菜单	3
实战004 关闭Maya的浮动菜单	4
实战005 调出与隐藏工具栏.....	4
实战006 改变工具栏的停靠位置	4
实战007 改变界面颜色	5
实战008 颜色高级设置	5
实战009 设置快捷键	5
实战010 使用Maya的热盒.....	6
实战011 设置撤销次数	6
实战012 设置Maya单位	7
实战013 视图导航器	7
实战014 安全框的使用	8
实战015 使用帮助文件	8
实战016 将常用命令添加到工具架上	9
实战017 快速进入/返回专家模式	9
实战018 重置Maya	10
实战019 加载插件	10
实战020 编辑视图布局	11
实战021 使用视图工具切换视图	11
实战022 使用帮助栏	12
实战023 加快Maya的启动速度	12
实战024 查找补救文件	12

第2章 Maya 2012的基本操作 13

实战025 打开场景文件	13
实战026 保存场景文件	14
实战027 新建场景文件	14
实战028 导入外部文件	15

实战029 导出场景对象	15
实战030 保存渲染图像	15
实战031 在渲染前保存图像	16
实战032 归档场景	17
实战033 创建工程目录	17
实战034 编辑工程目录	17
实战035 优化场景	18
实战036 导入图片	19
实战037 加载背景贴图	19
实战038 显示/隐藏栅格	20
实战039 查看最近使用的命令	20
实战040 视图控制	21
实战041 进入上一个/下一个视图	22
实战042 快速切换视口	22
实战043 切换模块选择器	23
实战044 交互式创建基本物体	23
实战045 直接创建基本物体	24
实战046 进入多边形模型元素级别	24
实战047 返回模型的对象模式	25
实战048 使用通道盒	26
实战049 打开工具设置面板	27
实战050 打开对象的属性编辑器	27
实战051 打开Hypershade窗口	28
实战052 选择对象	28
实战053 框选对象	29
实战054 区域选择对象	30
实战055 按名称选择对象	30
实战056 基于摄影机的选择	31
实战057 使用软选择	32
实战058 移动对象	33
实战059 旋转对象	34

实战060 缩放对象	34	实战093 播放动画	56
实战061 删除对象	35	实战094 场景对象的基本操作	57
实战062 复制对象	36	第3章 NURBS建模初级篇	59
实战063 成组对象	37	实战095 花瓶	59
实战064 解除编组	37	实战096 哑铃	61
实战065 重命名对象	38	实战097 檐口	65
实战066 隐藏对象	38	实战098 电池	67
实战067 显示对象	39	实战099 倒角文字	70
实战068 显示对象详细信息	40	实战100 口红	72
实战069 框显全部	40	练习001 高脚杯	75
实战070 框显当前选择	41	练习002 杠铃	76
实战071 以X射线形式显示对象	41	练习003 墙裙	76
实战072 以实体形式显示对象	42	练习004 纽扣电池	77
实战073 以纹理形式显示对象	42	练习005 倒角文字	77
实战074 以无光形式显示对象	43	练习006 化妆品瓶子	77
实战075 观察灯光照射范围	43	第4章 NURBS建模进阶篇	79
实战076 为摄影机视图创建书签	44	实战101 工业存储罐	79
实战077 将对象重置变换	45	实战102 茶壶	83
实战078 将对象冻结变换	45	实战103 节能灯管	87
实战079 创建快速选择集	46	实战104 沙漏	91
实战080 镜像切割对象	47	实战105 小号	95
实战081 镜像几何体	48	练习007 油罐	105
实战082 特殊复制并移动对象	48	练习008 茶壶	106
实战083 特殊复制并旋转对象	49	练习009 白炽灯泡	106
实战084 特殊复制并缩放对象	49	练习010 桌子	106
实战085 特殊复制并移动、旋转、缩放对象	50	练习011 长号	107
实战086 关联复制对象	51	第5章 多边形建模初级篇	108
实战087 改变对象轴心点	51	实战106 钻石	108
实战088 将多边形边转换成曲线	52	实战107 茶具	111
实战089 删除对象历史	53	实战108 锁头	114
实战090 观察节点	53	实战109 司南	120
实战091 材质节点	54	实战110 骰子	123
实战092 使用显示层	55	实战111 螺钉	126

