第一图书网, tushu007.com

<<Maya 2011完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787302267317

10位ISBN编号：7302267316

出版时间：2011-11

出版时间：清华大学出版社

作者：铁钟

页数：378

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

内容概要

本书是定位于Maya 2011初中级．共分8个章节，分别对三维软件Maya的建模、材质、基础动画、角色动画和动力学等各个模块进行深入的分析。
书中的每一个实例都将作者的实际创作和软件操作进行了结合，每一个实例都经过认真的制作，力求深入浅出地将三维软件Maya的操作技巧介绍给读者。

本书结构清晰．语言流畅．内容翔实．从各个方面展现了Maya的强大功能。
书中的实例突出实践性．适合于广大初级和中级的Maya用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

作者简介

铁钟，北京大学数字艺术系计算机动画专业硕士研究生. 参与及主持的项目：
2004年至2005年中央电视台CCTV-6电影频道整体包装 2005年浙江卫视频道整体包装及VI系统
2006年湖北卫视频道整体包装及VI系统
2006年河南卫视电视剧频道整体包装及VI系统鸿星尔克电视广告五粮液电视广告招商银行系列电视广告。

书籍目录

第1章　Maya操作概述
1. 1 Maya 201 1界面
1. 1. 1 全新的界面自定义
1. 1. 2 状态栏(Status)
1. 1. 3 工具架(Shelf)
1. 1. 4 视图区(Workspace)
1. 1. 5 通道栏(Channel)以及图层区(Layer)
1. 1. 6 工具栏(Tools)
1. 1. 7 动画控制区(Animation)
1. 1. 8命令栏(Command line)和帮助栏
1. 2 Maya 201 1的基本操作
1. 2. 1 创建项目及物体
1. 2. 2 视图操作
1. 2. 3操纵物体
1. 2. 4 物体组件
1. 2. 5 物体属性
1. 2. 6 图层操作
1. 2. 7 复制物体
1. 2. 8查看场景信息
1. 2. 9父子和群组
1. 2. 10快捷菜单
第2章　多边形建模应用
2. 1 Polygon建模命令
2. 1. 1 多边形的基本概念
2. 1. 2 Polygon的基本元素
2. 2 Polygon物体的创建与编辑
2. 2. 1 Polygon原始物体
2. 2. 2 Polygon的显示
2. 2. 3 Polygon法线
2. 2. 4 Polygon选择
2. 2. 5 Polygon雕刻笔
2. 3 Mesh菜单(基础工具)
2. 3. 1 Combine(合并工具)
2. 3. 2 Separate(分离工具)
2. 3. 3 Extract(提取面命令)
2. 3. 4 Booleans(布尔工具)
2. 3. 5 Smooth(光滑工具)
2. 3. 6 Average Vertices(平均点命令)
2. 3. 7 Transfer Attributes。
(属性传递工具)
2. 3. 8 Paint Transfer Attributes Weights
Tool(绘制传递属性权重)
2. 3. 9 Clipboard Actions(动态剪切板)
2. 3. 10 Reduce(简化)
2. 3. 11 Paint Reduce Weight Tool(简化程度绘制工具)

2. 3, 12 Cleanup(清除)
2. 3. 13 Triangulate(三角面)
2. 3. 14 Quadrangula(e(四角面)
2. 3. 15 Fill Hole(洞填补)?
2. 3. 16 Make Hole Tool(创建洞工具)
2. 3. 17 Create Polygon Tool(创建Polygon工具)
2. 3. 18 Sculpt—Geometry Tool(造型雕刻工具)
2. 3. 19 Mirror cut(镜像剪切)
2. 3：20 Mirror Geometry Tool(镜像物体工具)
2. 4 Edit Mesh(扩展工具)
2. 4. 1 Keep Faces iTogether(保持面与面合并)
2. 4. 2 Extrude(挤出)
2. 4. 3 Bridge(桥连接)
2. 4. 4 Append tO Polygon Tool(添加工具)
2. 4. 5 Cut Faces Tool(切面工具)
2. 4. 6 Split Polygon Tool(分离边工具)
2. 4. 7 Insert Edge Loop Tool ’(插入循环边工具)
2. 4. 8 0ffset Edge LOop Too&(偏移循环工具)
2。
4. 9 Add Divisions(添加分段)
2. 4. 10 SIide Edge Tool(滑动边工具)
2. 4. 11 Transform Component(元素类型转换)
2. 4. 12 Flip Triangle Edge(翻转三边面)
2. 4. 13 Spin Edge Forward(向前旋转边)
2. 4. 14 Spin Edge Backward(向后旋转边)
……
第8章　动力学与特效应用

章节摘录

版权页：插图：由于IK控制器手柄的位置完全依赖于效应器的位置，虽然无法自由移动效应器的空间坐标，却可以自由移动效应器中心点位置。
所以，当前效应器的层级结构仍然是Ebow的子物体，其吸附在Forearm关节上。
但是它的中心点却被移动吸附到了Hand骨关节上，相应的IK控制器的手柄也吸附到在Hand上。
此时，再次移动IK控制器，即可看到手臂终于达到了理想化的状态。
手臂仅在肘关节弯曲，同时小臂Forearm再次具有了旋转功能。
此时，对小臂的Forearm骨关节做选择约束，使其仅绕骨骼轴向约束。
反向动力学运动特点：反向动力学的运动方式和前向动力学有着本质区别。
同前向动力学实例一样，做一个将手摆起的动作。
只需要向上垂直移动IK控制器，骨骼就会自动计算移动后的骨骼形态。
如图6.1.29所示。

编辑推荐

《Maya 2011完全学习手册》8大模块，10个高质量汽车模型，20多个相关领域，133个超大HDRI相关素材，近400个相关的金属纹理。

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