

<<Maya 2011从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115278012

10位ISBN编号：7115278016

出版时间：2012-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：新视角文化行 编著

页数：588

字数：897000

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 2011从入门到精通>>

内容概要

本书一经上市便受到了广大读者的好评，但由于是黑白书，效果不能够完美地呈现出来，影响了读者的阅读。

一段时间销售之后，经过市场调查和研究决定推出全彩版，以便读者能够更好地感受设计魅力。

Maya

2011是目前世界上最为优秀的三维动画制作软件之一，它以强大的功能，友好的用户界面和丰富的视觉效果，受到了很多相关行业的广泛关注。

《Maya

2011从入门到精通（全彩超值版）》由浅入深、全面讲解了Maya 2011的各个知识模块。

全书共分为21章，内容包括初始Maya

2011、Maya基础操作、NURBS曲线、NURBS曲面建模、Polygon建模技术、细分表面建模、灯光和摄影机、添加UV贴图坐标、渲染基础、材质基础、创建纹理、动画基础、变形技术、路径动画与约束技术、骨骼绑定与动画技术、角色动画技术、粒子动力学技术、笔触特效、流体特效、头发和毛发、MEL脚本语言及其应用技术。

书中的每个实例均取之实际开发案例中，力求深入浅出地将Maya的操作技巧传授给读者。

本书附带1张DVD光盘，不仅提供了本书所有素材，还提供了一套内容齐全的视频教学。

《设计师梦工厂·从入门到精通：Maya

2011从入门到精通（全彩超值版）》适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初中级读者使用，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及社会各类Maya培训班的辅助教材。

