

<<Autodesk Maya 2010标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2010标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115219671

10位ISBN编号：7115219672

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 主编

页数：659

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>

前言

本书为ATC（Autodesk授权培训中心）的标准培训教材，完全依照认证考试大纲进行编写。全书由Maya软件的高级功能及操作用法开始讲解，有助于读者在已有的基础上得到进一步的提高。书中按照三维创作的一般性流程，使用大量案例，详细介绍了Maya各个高级功能模块的使用方法。无论对于立志进入三维创作领域的初学者，还是苦于徘徊在初级应用，无法继续进行提高的业内人士，本教材都将起到极大的作用。

每章结构 【知识重点】：说明本章的知识重点，以及学习要求。

【要点详解】：对本章讲解的功能模块进行整体讲解，并且对重要参数进行介绍。

【应用案例】：以实际案例的形式引导读者进行学习，熟悉各种功能和参数的使用技巧。

【本章小结】：对本章的学习内容进行归纳概括。

【参考习题】：以考试真题的方式对学习成果进行测试。

全书知识结构 【第1章Maya高级渲染技术】在《Autodesk Maya 2010标准培训教材I》的基础上继续深入讲解Maya灯光材质的相关知识。

【第2章Maya高级动画技术】讲解了变形器、约束、非线性动画编辑系统、骨骼及蒙皮系统等高级动画制作工具。

【第3章Maya Muscle】讲解了Maya中肌肉系统的使用方法，全面讲述了胶囊、骨骼、肌肉等工具。

【第4章Maya Fur&Hair】讲解了Maya Fur[毛发]和Hair[头发]的基本操作和属性控制。

【第5章Maya nMesh】介绍Maya nMesh的基本使用流程和方法，讲解了nMesh基本操作和注意事项。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

内容概要

本教材是Autodesk Maya动画设计师(级)认证的标准配套教材, 严格按照认证考试大纲进行编写。

本教材注重实际操作技能的培养, 采用命令讲解与实例教学相结合的方式, 由浅入深地讲解了使用Maya 软件进行三维动画制作的操作方法与制作流程。

本书精心设计的案例灵活有趣, 步骤条理清晰, 其中包括Maya 2010的高级渲染技术、高级动画技术、肌肉系统、毛发、nMesh等三维高级技术和高级创作技巧。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材为Autodesk公司与火星时代(www.hxsd.com.cn)联合倾力打造, 集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编, 聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士编写, 教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富, 语言生动详实, 是学习三维动画创作不可多得的教材。

本书非常适合于Maya软件的初、中级用户学习使用, 同时也可作为各大院校和社会培训机构的配套教材。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