实例112 香蕉	130	练习029 展开人物头部模型的UV	207
实战113 手雷	133	练习030 快速展开UV	208
实战114 盾牌	139	练习031 古镜	208
实战115 拓扑重建	144	练习032 唱片机	208
练习012 水晶	146	第7章 细分曲面建模初级篇	207
练习013 传统元素	146	实战127 酒桶	209
练习014 车锁	146	实战128 字母饼干	211
练习015 餐具	147	练习033 靴子	217
练习016 麻将	147	练习034 汉堡包	217
练习017 螺丝钉	147	第8章 细分曲面建模进阶篇	218
练习018 鼓锤	147	实战129 多边形模型与曲面模型的转换	218
练习019 烟雾弹	148	实战130 ZIPPO打火机	221
练习020 盾牌	148	实战131 螺丝刀	226
练习021 拓扑犀牛	148	练习035 卡通引擎	230
第6章 多边形建模进阶篇	149	练习036 饮水机	231
实战116 轮毂	149	练习037 水果刀	231
实战117 琵琶	154	第9章 渲染初级篇	232
实战118 人物头部	161	实战132 线框渲染	232
实战119 红心容器	167	实战133 X光材质	234
实战120 仙人球盆景	174	实战134 迷彩材质	236
实战121 沙发	179	实战135 山水渐变	239
实战122 飞机	182	实战136 卡通材质	241
实战123 展开模型的UV	187	实战137 灯光阴影贴图	245
实战124 快速展开UV	192	实战138 金属材质	250
实战125 雕刻日晷模型	194	实战139 玻璃材质	255
实战126 老式电话	198	实战140 双面材质	261
练习022 轮毂	206	实战141 灯光雾	266
练习023 大阮	206	实战142 辉光	268
练习024 人物头部	206	实战143 景深	270
练习025 巧克力	207	实战144 凹凸贴图	272
练习026 仙人掌	207	实战145 批渲染	277
练习027 沙发	207	实战146 后台渲染	279
练习028 客机	207	练习038 线框渲染	281

练习039 X光材质	281	实战158 扭曲花瓶	356
练习040 迷彩材质	281	实战159 簇变形动画	358
练习041 渐变应用	282	实战160 抖动变形动画	360
练习042 卡通材质	282	实战161 线变形动画	363
练习043 灯光阴影贴图	282	实战162 蛇行动画	366
练习044 金属材质	282	实战163 生日蜡烛	368
练习045 玻璃材质	283	实战164 波动动画	371
练习046 双面材质	283	实战165 摄影机动画	373
练习047 夜空特效	283	实战166 驱动关键帧动画	375
练习048 辉光	283	练习059 路径动画	377
练习049 景深	284	练习060 转台动画	378
练习050 凹凸贴图	284	练习061 足球运动动画	378
练习051 批渲染	284	练习062 瓶中精灵动画	378
练习052 后台渲染	285	练习063 飘带动画	378
第10章 渲染进阶篇	286	练习064 Windows标志	379
实战147 影棚渲染	286	练习065 角色簇变形动画	379
实战148 立体摄影机	289	练习066 抖动变形动画	379
实战149 红心容器渲染	294	练习067 线变形动画	379
实战150 魔兽场景渲染	301	练习068 蜥蜴游泳动画	380
实战151 车漆渲染	309	练习069 糖果	380
实战152 古典桌面综合渲染	319	练习070 波纹动画	380
练习053 影棚渲染	339	练习071 摄影机动画	380
练习054 立体摄影机	340	练习072 驱动关键帧动画	381
练习055 糖果盘渲染	340	第12章 动画进阶篇	382
练习056 巫师渲染	340	实战167 人物表情动画	382
练习057 车漆渲染	341	实战168 创建角色骨架系统	386
练习058 航海家桌面综合渲染	341	实战169 蒙皮与权重绘制	401
第11章 动画初级篇	342	实战170 骨骼动画	407
实战153 战斗机飞行动画	342	实战171 肌肉系统（一）	410
实战154 转台动画	345	实战172 肌肉系统（二）	415
实战155 关键帧动画	347	实战173 极品飞车动画	418
实战156 壶中精灵动画	350	实战174 表达式动画	423
实战157 盘旋动画	353	实战175 材质动画	429

实战176 摄影机路径动画	432
练习073 人物表情动画	435
练习074 创建骨架系统	435
练习075 猎犬	435
练习076 骨骼动画	435
练习077 肌肉练习(一)	436
练习078 肌肉练习(二)	436
练习079 模拟驾驶	436
练习080 表达式动画	436
练习081 艺术台灯	437
练习082 摄影机路径动画	437

第13章 动力学与特效初级篇 438

实战177 雪景特效	438
实战178 粒子光束	442
实战179 火焰特效	446
实战180 烟花特效	449
实战181 电子枪	451
实战182 烟雾特效	454
实战183 笔刷特效	456
实战184 流体字	458
实战185 3D流体火焰	461
实战186 钉约束	464
练习083 雪景特效	467
练习084 粒子云	467
练习085 篝火	467
练习086 烟花特效	468
练习087 闪电特效	468
练习088 烟雾特效	468
练习089 笔刷特效	468
练习090 流体特效	469
练习091 3D流体火焰	469
练习092 摇摆的电话	469

