第一图书网, tushu007.com

<<中文版Maya 2012完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Maya 2012完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115265128

10位ISBN编号：7115265127

出版时间：2011-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈路石

页数：441

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：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Maya 2012完全自学教程>>

内容概要

本书是一本全面介绍中文版Maya 2012基本功能及实际运用的书。
本书完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握Maya 2012的必备参考书。

本书从Maya 2012的基本操作入手，结合大量的可操作性实例（216个实战和23个综合实例），全面而深入地阐述了Maya 2012的建模、灯光、摄影机、材质、渲染、动画、动力学、流体与效果等方面的技术。
在软件运用方面，本书还结合了当前最流行的渲染器mental ray和VRay进行讲解，向读者详细介绍了如何运用Maya结合mental ray渲染器与VRay渲染器进行角色、游戏、影视、动画和特效等渲染，使读者得以学以致用。

本书共分为15章，每章分别介绍一个技术版块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过密集的实例进行练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集“轰炸”。

本书讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。
本书附带1张超大容量DVD9教学光盘，内容包括本书所有实例的源文件、效果图、贴图、场景文件与多媒体有声视频教学录像，另外作者还精心准备了285套Maya经典模型与180个高动态HDRI贴图赠送读者。
同时书中还为读者准备了实战、综合实例、技术专题、疑难问答以及常见物体折射率速查表，以方便读者学习。

本书非常适合作为初中级读者的入门及提高参考书，尤其是零基础的读者。
另外请读者注意，本书所有内容均采用中文版Maya 2012、VRay 2.0版本进行编写。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

陈路石，国内著名CGer，《cgworld》杂志资深撰稿人，进入CG行业已近10年，期间在多家知名的大型游戏、动画公司担任设计师和技术指导，尤其擅长Maya、3dsMax、ZBrush等三维软件，并且拥有丰富的Maya培训经验。
设计内容涉及展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰，并参与过城市建设规划、古镇旅游建筑修复项目等。

著有《Maya 2008完全自学教程》、《Maya/mental ray/VRay印象光与材质表现技法》、《Maya 2010完全自学教程》。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Maya 2012完全自学教程>>

书籍目录

第1章　进入Maya　2012的世界
1.1　Maya　2012简介
1.1.1　Maya的成长史
1.1.2　Maya的应用领域
1.2　Maya　2012的最新改进
1.2.1　项目窗口
1.2.2　名称空间编辑器
实战——使用名称空间编辑功能
1.2.3　编辑网格
实战——在网格上投影曲线并分割网格
实战——使用挤出功能
1.2.4　渲染方面的改进
实战——熟悉Viewport　2.0版的功能
1.2.5　动画方面的改进
1.2.6　绑定方面的改进
1.2.7　动力学方面的改进
1.2.8　帮助改进
1.3　Maya的节点
实战——观察节点
实战——材质节点
1.4　Maya　2012的基本操作
1.4.1　界面介绍
1.4.2　视图操作
实战——为摄影机视图创建书签
实战——观察灯光照射范围
1.4.3　编辑对象
实战——观察参数变化对对象的影响
1.4.4　编辑菜单
实战——复制并变换与特殊复制对象
1.4.5　修改菜单
1.4.6　快捷菜单
实战——设置快捷键
1.4.7　文件菜单
实战——创建和编辑工程目录
实战——使用归档场景功能
实战——场景对象的基本操作
第2章　NURBS建模技术
2.1　NURBS理论知识
2.1.1　理解NURBS
2.1.2　NURBS建模方法
2.1.3　NURBS对象的组成元素
2.1.4　物体级别与基本元素间的切换
2.1.5　NURBS曲面的精度控制
2.2　创建NURBS对象
2.2.1　创建NURBS曲线

