

<<Maya 6影视动画秘笈200招>>

图书基本信息

书名：<<Maya 6影视动画秘笈200招>>

13位ISBN编号：9787801723246

10位ISBN编号：7801723244

出版时间：2004-12

出版时间：兵器工业出版社

作者：李志豪

页数：400

字数：627000

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>

## <<Maya 6影视动画秘笈200招>>

### 内容概要

本书集Maya高手多年的实战经验，讲述在使用Maya进行影视动画创作时鲜为人知的技巧共计200招；内容涉及Maya应用的各个方面：软件操作的基础、建模、动画、材质纹理、灯光照明、摄像机、特效以及MEL语言，特别在大型影视动画的渲染输出方面都一一提供宝贵的经验。

同时，书中强调了如何检查渲染设置，怎样优化场景，怎样节省资源并避免渲染出错，特别强调了怎样用最短的渲染时间、最低的制作成本来得到最完美的效果。

本书主要针对Maya应用中、高级用户；Maya初级用户也能从中掌握和领悟一部分技巧。

配套光盘中收集了书中实例的源文件、素材文件以及相关小软件，方便读者学习。

## &lt;&lt;Maya 6影视动画秘笈200招&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 Maya软件操作秘笈 第1招 自制Maya启动界面 第2招 控制热盒的显示 第3招 创建多彩的Maya界面 第4招 创建自己的工具架 第5招 自定义工具架图标 第6招 自定义标记菜单 第7招 自定义物体属性 第8招 选择时拖动物体 第9招 界面元素的隐藏与显示 第10招 改变操纵器的大小与粗细 第11招 空选 第12招 将自己的Maya习惯带走 第13招 牢记度量单位 第14招 Y轴向上VS Z轴向上 第15招 使NURBS显示更加平滑 第16招 定制鼠标单击的有效区域 第17招 设置选择的优先级 第18招 尝试关闭动力学和画笔特效 第19招 摆脱成分模式的限制 第20招 自定图像分辨率 第21招 将Outliner分成两个 第22招 运用选择区域快速选择物体 第23招 在Outliner列表中快速选择物体 第24招 userPrefs.mel与Maya运行速度 第25招 快速精确地变换参数 第26招 确保精细地移动 第27招 添加标注说明 第28招 在Outliner中快速找到物体 第29招 快速对齐CV 第30招 掌握滑来滑去参数设置 第31招 加快翻转速度 第32招 同时改变多个物体的属性与参数 第33招 激活面板的良好习惯 第34招 充分利用右键 第35招 充分利用中键 第36招 Y键与上一次的动作 第37招 G键与上一次的命令 第38招 放大与缩小视图的捷径 第39招 方便快捷的移动操作 第40招 更加成功地存储 第41招 捕捉与旋转 第42招 解决Far Clip Plane惹的祸 第43招 自制MEL图标 第44招 工具VS动作 第45招 挖掘Maya的标记菜单 第46招 避免死锁 第47招 Maya VS IE第2部分 Maya建模秘笈 第48招 对齐图板 第49招 定制灵活的图板 第50招 Maya卡片技巧 第51招 Insert键的秘密 第52招 细分的秘密 第53招 细分VS CVs 第54招 线性VS立方 第55招 画直线 第56招 旋转参数与资源 第57招 创建螺旋曲线新思路 第58招 重建与多边形面片 第59招 尽量避免Trim、Planar和Instance 第60招 打造现实的完美方案 第61招 将Photoshop作为建模工具 第62招 自动获取轮廓 第63招 Photoshop路径转化为Maya曲线 第64招 置换新意 第65招 惊人的动画建模 第66招 快速选择组 第67招 挖掘W、E、R键的潜能 第68招 挖掘xform的潜能 第69招 便捷的多边形选择方法 第70招 四边形VS多边形 第71招 NURBS倒角技巧 第72招 享受旋转CVs带来的乐趣第3部分 Maya动画秘笈 第73招 骨骼的父化 第74招 初始化骨骼 第75招 融合FK与IK 第76招 绘画权重之新法 第77招 约束之颠 第78招 活用表达式 第79招 雕刻变形器 第80招 活用网格变形器 第81招 跟随路径 第82招 动画曲线的延展 第83招 打断相切 第84招 用表达式控制运动 第85招 显示表达式的图像 第86招 全面显示Local