第14章 动力学与特效进阶篇 470

实战187 海洋特效	470
实战188 粒子文字特效	474
实战189 美酒	478
实战190 箭雨	481
实战191 骨牌效应	485
实战192 桌球动画	488
实战193 布料应用	491
实战194 草地	493
实战195 蝴蝶飞舞	498
实战196 游动的鱼群	502
实战197 树叶飘落	505
练习093 海洋特效	512
练习094 粒子文字特效	512
练习095 液体	512
练习096 导弹	513
练习097 骨牌效应	513
练习098 保龄球动画	513
练习099 布料应用	513
练习100 毛绒绒的桃子	514
练习101 蜻蜓飞舞	514
练习102 游动的鱼群	514
练习103 花瓣飘落	515

第1章

Maya 2012的常用设置

实战001 启动Maya 2012

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战001 启动Maya 2012.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握启动Maya 2012的两种方法。

实例介绍

安装好Maya 2012后,可以通过多种方法来启动Maya 2012,下面将向大家介绍常用的两种。

操作步骤

第1种:双击计算机桌面上的快捷方式图标,如图1-1所示。



图1-1

本章学习要点:

- ★ Maya 2012的启动与退出
- ★ Maya 2012的工具栏的使用
- ★ Maya 2012的界面、颜色和布局设置
- ★ Maya 2012的单位设置
- ★ Maya 2012的视口设置
- ★ Maya 2012的热盒的使用
- ★ Maya 2012的安全框使用
- ★ Maya 2012快捷键的设置
- ★ Maya 2012快捷工具按钮的设置
- ★ Maya 2012插件的加载
- ★ Maya 2012的重置和补救文件查找的方法



技巧与提示

通过双击快捷方式图标来运行软件的方法适用于很多软件,也是本书推荐的方法之一。不过在某些情况下,如果桌面上没有了快捷方式图标(如误删等),那么可以通过下面介绍的方法来启动软件。

第2种:单击计算机桌面左下角的  按钮,然后在弹出的菜单中执行“所有程序>Autodesk>Autodesk Maya 2012 64-bit>Autodesk Maya 2012 64-bit”命令,如图1-2所示。

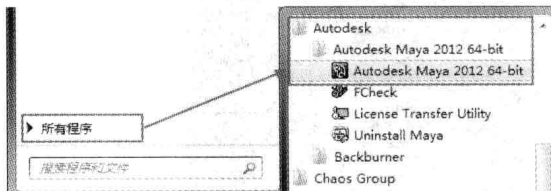


图1-2

在启动Maya 2012的过程中,可以观察到如图1-3所示的启动画面。



图1-3

启动Maya 2012后,其工作界面如图1-4所示,大致分为“标题栏”、“菜单栏”、“状态栏”、“工具架”、“视口区域”、“工具箱”、“通道盒面板”、“时间尺”、“状态提示栏”、“时间控制按钮”和“视口控制按钮”等部分。