第一图书网, tushu007.com

实战——巧用曲线工具绘制螺旋线
实战——显示曲线的精确坐标
实战——绘制两点和三点圆弧
2.2.2 文本
2.2.3 Adobe(R)Illustrator(R)对象
实战——将AI路径导入到Maya中
2.2.4 创建NURBS基本体
实战——改变NURBS几何体属性以节省系统资源
2.3 编辑NURBS曲线
2.3.1 复制曲面曲线
实战——复制曲面上的曲线
2.3.2 附加曲线
实战——连接曲线
2.3.3 分离曲线
实战——用编辑点分离曲线
实战——用曲线点分离曲线
2.3.4 对齐曲线
实战——对齐曲线的顶点
2.3.5 开放/闭合曲线
实战——闭合断开的曲线
2.3.6 移动接缝
实战——移动接缝
2.3.7 切割曲线
实战——切割曲线
2.3.8 曲线相交
2.3.9 曲线圆角
实战——为曲线创建圆角
2.3.10 插入结
实战——插入编辑点
2.3.11 延伸
实战——延伸曲线
实战——延伸曲面上的曲线
2.3.12 偏移
实战——偏移曲线
实战——偏移曲面上的曲线
2.3.13 反转曲线方向
2.3.14 重建曲线
实战——重建曲线
2.3.15 拟合B样条线
实战——拟合B样条线
2.3.16 平滑曲线
实战——将曲线进行平滑处理
2.3.17 CV硬度
实战——硬化CV点
2.3.18 添加点工具
2.3.19 曲线编辑工具
2.3.20 投影切线

第一图书网, tushu007.com

实战——投影切线
实战——投影切线到曲面
2.3.21　修改曲线
实战——拉直曲线
2.3.22　Bezier曲线
2.3.23　选择
2.4　创建NURBS曲面
2.4.1　旋转
实战——用旋转创建花瓶
2.4.2　放样
实战——用放样创建弹簧
2.4.3　平面
实战——用平面创建雕花
2.4.4　挤出
实战——用挤出创建武器管
2.4.5　双轨成形
实战——用双轨成形1工具创建曲面
实战——用双轨成形2工具创建曲面
实战——用双轨成形3+工具创建曲面
2.4.6　边界
实战——边界成面
2.4.7　方形
实战——方形成面
2.4.8　倒角
实战——将曲线倒角成面
2.4.9　倒角
实战——用倒角+创建倒角模型
2.5　编辑NURBS曲面
2.5.1　复制NURBS面片
实战——复制NURBS面片
2.5.2　在曲面上投影曲线
实战——将曲线投影到曲面上
2.5.3　曲面相交
实战——用曲面相交在曲面的相交处生成曲线
2.5.4　修剪工具
实战——根据曲面曲线修剪曲面
2.5.5　取消修剪曲面
2.5.6　布尔
实战——布尔运算
2.5.7　附加曲面
实战——用附加曲面合并曲面
2.5.8　附加而不移动
2.5.9　分离曲面
实战——将曲面分离出来
2.5.10　对齐曲面
2.5.11　开放/闭合曲面
实战——将开放的曲面闭合起来

第一图书网, tushu007.com

2.5.12 移动接缝
2.5.13 插入等参线
2.5.14 延伸曲面
实战——延伸曲面
2.5.15 偏移曲面
实战——偏移复制曲面
2.5.16 反转曲面方向
实战——反转法线方向
2.5.17 重建曲面
实战——重建曲面的跨度数
2.5.18 圆化工具
实战——圆化曲面的公共边
2.5.19 曲面圆角
实战——在曲面间创建圆角曲面
实战——创建自由圆角曲面
实战——在曲面间创建混合圆角
2.5.20 缝合
实战——缝合曲面点
实战——缝合曲面边
实战——全局缝合曲面
2.5.21 雕刻几何体工具
实战——雕刻山体模型
2.5.22 曲面编辑
实战——平滑切线
2.5.23 选择
2.6 NURBS建模综合实例——卡通丑小鸭
2.6.1 建立工程目录
2.6.2 建立参考平面
2.6.3 模型制作
第3章 多边形建模技术
3.1 多边形建模基础
3.1.1 了解多边形
3.1.2 多边形建模方法
3.1.3 多边形组成元素
3.1.4 UV坐标
3.1.5 多边形右键菜单
3.2 创建多边形对象
3.2.1 球体
3.2.2 立方体
3.2.3 圆柱体
3.2.4 圆锥体
3.2.5 平面
3.2.6 特殊多边形
3.3 多边形网格
3.3.1 结合
实战——结合多边形对象
3.3.2 分离

