

<<Autodesk Maya 2012标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2012标准培训教材 >>

13位ISBN编号：9787115275073

10位ISBN编号：7115275076

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 著

页数：219

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>

<<Autodesk Maya 2012标准>>

内容概要

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》是Autodesk Maya动画工程师(II级)认证的标准配套教材，在创作过程中，严格按照认证考试大纲进行编写。

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，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。书中包括Maya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。精心设计的案例灵活有趣，步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)标准培训教材由Autodesk公司与火星时代联合编写，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倾力打造，内容和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。全书内容丰富，语言生动翔实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 Maya动力学

1.1 知识重点

1.2 要点详解

1.2.1 粒子系统

1.2.2 动力场

1.2.3 [柔体(Softbody)]

1.2.4 [弹簧(Strings)]

1.2.5 刚体

1.2.6 刚体约束

1.2.7 播放动力学动画

1.3 应用案例

1.3.1 综合实例1--地雷爆炸

1.3.2 综合实例2--焰火

1.3.3 综合实例3--龙卷风

1.3.4 综合实例4--游动的鱼群

1.3.5 综合实例5--起伏的海面

1.3.6 综合实例6--脚印

1.3.7 综合实例7--辫子

1.3.8 综合实例8--小球碰撞

1.3.9 综合实例9--篝火

1.3.10 综合实例10--吊桥

1.4 DMM动力学应用

1.4.1 如何加载DMM插件

1.4.2 创建DMM主动刚体和被动刚体

1.4.3 DMM刚体与分段

1.4.4 DMM刚体初始速度

1.4.5 破碎复杂的模型

1.5 本章小结

1.6 参考习题

第2章 Maya nParticles

2.1 知识重点

2.2 要点详解

2.2.1 概述

2.2.2 创建nParticle粒子系统

2.2.3 编辑nParticle粒子属性

2.2.4 使用场对nParticle粒子施加影响

2.2.5 nConstraint [约束(Nucleus)]

2.2.6 粒子缓存

2.2.7 Nucleus solver解算器

2.3 应用案例

2.3.1 综合案例1--布料与刚体球碰撞

2.3.2 综合实例2--炊烟袅袅

2.3.3 综合实例3--沙漏流沙

2.3.4 综合实例4--冰水混合

2.3.5 综合实例4--陨石坠落

<<Autodesk Maya 2012标准>>

2.4 本章小结

2.5 参考习题

第3章 Maya流体和海洋

3.1 知识重点

3.2 要点详解

3.2.1 流体效果

3.2.2 海洋效果

3.3 应用案例

3.3.1 综合实例1--使用2D容器制作火焰

3.3.2 综合实例2--使用3D容器制作熔岩

3.3.3 综合实例3--制作海洋特效

3.3.4 Maya 2012流体新特效

3.4 本章小结

3.5 参考习题

第4章 Maya Paint Effects

4.1 知识重点

4.2 要点详解

4.2.1 Paint Effects的概念

4.2.2 Paint Effects的工具栏

4.2.3 Paint Effects二维画板的应用

4.2.4 Paint Effects三维绘画的应用

4.3 应用案例--风雨中的树

4.4 本章小结

4.5 参考习题

第5章 Maya编程技术

5.1 知识重点

5.2 要点详解

5.2.1 表达式

5.2.2 脚本

5.3 应用案例

5.3.1 综合实例1--滚动五棱柱

5.3.2 综合实例2--修改弹簧属性

5.4 python应用及API接口

5.4.1 Python的使用

5.4.2 API简介

5.4.3 加载与卸载插件

5.4.4 编写一个简单的插件--helloWorld

5.5 本章小结

5.6 参考习题

章节摘录

版权页:第1章 Maya动力学1.1 知识重点本章介绍了Maya动力学系统的使用方法 熟练掌握创建粒子系统、调节粒子属性的操作 熟练掌握粒子碰撞事件 掌握粒子替代 掌握动力场的应用与调节,以及不同场的区别 熟练掌握柔体的制作与修改 掌握刚体约束的使用1.2 要点详解动力学是物理学的一个分支,用于描述物理世界对象的动力方式规律模拟自然界的对象运动。

用户指明对象运动的物理属性,然后由软件来完成计算。

动力学系统可以制作出那些使用传统关键技术限难完成的真实效果,如滚动的骰子、飘扬的旗帜、爆炸、焰火等。

Maya动力学可以完成以下工作:创建粒子,给粒子上色;使用发射器发射粒子、用于制作气、火、雨、烟、爆炸等效果;使用柔体来制作在外力作用下的几何体融化和变形效果;用重力场或其他力场移动粒子、刚体和柔体粒子或柔体与其几何体之间发生碰撞时,使粒子分裂、发射新粒子或消失;用目标体控制粒子或柔体跟随着对象或对象局部运动;用刚体计算制作多边(Polygon)形对象NURBS或对象之间的碰撞动画;用约束控制刚体运动;用预设命令快速创建常用的复杂特效,如烟和火;用软件和硬件渲染了系统。

<<Autodesk Maya 2012标准>>

编辑推荐

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》由人民邮电出版社出版。
王琦等编著的《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

<<Autodesk Maya 2012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>