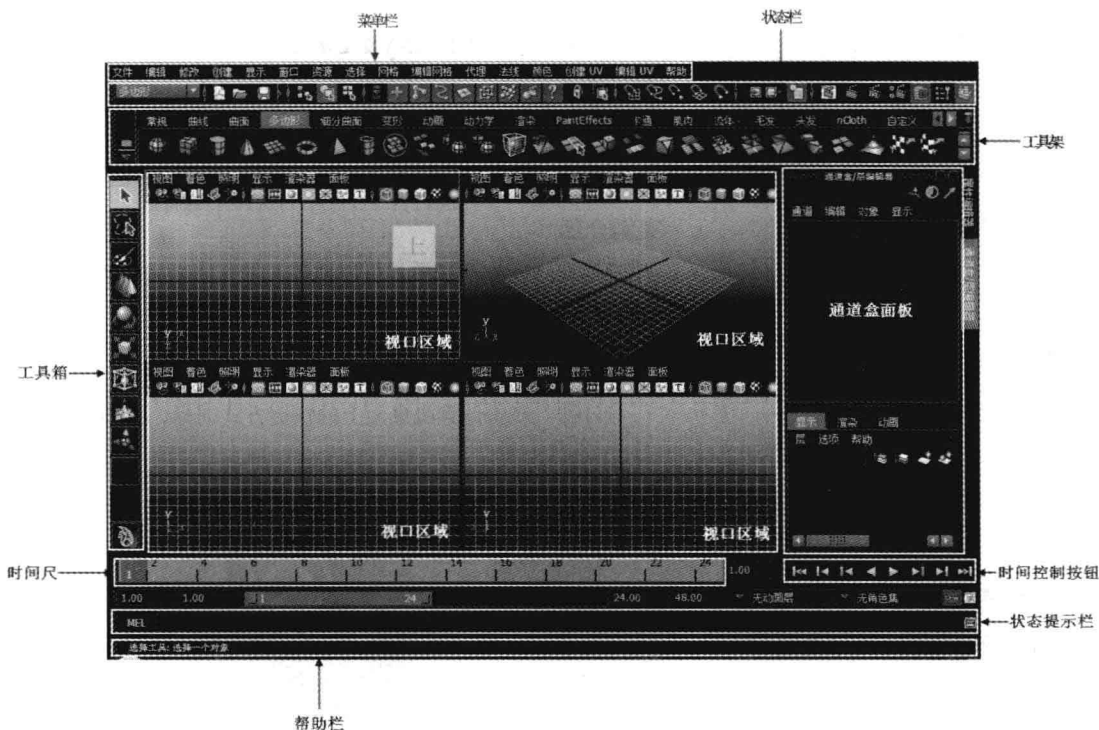


图1-4



技巧与提示

初次启动Maya 2012时,系统会弹出“基本技能影片”对话框,用户可以选择系统预设的一些教学影片来进行学习,如图1-5所示。



图1-5

实战002 安全退出Maya 2012

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战002 安全退出Maya 2012.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握退出Maya 2012的两种方法。

实例介绍

如果想退出Maya 2012,可以通过以下两种方法来实现。

操作步骤

第1种:执行“文件>退出”菜单命令,如图1-6所示。

第2种:单击界面右上角的“关闭”按钮 **X**,如图1-7所示。

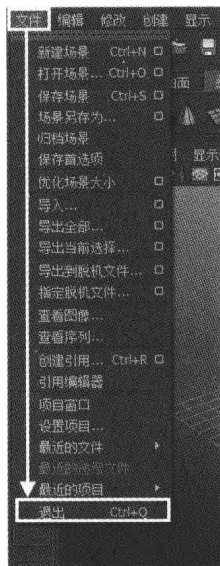


图1-6



图1-7

技巧与提示

如果当前场景正在对某个对象进行操作，一定要先保存好场景再退出Maya 2012，否则制作好的对象将丢失。如果需要保存场景，可以执行“文件>保存场景”菜单命令，如图1-8所示。

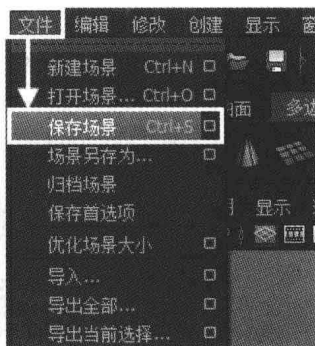


图1-8

实战003 摘取Maya菜单

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战003 摘取Maya菜单.flv
难易指数	★★★★☆
技术掌握	掌握将菜单摘取为浮动菜单的方法。

实例介绍

使用Maya进行作业的时候，经常有一些命令需要反复使用，这样就需要反复执行这些命令，将菜单摘取下来会很好地提高工作效率。

操作步骤

在Maya所有的下拉菜单顶部都有一个条形按钮

，单击这个按钮就可以将菜单摘取下来，使其成为浮动菜单，如图1-9和图1-10所示。

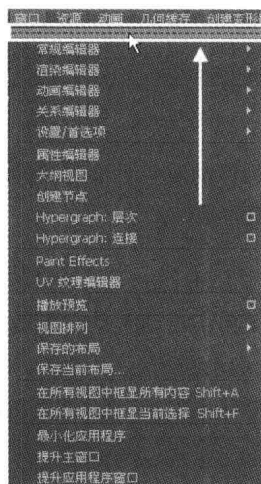


图1-9

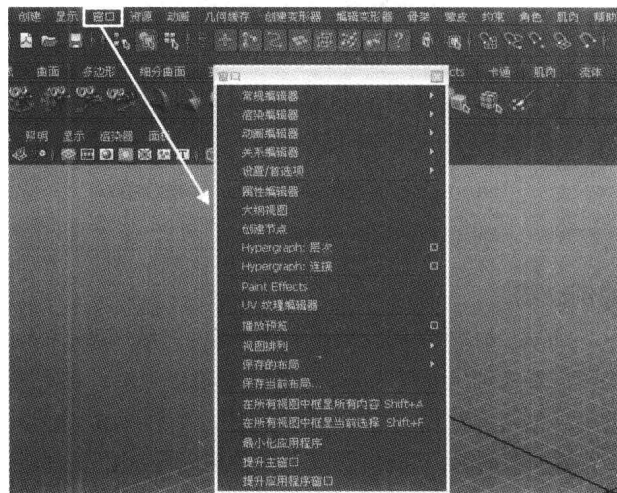


图1-10

技巧与提示

浮动菜单可以放置在任何位置上，如图1-11所示。



图1-11



实战004 关闭Maya的浮动菜单

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战004 关闭Maya的浮动菜单.flv
难易指数	☆☆☆☆
技术掌握	掌握关闭浮动菜单的方法。