第一图书网, tushu007.com

3.3.3 提取
实战——提取多边形的面
3.3.4 布尔
实战——布尔运算(并集)
实战——布尔运算(差集)
实战——布尔运算(交集)
3.3.5 平滑
3.3.6 平均化顶点
实战——平均化顶点以平滑模型
3.3.7 传递属性
实战——传递UV纹理属性
3.3.8 绘制传递属性权重工具
实战——绘制传递属性的权重
3.3.9 传递着色集
3.3.10 剪贴板操作
实战——复制并粘贴对象的属性
3.3.11 减少
3.3.12 绘制减少权重工具
实战——绘制减少权重以简化模型
3.3.13 清理
3.3.14 三角形化
实战——三角形化多边形面
3.3.15 四边形化
实战——四边形化多边形面
3.3.16 填充洞
实战——补洞
3.3.17 生成洞工具
实战——创建洞
3.3.18 创建多边形工具
实战——创建多边形
3.3.19 雕刻几何体工具
3.3.20 镜像切割
实战——镜像切割模型
3.3.21 镜像几何体
3.4 编辑多边形网格
3.4.1 保持面的连接性
3.4.2 挤出
实战——挤出多边形
3.4.3 桥接
实战——桥接多边形
3.4.4 附加到多边形工具
实战——附加多边形
3.4.5 在网格上投影曲线
3.4.6 使用投影的曲线分割网格
3.4.7 切割面工具
实战——切割多边形面
3.4.8 交互式分割工具

第一图书网, tushu007.com

3.4.9　插入循环边工具
实战——在多边形上插入循环边
3.4.10　偏移循环边工具
实战——偏移多边形的循环边
3.4.11　添加分段
实战——细分面的分段数
3.4.12　滑动边工具
实战——滑动边的位置
3.4.13　变换组件
实战——变换组件
3.4.14　翻转三角形边
实战——翻转三角形边
3.4.15　正向自旋边
实战——正向自旋边
3.4.16　反向自旋边
3.4.17　刺破面
实战——刺破多边形面
3.4.18　楔形面
实战——创建扇形面
3.4.19　复制面
实战——复制多边形的面
3.4.20　连接组件
3.4.21　分离组件
实战——分离顶点
3.4.22　合并
实战——合并顶点
3.4.23　合并到中心
3.4.24　收拢
实战——收拢多边形的面
3.4.25　合并顶点工具
3.4.26　合并边工具
实战——合并边
3.4.27　删除边/顶点
实战——删除顶点
3.4.28　切角顶点
实战——切角顶点
3.4.29　倒角
实战——倒角多边形
3.4.30　折痕工具
实战——创建折痕
3.4.31　移除选定对象
3.4.32　移除全部
3.4.33　折痕集
3.4.34　指定不可见面
3.5　多边形建模综合实例——龙虾
3.5.1　创建头部模型
3.5.2　创建身体模型

第一图书网, tushu007.com

3.5.3 创建尾巴模型
3.5.4 创建脚部模型
3.5.5 创建腿部模型
3.5.6 创建触角模型
3.6 多边形建模综合实例——建筑
3.6.1 创建高层建筑
3.6.2 创建低层建筑
第4章 细分曲面建模技术
4.1 细分曲面基础知识
4.1.1 理解细分曲面建模
4.1.2 细分曲面对象的特点
4.2 创建细分曲面对象
4.2.1 细分曲面对象的创建方法
4.2.2 创建细分曲面基本体
4.3 细分曲面的编辑模式
4.3.1 标准编辑模式
4.3.2 多边形编辑模式
4.4 编辑细分曲面对象
4.4.1 纹理
4.4.2 完全折痕边/顶点
实战——完全折痕边
4.4.3 部分折痕边/顶点
实战——部分折痕边
4.4.4 取消折痕边/顶点
实战——去除折痕边
4.4.5 镜像
实战——镜像对象
4.4.6 附加
实战——附加对象
4.4.7 匹配拓扑
实战——匹配拓扑结构
4.4.8 清理拓扑
实战——清理多余拓扑结构
4.4.9 收拢层次
4.4.10 标准模式/多边形代理模式
4.4.11 雕刻几何体工具
4.4.12 选择命令集合
实战——细化选择的元素
4.4.13 组件显示级别
4.4.14 组件显示过滤器
4.5 细分曲面建模综合实例——羽翼神弓
4.5.1 创建手柄模型
4.5.2 创建弓柄模型
4.5.3 创建弓玄模型
第5章 灯光技术
5.1 灯光概述
5.2 摄影布光原则