书籍目录

- 第1章 Maya高级渲染技术 1.1 知识重点 1.2 要点详解 1.2.1 高级灯光应用
- 1.2.1.1 高级照明 1.2.1.2 灯光特效 1.2.1.3 高级阴影 1.2.2 高级材质应用
- 1.2.2.1 表面材质基本应用 1.2.2.2 置换材质 1.2.3 纹理应用 1.2.3.1
创建纹理 1.2.3.2 创建2D纹理 1.2.3.3 创建3D纹理 1.2.3.4 纹理控制
- 1.2.3.5 Env Textures [环境纹理] 1.2.3.6 Layered Texture [层纹理] 1.2.4
Utilities [工具节点] 1.2.4.1 General Utilities [常用工具节点] 1.2.4.2 Color
Utilities [颜色工具节点] 1.2.5 UV编辑 1.2.5.1 创建UV 1.2.5.2 编辑UV
- 1.2.6 渲染技术 1.2.6.1 mental ray 1.2.6.2 Render Layer [渲染层]
- 1.2.6.3 Maya Hardware 1.2.6.4 Maya Vector 1.3 应用案例 1.3.1 综合实例1——
使用Glow制作流星 1.3.2 综合实例2——Black Hole [黑洞] 应用 1.3.3 综合实例3—
—Use Background [使用背景材质] 1.3.4 综合实例4——制作卡通材质 1.3.5 综合实例5
——制作卡通勾边 1.3.6 综合实例6——Layered Shader [层材质] 1.3.7 综合实例7——
传统UV编辑 1.3.8 综合实例8——使用Smooth UV工具拆分UV 1.3.9 综合实例9—
—mental ray 1.3.10 综合实例10——分层渲染 1.3.11 综合实例11—
—miss_fast_skin_maya(SSS)材质 1.4 本章小结 1.5 参考习题 第2章 Maya高级动画技术
- 2.1 知识重点 2.2 要点详解 2.2.1 变形 2.2.1.1 了解变形器 2.2.1.2
BlendShape [融合变形] 2.2.1.3 Lattice [晶格变形] 2.2.1.4 Cluster [簇变形]
- 2.2.1.5 Jiggle [抖动变形] 2.2.1.6 Sculpt [雕塑变形] 2.2.1.7 Wire [线变形
] 2.2.1.8 Wrinkle [褶皱变形] 2.2.1.9 Wrap [包裹变形] 2.2.1.10 变形
器通用修改操作 2.2.2 约束 2.2.2.1 介绍约束 2.2.2.2 Point [点约束]
- 2.2.2.3 Aim [目标约束] 2.2.2.4 Orient [方向约束] 2.2.2.5 Scale [比例约束]
- 2.2.2.6 Parent [父约束] 2.2.2.7 Geometry [几何体约束] 2.2.2.8 Normal
[法线约束] 2.2.2.9 Tangent [切线约束] 2.2.2.10 Pole Vector [极向量约束]
- 2.2.3 高级动画辅助功能 2.2.3.1 Ghosting [幻影] 2.2.3.2 Motion Trail [运动
轨迹] 2.2.3.3 Graph Editor [动画曲线编辑器] 2.2.3.4 Bake [烘焙] 动画
- 2.2.3.5 Dope Sheet [摄影表] 2.2.3.6 Channel Box [通道栏] 控制 2.2.4 非线性动
画编辑 2.2.4.1 Character [角色] 2.2.4.2 Trax编辑窗口 2.2.5 骨骼控制系统
- 2.2.5.1 创建骨骼 2.2.5.2 修改骨骼 2.2.5.3 FK与IK 2.2.5.4 旋转平
面IK 2.2.5.5 Spline IK [线IK] 2.2.5.6 Full body IK [全身IK] 2.2.6 蒙皮
- 2.2.6.1 介绍蒙皮 2.2.6.2 柔性蒙皮 2.2.6.3 刚性蒙皮 2.2.7 动画层
- 2.2.7.1 了解动画层 2.2.7.2 理解分层动画 2.2.7.3 BaseAnimation [基本动画]
- 2.2.7.4 创建动画层 2.2.7.5 层内操作动画 2.2.7.6 管理动画层
- 2.2.7.7 观看分层动画 2.2.7.8 操作动画层 2.3 应用案例 2.3.1 综合实例1—
—使用融合变形制作表情 2.3.2 综合实例2——融合变形高级参数的应用 2.3.3 综合
实例3——瓶中的精灵 2.3.4 综合实例4——机械手控制 2.3.5 综合实例5——自动拾
杯器 2.3.6 综合实例6——山路越野车 2.3.7 综合实例7——Channel Box高级应用
- 2.3.8 综合实例8——Graph Editor应用实例 2.3.9 综合实例9——角色全身设置
- 2.3.10 综合实例10——线性IK动画：舞动的辫子 2.3.11 综合实例11——FBIK应用体验
- 2.3.12 综合实例12——非线性动画编辑 2.3.13 综合实例13——动画层修改动画
- 2.3.14 综合实例14——动画层修改动作捕捉数据 2.3.15 综合实例15——多角色分层动
画 2.3.16 综合实例16——利用约束和表达式 2.4 本章小结 2.5 参考习题 第3章
Maya Muscle第4章 Maya Fur&Hair第5章 Maya nMesh

章节摘录

2.OffsetX / Y / Z[X / Y / Z偏差值] 这一组参数只有在Maintain Offset选项为非选中状态时才可用,在表明不保持点约束双方当前方向差异的情况下(Maintain Offset选项为关),这一组参数为Orient约束指定一个方向偏差,系统默认值为(0.0, 0.0, 0.0),即没有偏差。

3.Constraint Axes[约束轴] 这一组选项可以指定同时约束3个轴向的方向或只约束部分轴向方向。

- All[全部]:约束全部3个轴向的方向,系统默认勾选此选项。
- X/Y/Z:指定哪些轴向的方向由目标体控制。

4.Weight[权重] 设置约束对象的方向受目标体影响的程度,使用滑块可选择0.0000 ~ 10.0000之间的值,系统默认设置为1.0000。

四、Orient约束属性 在为一个物体添加Orient约束后,Maya会产生一个以该物体名命名的orient约束节点,并将此节点作为该物体的子物体。

Orient约束名形如object-orientConstraintn,其中object为约束对象名,n为序列编号。

在选择约束对象后,这个节点会出现在Channel Box[通道栏]的SHAPES栏下,用鼠标单击该节点名可以展开节点属性,与点约束节点在通道栏中的属性及控制方法相似,可以参考本章2.2.2.2小节中的内容介绍。

打开Attribute Editor[属性编辑器],orient约束节点的属性与Orient约束命令参数内容基本一致。

五、多个目标体 在使用Orient约束控制一个物体的方向时,可以使用多个目标体。

默认状态下,约束对象的方向取所有目标体方向的平均值,改变不同目标体的权重值可以调整不同目标体对约束对象的影响力。

多目标体Orient约束,可以在通过创建Orient约束时选择多个目标体来建立,也可以在创建约束完成后通过给约束添加新目标体建立。

给已有Orient约束加入新目标体的过程与创建约束的过程是一样的。

六、移除目标体 创建一个orient约束后,可以移除任何一个目标体,使其不再影响约束对象。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

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>