Axes 第87招 打断关键帧 第88招 深入应用驱动关键帧 第89招 纹理驱动动画 第90招 巧用时间条 第91招 记录鼠标运动 第92招 同时设定多个关键帧 第93招 解决Inputs惹的祸 第94招 充分利用Component Editor第4部分 Maya材质秘笈 第95招 理解不完美原则 第96招 2D Texture VS 3D Texture 第97招 Multilister VS Hypershade 第98招 烘焙灯光 第99招 理解Ramp 第100招 全新打造重金属 第101招 绿屏 第102招 变脏戏法 第103招 分层渲染 第104招 多种阴影渲染方法 第105招 NURBS纹理变形 第106招 Glow 第107招 决定纹理的分辨率 第108招 Sampler Info的妙用 第109招 后台渲染 第110招 层材质的魅力 第111招 运用Premultiply 第112招 潮湿材质的表现 第113招 重贴颜色 第114招 区域渲染第5部分 Maya灯光照明秘笈 第115招 同时改变灯的属性 第116招 重复使用Depth Map 第117招 灯光贴图 第118招 立体点灯 第119招 避免环境灯 第120招 不用点灯的Dmap 第121招 没钱人的GI 第122招 挖掘Attribute Spread Sheet 第123招 画出阴影 第124招 阴影挡板 第125招 环境雾 第126招 灯光雾 第127招 阴影贴图的参数控制 第128招 妙用Shader Glow 第129招 变幻的灯光色彩 第130招 实用灯光特效 第131招 深入灯光连接 第132招 阴影灯 第133招 灯光视图 第134招 在视图中控制灯光衰减区域 第135招 方向灯的阴影第6部分 Maya摄像机秘笈 第136招 掌握三分原则 第137招 透视基础 第138招 平行VS不平行 第139招 深入Film Gate与Resolution Gate 第140招 电影式输出 第141招 模拟摄像机抖动 第142招 专业相机的动画设置 第143招 摄像机投影 第144招 拒绝自动 第145招 加速显示与交互速度 第146招 返回视图 第147招 发挥Film Gate的魅力 第148招 动画背景 第149招 实用的FCheck 第150招 设置Maya.env 第151招 显示摄像机的枢轴点 第152招 轻松应用景深 第153招 运动模糊 第154招 两种记住镜头的方法第7部分 Maya特效秘笈 第155招 提高效率的动力学窗口布局 第156招 用Playblast预览动画 第157招 快速创建海洋 第158招 柔体绳子 第159招 所有柔体必须释放 第160招 跳绳动画的表现 第161招 简单的刚体动画 第162招 更深入的刚体动画 第163招 运用粒子可视化Noise和Rand 第164招 控制随机粒子大小 第165招 让大粒子落得快些 第166招 设置预览速度 第167招 粒子碰撞 第168招 粒子动画的循环 第169招 设定粒子的寿命 第170招 链子动画 第171招 运用更多扰动力场 第172招 漫天飞舞的萤火虫 第173招 粒子发射粒子 第174招 从图片上发射粒子 第175招 理解场的参数

<<Maya 6影视动画秘笈200招>>

第176招 深入运用扰动力场 第177招 速度越快发射粒子越多 第178招 粒子置换 第179招 深入柔体  
第180招 粒子缓存第8部分 Maya语言秘笈 第181招 充分利用询问和帮助 第182招 应用eval 第183招 表达  
条件 第184招 Array的妙用 第185招 循环的应用 第186招 error与warning 第187招 创建节点、节点类型与  
列表显示 第188招 添加、获得、设置和连接属性第9部分 秘笈大补贴 第189招 节省内存 第190招 最小  
化纹理锯齿 第191招 Pre Render MEL与Post Render MEL 第192招 再次拒绝自动 第193招 加快渲染的几  
点技巧 第194招 减少运动模糊 第195招 利用Release Notes 第196招 设置挡板 第197招 享受Render  
Diagnosetics 第198招 Z通道 第199招 渲染比8K更大的图 第200招 最终的检查

<<Maya 6影视动画秘笈200招>>

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>