第一图书网, tushu007.com

5.2.1 自然光
5.2.2 人工光
5.2.3 混合光
5.3 灯光的类型
5.3.1 点光源
5.3.2 环境光
5.3.3 平行光
5.3.4 体积光
5.3.5 区域光
5.3.6 聚光灯
5.4 灯光的基本操作
5.5 灯光的属性
5.5.1 聚光灯属性
实战——制作盆景灯光
5.5.2 灯光效果
实战——制作角色灯光雾
实战——制作场景灯光雾
实战——制作镜头光斑特效
实战——制作光栅效果
实战——打断灯光链接
实战——创建三点照明
实战——调节灯光强度曲线
实战——调节灯光颜色曲线
实战——用反光板照明场景
5.5.3 阴影
实战——使用深度贴图阴影
实战——使用光线跟踪阴影
5.6 灯光设置综合实例——物理太阳和天空照明
5.6.1 设置场景灯光
5.6.2 设置渲染参数
第6章 摄影机技术
6.1 摄影机的类型
6.1.1 摄影机
6.1.2 摄影机和目标
6.1.3 摄影机、目标和上方向
6.1.4 立体摄影机
6.1.5 Multi Stereo Rig(多重摄影机装配)
6.2 摄影机的基本设置
6.3 摄影机工具
6.3.1 侧滚工具
6.3.2 平移工具
6.3.3 推拉工具
6.3.4 缩放工具
6.3.5 二维平移/缩放工具
6.3.6 侧滚工具
6.3.7 方位角仰角工具
6.3.8 偏转-俯仰工具

第一图书网, tushu007.com

6.3.9 飞行工具
6.4 摄影机综合实例——制作景深特效
第7章 材质技术
7.1 材质概述
7.2 材质编辑器
7.2.1 工具栏
7.2.2 创建栏
7.2.3 分类区域
7.2.4 工作区域
7.3 材质类型
7.3.1 表面材质
7.3.2 体积材质
7.3.3 置换材质
7.4 材质属性
7.4.1 材质的公用属性
7.4.2 材质的高光属性
7.4.3 光线跟踪属性
7.5 常用材质实战训练
实战——制作迷彩材质
实战——制作玻璃材质
实战——制作昆虫材质
实战——制作玛瑙材质
实战——制作金属材质
实战——制作眼睛材质
实战——制作熔岩材质
实战——制作卡通材质
实战——制作X射线材质
实战——制作冰雕材质
第8章 纹理技术
8.1 纹理概述
8.1.1 纹理的类型
8.1.2 纹理的作用
8.2 纹理的属性
8.2.1 正常纹理
8.2.2 投影纹理
8.2.3 蒙板纹理
实战——制作酒瓶标签
8.3 创建与编辑UV
8.3.1 UV映射类型
8.3.2 UV坐标的设置原则
8.3.3 UV纹理编辑器
实战——划分角色的UV
第9章 渲染技术
9.1 渲染基础
9.1.1 渲染概念
9.1.2 渲染算法
9.2 默认渲染器——Maya软件

第一图书网, tushu007.com

9.2.1 文件输出与图像大小
9.2.2 渲染设置
实战——用Maya软件渲染水墨画
实战——用Maya软件渲染变形金刚
9.3 向量渲染器——Maya向量
9.3.1 外观选项
9.3.2 填充选项
9.3.3 边选项
实战——用Maya向量渲染线框图
9.4 硬件渲染器——Maya硬件
9.5 电影级渲染器——mental ray
9.5.1 mental ray的常用材质
9.5.2 menta ray渲染参数设置
实战——模拟全局照明
实战——制作mental ray的焦散特效
实战——用mib_cie_d灯光节点调整色温
实战——制作葡萄的次表面散射效果
9.6 渲染新贵——VRay
9.6.1 VRay渲染器简介
9.6.2 VRay灯光
9.6.3 VRay基本材质的属性
9.6.4 VRay渲染参数设置
实战——制作VRay玻璃与陶瓷材质(焦散)
实战——制作VRay香烟材质
第10章 灯光/材质/渲染综合运用
10.1 Maya软件综合实例——台灯艺术
10.1.1 材质制作
10.1.2 灯光设置
10.1.3 渲染设置
10.2 Maya软件综合实例——吉他
10.2.1 材质制作
10.2.2 灯光设置
10.3 mental ray综合实例——奔驰的汽车
10.3.1 材质制作
10.3.2 灯光设置
10.3.3 创建运动模糊
10.3.4 渲染设置
10.3.5 渲染通道图
10.3.6 后期处理
10.4 mental ray综合实例——红细胞
10.4.1 材质制作
10.4.2 灯光设置
10.4.3 渲染设置
10.4.4 分层渲染
10.4.5 后期处理
10.5 VRay综合实例——魔兽(游戏角色)
10.5.1 贴图制作