实例介绍

当摘取下来的浮动菜单不再需要的时候，可以将其关闭，以便于后面的操作。

操作步骤

使用鼠标左键单击浮动菜单右上角的“关闭”按钮 **X**，这样就可以关闭浮动菜单，如图1-12所示。



图1-12

实战005 调出与隐藏工具栏

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战005 调出与隐藏工具栏.flv
难易指数	☆☆☆☆
技术掌握	掌握调出和隐藏工具栏的方法。

实例介绍

Maya 2012中的工具栏是十分灵活的，用户可以根据实际需要来调出处于隐藏状态的工具栏。当然，将隐藏的工具栏调出来后，也可以将其关闭。本例以隐藏Maya工作界面左侧的“工具箱”工具栏为例进行介绍。

操作步骤

执行“显示>UI元素”菜单命令，然后在弹出的子菜单中取消勾选“工具箱”选项（勾选表示调出，取消勾选表示隐藏），如图1-13和图1-14所示。

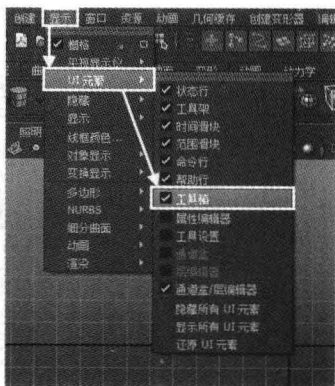


图1-13

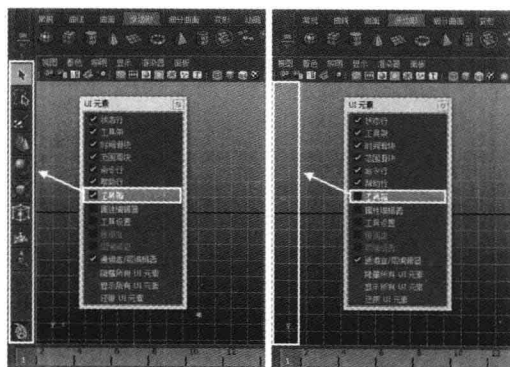


图1-14

实战006 改变工具栏的停靠位置

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战006 改变工具栏的停靠位置.flv
难易指数	☆☆☆☆
技术掌握	掌握调整工具栏位置的方法。

实例介绍

默认状态下的工具栏分别停靠在视图的四周，可以通过拖曳的方式将其移动到其他位置。下面以时间尺为例来讲解如何改变面板的停靠位置。

操作步骤

01 将鼠标光标移动到时间尺左侧的按钮上，此时按住鼠标左键不放并拖曳即可将其移动出来，如图1-15所示。

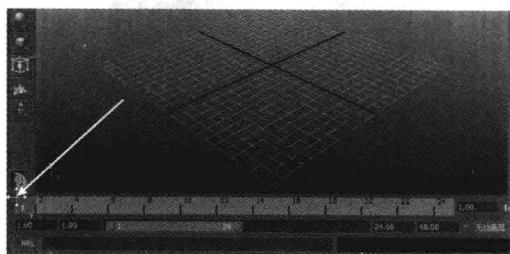


图1-15

02 将时间尺移动到视图上方，效果如图1-16所示。

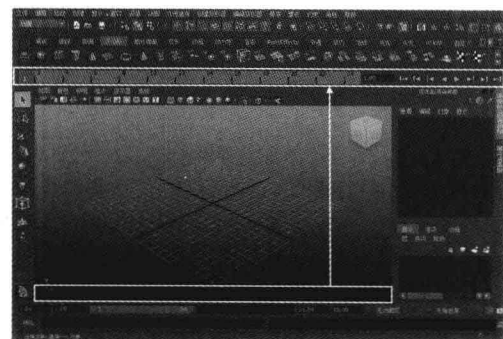


图1-16



技巧与提示

如果要恢复到默认状态,可以执行“窗口>设置/首选项>颜色设置”菜单命令,打开“首选项”窗口,然后在该窗口中执行“编辑>还原默认设置”菜单命令,即可将所有的首选项设置恢复到默认状态。

实战007 改变界面颜色

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战007 改变界面颜色.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握改变界面颜色的方法。

实例介绍

Maya 2012预设了很多的界面颜色,这样在实际工作中就可以根据实际情况来调整界面的颜色风格。

操作步骤

启动Maya 2012,然后按Alt+B组合键就可以快速地改变界面的颜色风格,如图1-17所示。

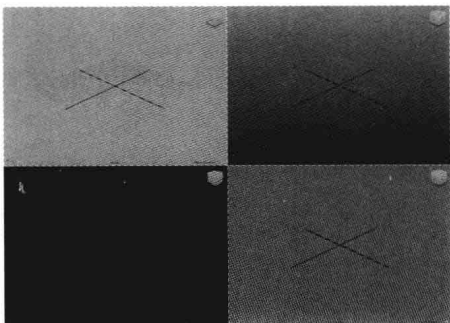


图1-17

实战008 颜色高级设置

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战008 颜色高级设置.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握自定义界面颜色的方法。

实例介绍

上一例介绍了更改预设界面颜色的方法,本例将介绍自定义界面颜色的方法。

操作步骤

启动Maya 2012,然后执行“窗口>设置/首选项>颜色设置”菜单命令,如图1-18所示。系统将弹出“颜色”窗口,在该窗口中可以自由设置Maya界面中各类元素的颜色,如图1-19所示。

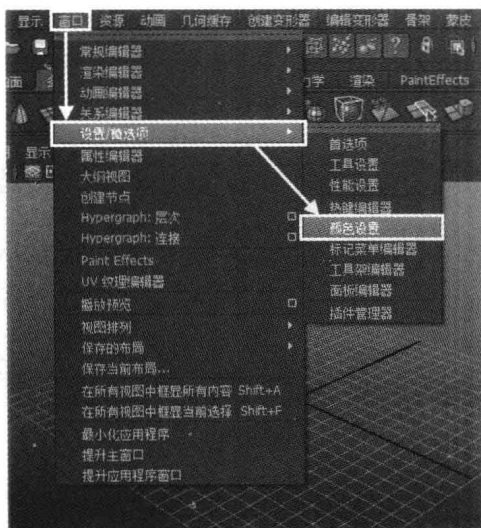


图1-18

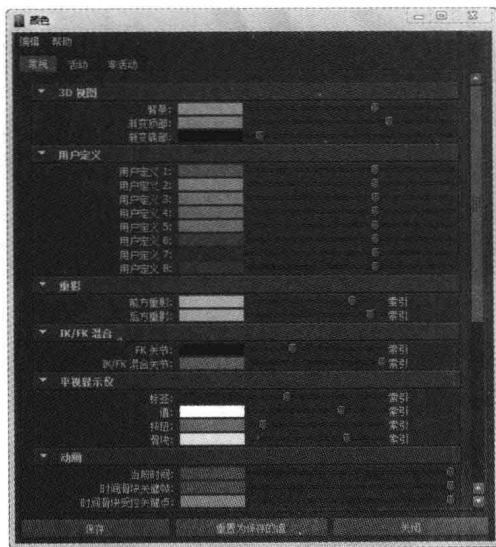


图1-19

实战009 设置快捷键

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战009 设置快捷键.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握自定义快捷键的方法。

实例介绍

Maya里面有很多快捷键,用户可以使用系统默认的快捷键,也可以自己设置快捷键,这样可以提高工作效率。本例将为Hypershade窗口指定一个快捷键,从而可以方便地使用快捷键打开该窗口。