第一图书网, tushu007.com

10.5.2 材质制作
10.5.3 灯光设置
10.5.4 环境设置
10.5.5 渲染魔兽
10.5.6 渲染火焰
10.5.7 后期处理
第11章 基础动画
11.1 动画概述
11.2 时间轴
11.2.1 时间滑块
11.2.2 时间范围滑块
11.2.3 播放控制器
11.2.4 动画控制菜单
11.2.5 动画首选项
11.3 关键帧动画
11.3.1 设置关键帧
11.3.2 设置变换关键帧
11.3.3 自动关键帧
11.3.4 在通道盒中设置关键帧
实战——为对象设置关键帧
11.4 曲线图编辑器
11.4.1 工具栏
11.4.2 大纲列表
11.4.3 曲线图表视图
实战——用曲线图制作重影动画
11.5 变形器
11.5.1 混合变形
实战——用混合变形制作表情动画
11.5.2 晶格
实战——用晶格变形器调整雕塑外形
11.5.3 包裹
11.5.4 簇
实战——用簇变形器为鲸鱼制作眼皮
11.5.5 非线性
实战——使用扭曲变形器制作螺钉
11.5.6 抖动变形器
实战——用抖动变形器控制腹部运动
11.5.7 线工具
实战——用线工具制作帽檐
11.5.8 褶皱工具
11.6 受驱动关键帧动画
11.6.1 驱动列表
11.6.2 菜单栏
11.6.3 功能按钮
11.7 运动路径动画
11.7.1 设置运动路径关键帧
实战——制作运动路径关键帧动画

第一图书网, tushu007.com

11.7.2 连接到运动路径
实战——制作连接到运动路径动画
11.7.3 流动路径对象
实战——制作字幕穿越动画
11.8 约束
11.8.1 点
11.8.2 目标
实战——用目标约束控制眼睛的转动
11.8.3 方向
实战——用方向约束控制头部的旋转
11.8.4 缩放
11.8.5 父对象
11.8.6 几何体
11.8.7 正常
11.8.8 切线
11.8.9 极向量
第12章 高级动画
12.1 骨架系统
12.1.1 了解骨架结构
12.1.2 父子关系
12.1.3 创建骨架
实战——用关节工具创建人体骨架
12.1.4 编辑骨架
实战——插入关节
实战——重新设置骨架根
实战——移除关节
实战——断开关节
实战——连接关节
实战——镜像关节
12.1.5 IK控制柄
12.2 角色蒙皮
12.2.1 蒙皮前的准备工作
12.2.2 平滑绑定
实战——平滑绑定
12.2.3 交互式蒙皮绑定
实战——交互式蒙皮绑定
12.2.4 刚性绑定
实战——刚性绑定
12.2.5 绘制蒙皮权重工具
12.3 肌肉系统
实战——制作肌肉动画(一)
实战——制作肌肉动画(二)
第13章 动画综合运用
13.1 运动路径综合实例——盘旋动画
13.1.1 创建螺旋线
13.1.2 创建运动路径动画
13.2 受驱动关键帧综合实例——白头鹰舞动动画

第一图书网, tushu007.com

13.2.1 分析场景内容
13.2.2 为翅膀关节添加新的附加属性
13.2.3 折叠翅膀骨架链
13.2.4 设置受驱动关键帧控制羽毛关节旋转
13.2.5 添加属性控制翅膀总体运动
13.2.6 设置受驱动关键帧控制翅膀折叠动作
13.2.7 设置驱动关键帧控制翅膀伸展动作
13.3 角色绑定综合实例——鲨鱼的刚性绑定与编辑
13.3.1 分析场景内容
13.3.2 刚性绑定NURBS多面片角色模型
13.3.3 编辑角色模型刚性蒙皮变形效果
13.4 人物绑定综合实例——人物骨架绑定与蒙皮
13.4.1 创建骨架
13.4.2 创建反转脚
13.4.3 创建控制器
13.4.4 为骨架蒙皮
13.4.5 调整蒙皮权重
13.5 机械绑定综合实例——汽车绑定
13.5.1 绑定车身
13.5.2 用表达式绑定警报器
13.5.3 绑定天线模型
13.5.4 创建车门控制器
13.5.5 绑定排气管模型
13.5.6 创建车灯控制器
13.5.7 创建方向盘控制器
13.5.8 创建总控制器
13.5.9 创建轮胎控制器
13.6 动画综合实例——美丽的海底世界
13.6.1 动画元素模型的制作
13.6.2 动画场景模型的制作
13.6.3 导入动画元素模型
13.6.4 制作鱼类的路径动画
13.6.5 制作美人鱼的路径动画
13.6.6 添加海底物体
第14章 动力学
14.1 粒子系统
14.1.1 粒子工具
实战——练习创建粒子的几种方法
14.1.2 创建发射器
14.1.3 从对象发射
实战——从对象内部发射粒子
实战——从对象表面发射粒子
实战——从对象曲线发射粒子
14.1.4 使用选定发射器
实战——用不同发射器发射相同的粒子
14.1.5 逐点发射速率
实战——用逐点发射速率制作粒子流动画

第一图书网, tushu007.com

14.1.6　使碰撞
实战——制作粒子碰撞特效
14.1.7　粒子碰撞事件编辑器
实战——创建粒子碰撞事件
14.1.8　目标
14.1.9　实例化器(替换)
实战——将粒子替换为实例对象
14.1.10　精灵向导
实战——制作精灵向导粒子动画
14.1.11　连接到时间
14.2　动力场
14.2.1　空气
实战——测试风力场
实战——测试尾迹力场
14.2.2　阻力
实战——测试阻力场
14.2.3　重力
14.2.4　牛顿
实战——测试牛顿场
14.2.5　径向
实战——测试径向场
14.2.6　湍流
实战——测试湍流场
14.2.7　一致
实战——测试一致场
14.2.8　漩涡
实战——测试漩涡场
14.2.9　体积轴
实战——测试体积轴场
14.2.10　体积曲线
14.2.11　将选定对象作为场源
14.2.12　影响选定对象
14.3　柔体
14.3.1　创建柔体
实战——制作柔体动画
14.3.2　创建弹簧
14.3.3　绘制柔体权重工具
14.4　刚体
14.4.1　创建主动刚体
14.4.2　创建被动刚体
实战——制作刚体碰撞动画
14.4.3　创建钉子约束
实战——制作钉子约束动画
14.4.4　创建固定约束
14.4.5　创建铰链约束
实战——制作铰链约束动画
14.4.6　创建弹簧约束

第一图书网, tushu007.com

14.4.7 创建屏障约束
实战——制作屏障约束动画
14.4.8 设置主动关键帧
14.4.9 设置被动关键帧
14.4.10 断开刚体连接
14.5 解算器
14.5.1 初始状态
14.5.2 刚体解算器属性
14.5.3 当前刚体解算器
14.5.4 创建刚体解算器
14.5.5 设置刚体穿透
14.5.6 设置刚体碰撞
14.5.7 内存缓存
14.5.8 创建粒子磁盘缓存
14.5.9 编辑过采样或缓存设置
14.5.10 交互式播放
14.6 粒子系统综合实例——树叶飞舞动画
14.6.1 设置粒子旋转动画
14.6.2 设置粒子材质
14.6.3 添加粒子动态属性
14.7 动力场综合实例——爆炸动画
14.7.1 创建爆炸动画
14.7.2 设置爆炸颜色
14.7.3 创建爆炸碎片
14.8 刚体综合实例——跷跷板动画
第15章 流体与效果
15.1 流体
15.1.1 创建3D容器
15.1.2 创建2D容器
实战——创建2D和3D容器
15.1.3 添加/编辑内容
实战——在3D和2D容器中创建发射器
实战——从对象发射流体
实战——制作影视流体文字动画
实战——从曲线发射流体
15.1.4 创建具有发射器的3D容器
15.1.5 创建具有发射器的2D容器
15.1.6 获取流体示例
15.1.7 获取海洋/池塘示例
15.1.8 海洋
实战——创建海洋
实战——模拟船舶行进时的尾迹
15.1.9 池塘
15.1.10 扩展流体
15.1.11 编辑流体分辨率
15.1.12 使碰撞
实战——制作流体碰撞动画