操作步骤

01 执行“窗口>设置/首选项>热键编辑器”菜单命



令, 打开“热键编辑器”窗口, 然后在“类别”列表中选择Window类别, 接着在“命令”列表中选择HypershadeWindow命令, 如图1-20所示。



图 1-20

02 在“键”参数后面输入字母M, 然后单击“指定”按钮, 如图1-21所示。这样就为Hypershade窗口设置了一个快捷键M。



图 1-21

03 关闭“热键编辑器”窗口, 然后按M键就可以打开Hypershade窗口, 如图1-22所示。



图 1-22

实例介绍

为了提高工作效率, Maya提供了几种快捷的操作方法, 如热盒、快捷菜单和工具架等, 下面介绍如何使用热盒。

操作步骤

按住空格键不放就可以调出Maya的热盒, 其中包含了Maya所有的菜单命令, 如图1-23所示。

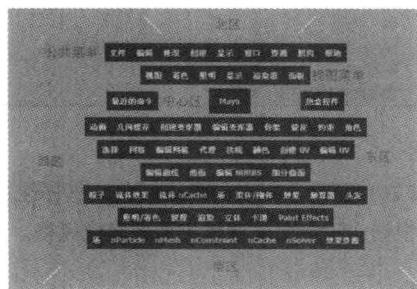


图 1-23



技巧与提示

热盒中的标记菜单分为5个区, 分别是北区、南区、西区、东区和中心区, 在这5个区里单击鼠标左键都可以弹出一个特殊的快捷菜单。

北区: 提供一些视图布局方式的快捷菜单, 与“窗口>保存的布局”、“面板>保存的布局”菜单中的命令相同。

南区: 用于将当前视图切换到其他类型的视图, 与视图菜单中的“面板>面板”菜单里的命令相同。

西区: 该区可以打开选择蒙版功能, 与状态栏中的选择蒙版区的功能相同。

东区: 该区中的命令是一些控制界面元素的开关, 与“显示>UI元素”菜单下的命令相同。

中心区: 用于切换顶视图、前视图、侧视图和透视图。

实战011 设置撤销次数

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战011 设置撤销次数.flv
难易指数	★★★★★
技术掌握	掌握设置撤销操作次数的方法。

实例介绍

在“编辑”主菜单下提供了一些编辑场景对象的命令, 如“复制”、“剪切”、“删除”和“选择”等。经过一系列的操作后, Maya会自动记录下操作过程, 而这些记录的操作过程是可以撤销和恢复的, 默认可以记录的操作数为50次。下面介绍如何设置撤销次数。



技巧与提示

Maya中的Hypershade窗口主要用于制作材质。

实战010 使用Maya的热盒

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战010 使用Maya的热盒.flv
难易指数	★★★★★
技术掌握	掌握调出Maya的热盒的方法。

操作步骤

01 执行“窗口>设置/首选项>首选项”菜单命令，如图1-24所示。

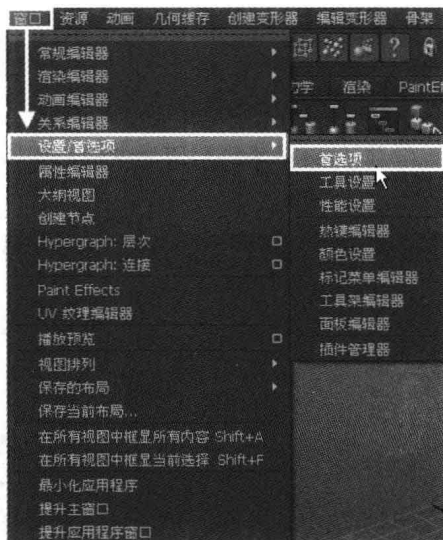


图1-24

02 系统弹出“首选项”窗口，在“类别”列表中选择“撤消”选项，此时在右侧的面板中将显示该选项的参数，其中“队列大小”参数就用于记录操作的步骤数，可以通过改变其数值来改变记录的操作步骤数，如图1-25所示。

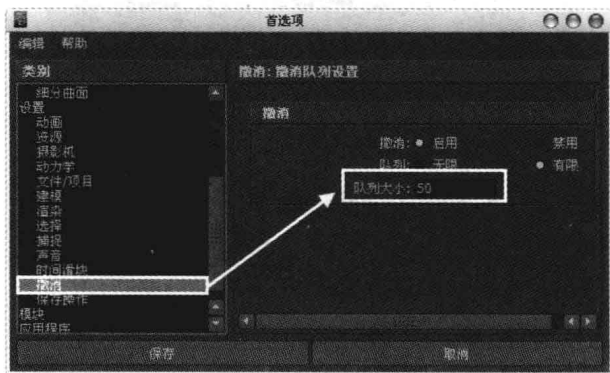


图1-25

实战012 设置Maya单位

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战012 设置Maya单位.flv
难易指数	★★★★☆
技术掌握	掌握在Maya中设置单位的方法。

实例介绍

通常情况下，在进行作业之前都要对Maya的单位进行设置，这样才能制作出精确的模型。

操作步骤

01 执行“窗口>设置/首选项>首选项”菜单命令，打开“首选项”窗口，如图1-26所示。

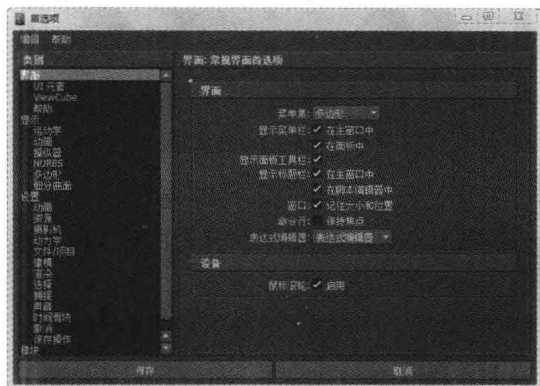


图1-26

02 在“类别”列表中选择“设置”选项，然后在右侧弹出的参数面板中设置“线性”为“厘米”，最后单击“保存”按钮，如图1-27所示。



图1-27

实战013 视图导航器

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战013 视图导航器.flv
难易指数	★★★★☆
技术掌握	掌握使用视图导航器切换视图的方法。

实例介绍

Maya提供了一个非常实用的视图导航器，通过视图导航器可以切换到标准预设视图，也可以切换到任意想要的特殊角度。

操作步骤

01 默认情况下，启动Maya 2012以后，视图导航器将出现在视图区域的右上角，如图1-28所示。

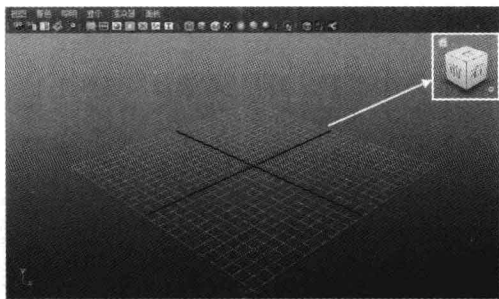


图 1-28

02 使用鼠标左键单击视图导航器的顶面，将会进入到顶视图，如图1-29所示。

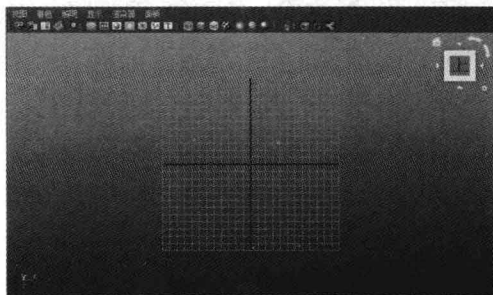


图 1-29



技巧与提示

在“首选项”窗口的ViewCube面板中可以设置视图导航器的相关选项，如图1-30所示。

在执行错误的视图操作后，可以通过执行“视图”菜单中的“上一个视图”或“下一视图”命令恢复到相应的视图，执行“默认视图”命令则可以恢复到Maya启动时的初始视图状态。



图 1-30

实战014 安全框的使用

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战014 安全框的使用.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握使用安全框的方法。

实例介绍

在Maya的视口区域显示的图像比例不是图像的渲染比例，必须要显示出安全框才能观察到可渲染区域。安全框主要用于显示场景对象的可渲染区域及图像的纵横比。

操作步骤

在Maya视图上方的视图快捷栏中单击“分辨率门”按钮，即可打开Maya渲染视口的安全框，如图1-31和图1-32所示。

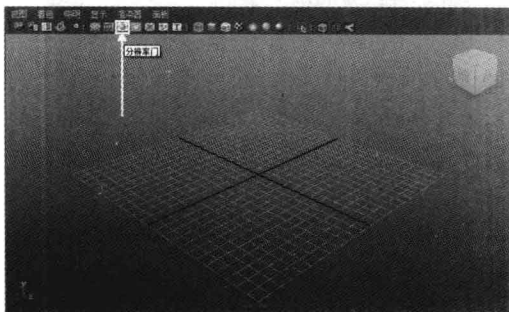


图 1-31

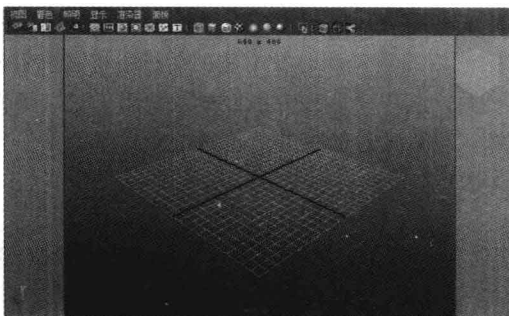


图 1-32

实战015 使用帮助文件

场景位置	无
实例位置	无
视频位置	DVD>多媒体教学>第1章>实战015 使用帮助文件.flv
难易指数	★☆☆☆☆
技术掌握	掌握打开帮助文件的方法。

实例介绍

Maya 2012的在线帮助搜索引擎的速度加快了很多，而且更新了中文的帮助界面，这样更方便用户在工作时访问帮助文档和参考信息；同时也减少了本地安装数据的时间，使安装和卸载Maya的速度更快。

操作步骤

执行“帮助>Maya帮助”菜单命令（或者按键盘上的F1键），即可在浏览器中打开Maya 2012的在线帮助系统，如图1-33和图1-34所示。