第一图书网, tushu007.com

15.1.13　生成运动场
15.1.14　设置初始状态
实战——设置流体初始状态
15.1.15　清除初始状态
15.1.16　状态另存为
15.2　效果
15.2.1　创建火
实战——制作火炬火焰动画
15.2.2　创建烟
15.2.3　创建焰火
实战——制作烟火动画
15.2.4　创建闪电
实战——制作闪电动画
15.2.5　创建破碎
实战——制作爆炸碎片
15.2.6　创建曲线流
实战——创建曲线流动画
15.2.7　创建曲面流
实战——创建曲面流动画
15.2.8　删除曲面流
15.3　画笔效果
15.3.1　了解画笔效果菜单
15.3.2　2D画笔
15.3.3　3D画笔
实战——绘制3D画笔场景
15.4　综合实例——制作流体火球动画
15.5　综合实例——制作叉车排气动画
15.6　综合实例——制作水面涟漪动画
索引
本书实战速查表
本书综合实例速查表
本书疑难问答速查表
本书技术专题速查表
常见物体折射率
材质折射率
液体折射率
晶体折射率

章节摘录

版权页：插图：绑定到：指定刚性蒙皮操作将绑定整个骨架还是只绑定选择的关节，共有以下3个选项。
完整骨架：当选择该选项时，被选择的模型表面（可变形物体）将被绑定到骨架链中的全部关节上，即使选择了根关节之外的一些关节。
该选项是角色蒙皮操作中常用的绑定方式，也是系统默认的选项。
选定关节：当选择该选项时，被选择的模型表面（可变形物体）将被绑定到骨架链中选择的关节上，而不是绑定到整个骨架链。
强制全部：当选择该选项时，被选择的模型表面（可变形物体）将被绑定到骨架链中的全部关节上，其中也包括那些没有影响力的关节。
为关节上色：当勾选该选项时，被绑定的关节上会自动分配与蒙皮物体点组相同的颜色。
当编辑蒙皮物体点组成员（关节对蒙皮物体的影响范围）时，选择这个选项将有助于以不同的颜色区分各个关节所影响蒙皮物体点的范围。
绑定方法：可以选择一种刚性绑定方法，共有以下两个选项。
最近点：当选择该选项时，Maya将基于每个蒙皮物体点与关节的接近程度，自动将可变形物体点放置到不同的蒙皮物体点组中。
对于每个与骨连接的关节，都会创建一个蒙皮物体点组，组中包括与该关节最靠近的可变形物体点。Maya将不同的蒙皮物体点组放置到一个分区中，这样可以保证每个可变形物体点只能在一个唯一的组中，最后每个蒙皮物体点组被绑定到与其最靠近的关节上。
划分集：当选择该选项时，Maya将绑定在指定分区中已经被编入蒙皮物体点组内的可变形物体点。应该有和关节一样多的蒙皮物体点组，每个蒙皮物体点组被绑定到与其最靠近的关节上。
划分：当设置“绑定方法”为“划分集”时，该选项才起作用，可以在列表框中选择想要刚性绑定的蒙皮物体点组所在的划分集名称。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中文版Maya 2012完全自学教程》特点：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：《中文版Maya 2012完全自学教程》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Maya2012的重要命令和主要应用。
视频与图书互补：《中文版Maya 2012完全自学教程》附带了1张超大容量DVD9教学光盘，内容包含《中文版Maya 2012完全自学教程》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HDRI贴图，使之成为当之无愧的超值学习套餐。

第一图书网, tushu007.com

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:http://www.tushu007.com