<<Maya 2011从入门到精通>>

书籍目录

第1章 初识Maya 2011

1.1 Maya概述

1.1.1 Maya工作流程

1.1.2 Maya应用领域

1.1.3 Maya 2011新增功能

1.1.4 专用术语简介

1.2 Maya工作界面详解

1.2.1 启动Maya 2011

1.2.2 标题栏

1.2.3 菜单栏

1.2.4 状态栏

1.2.5 工具架

1.2.6 工具箱

1.2.7 视图区

1.2.8 通道栏和属性编辑器

1.2.9 时间轴和范围条

1.2.10 命令栏和帮助栏

1.3 快捷菜单和快捷键

1.3.1 快捷菜单

1.3.2 界面优化

1.3.3 自定义快捷键

第2章 Maya基础操作

2.1 创建物体

2.2 操作视图

2.2.1 控制视图

2.2.2 设置显示模式

2.2.3 设置分类显示

2.2.4 调整视图大小

2.3 物体变换操作

2.3.1 选择操作

2.3.2 移动物体

2.3.3 旋转物体

2.3.4 缩放物体

2.4 复制对象

2.5 组合物体

2.6 创建父子关系

2.7 捕捉设置

2.7.1 栅格捕捉

2.7.2 边线捕捉

2.7.3 点捕捉

2.7.4 曲面捕捉

2.8 使用图片辅助编辑

2.8.1 使用参考图片

2.8.2 设置背景

第3章 NURBS曲线

<<Maya 2011从入门到精通>>

3.1 NURBS概述

3.2 NURBS曲线构成元素

3.3 创建曲线

3.3.1 通过控制点创建曲线

3.3.2 通过编辑点创建曲线

3.3.3 创建任意曲线

3.3.4 创建圆弧

3.3.5 创建文本

3.4 编辑曲线

3.4.1 Duplicate Surface Curves (复制表面曲线)

3.4.2 Attach Curves (合并曲线)

3.4.3 Detach Curves (分离曲线)

3.4.4 Align Curve (对齐曲线)

3.4.5 Intersect Curves (交叉曲线)

3.4.6 Curve Fillet (圆角曲线)

3.4.7 Offset Curve (偏移曲线)

3.4.8 Open/Close Curves (打开/关闭曲线)

3.4.9 Cut Curve (切割曲线)

3.4.10 Extend Curve (延伸曲线)

3.4.11 Smooth Curve (平滑曲线)

3.4.12 Reverse Curve Direction (翻转曲线方向)

3.4.13 Add Points Tool (添加点工具)

3.4.14 CV Hardness (控制点硬度)

3.4.15 Curve Editing Tool (曲线编辑工具)

3.4.16 Modify Curves (修改曲线)

3.4.17 Move Seam (移动接缝)

3.4.18 Project Tangent (映射相切)

3.4.19 Rebuild Curve (重建曲线)

3.4.20 Insert Knot (插入节点)

第4章 NURBS曲面建模

4.1 NURBS曲面建模基础

4.1.1 NURBS曲面概念

4.1.2 NURBS曲面的构成元素

4.2 创建NURBS几何体

4.2.1 Sphere (球体)

4.2.2 Cube (立方体)

4.2.3 Cylinder (圆柱体)

4.2.4 Cone (圆锥体)

4.2.5 Plane (平面)

4.2.6 Torus (圆环)

4.2.7 Circle (圆形)

4.2.8 Square (方形)

4.3 一般成型

4.3.1 Revolve (旋转成面)

4.3.2 Loft (放样成面)

4.3.3 Planar (平面)

4.3.4 Extrude (挤出曲面)

<<Maya 2011从入门到精通>>

4.4 特殊成型

4.4.1 Birail (围栏工具)

4.4.2 Boundary (边界成面)

4.4.3 Square (方形成面)

4.4.4 Bevel (倒角)

4.4.5 Bevel Plus (倒角插件)

4.5 NURBS曲面编辑工具

4.5.1 Duplicate NURBS Patches (复制NURBS曲面)

4.5.2 Project Curve On Surface (投影曲线到曲面)

4.5.3 Intersect Surfaces (相交曲面)

4.5.4 Trim Tool (剪切工具)

4.5.5 Untrim Surfaces (还原剪切面)

4.5.6 Booleans (布尔运算)

4.6 其他编辑工具

4.6.1 Attach Surfaces (合并曲面)

4.6.2 Detach Surfaces (分离曲面)

4.6.3 Align Surfaces (对齐曲面)

4.6.4 Open/Close Surfaces (开放/封闭曲面)

4.6.5 Move Seam (移动曲面接缝)

4.6.6 Insert Isoparms (插入等位线)

4.6.7 Extend Surfaces (延伸曲面)

4.6.8 Offset Surfaces (偏移曲面)

4.6.9 Reverse Surfaces Direction (反转曲面方向)

4.6.10 Rebuild Surfaces (重建曲面)

4.6.11 Round Tool (圆角工具)

4.6.12 Surfaces Fillet (曲面圆角)

4.6.13 Stitch (缝合)

4.6.14 Sculpt Geometry Tool (几何体雕刻工具)

4.7 案例1：制作小号模型

第5章 Polygon建模技术

5.1 Polygon (多边形) 建模基础

5.1.1 Polygon建模的基本认识

5.1.2 Polygon建模原则

5.2 创建Polygon原始物体

5.2.1 使用命令创建物体

5.2.2 多边形的属性参数设置

5.2.3 使用快捷方式创建多边形

5.3 Polygon模型的常规操作

5.3.1 Polygon模型的元素构成

5.3.2 Polygon的数量

5.3.3 Polygon模型显示

5.3.4 Polygon模型法线

5.3.5 Polygon代理

5.3.6 Polygon的选择

5.4 Mesh (多边形基础工具)

5.4.1 Separate (分离工具)

5.4.2 Combine (合并工具)

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 5.4.3 Extract (提取命令)
- 5.4.4 Booleans (布尔工具)
- 5.4.5 Smooth (光滑工具)
- 5.4.6 Average Vertices (平均点工具)
- 5.4.7 Transfer Attributes (传递属性工具)
- 5.4.8 Reduce (简化)
- 5.4.9 Paint Reduce Weights Tool (简化权重绘制工具)
- 5.4.10 Paint Transfer Attributes Weights Tool (绘制变换属性权重工具)
- 5.4.11 Clipboard Actions (动态剪贴板工具)
- 5.4.12 Cleanup (清除)
- 5.4.13 Triangulate (三边面工具)
- 5.4.14 Quadrangulate (四边面)
- 5.4.15 Make Hole Tool (创建洞工具)
- 5.4.16 Fill Hole (填补洞工具)
- 5.4.17 Create Polygon Tool (创建多边形工具)
- 5.4.18 Sculpt Geometry Tool (雕刻几何体工具)
- 5.4.19 Mirror Cut (镜像剪切)
- 5.4.20 Mirror Geometry (镜像物体工具)
- 5.5 Edit Mesh (多边形扩展工具)
 - 5.5.1 Extrude (挤出工具)
 - 5.5.2 Keep Faces Together (保持面与面合并)
 - 5.5.3 Bridge (桥接工具)
 - 5.5.4 Append to Polygon Tool (添加到多边形工具)
 - 5.5.5 Cut Faces Tool (切面工具)
 - 5.5.6 Split Polygon Tool (分割多边形工具)
 - 5.5.7 Insert Edge Loop Tool (插入循环边工具)
 - 5.5.8 Offset Edge Loop Tool (偏移循环边工具)
 - 5.5.9 Add Divisions (添加细分)
 - 5.5.10 Slide Edge Tool (滑动边工具)
 - 5.5.11 Flip Triangle Edge (翻转三边面)
 - 5.5.12 Transfer Components (元素变换)
 - 5.5.13 Spin Edge Forward/Backward (向前/向后旋转边)
 - 5.5.14 Poke Face (面突起)
 - 5.5.15 Wedge Face (楔入面)
 - 5.5.16 Duplicate Face (复制面)
 - 5.5.17 Detach Component (拆分元素)
 - 5.5.18 Merge (合并)
 - 5.5.19 Merge To Center (合并到中心)
 - 5.5.20 Merge Vertex Tool (合并点工具)
 - 5.5.21 Merge Edge Tool (合并边工具)
 - 5.5.22 Collapse (塌陷)
 - 5.5.23 Delete Edge/Vertex (删除边或点)
 - 5.5.24 Chamfer Vertex (点切面)
 - 5.5.25 Bevel (倒角)
 - 5.5.26 Crease Tool (褶皱工具)
 - 5.5.27 Remove Selected (删除所选褶皱元素)
 - 5.5.28 Remove all (删除所有)

<<Maya 2011从入门到精通>>

5.5.29 Crease Sets (褶皱集)

第6章 细分表面建模

6.1 细分表面建模概述

6.1.1 细分表面的特性

6.1.2 细分表面使用流程

6.2 创建细分表面

6.2.1 使用内置工具创建

6.2.2 使用多边形创建

6.2.3 使用曲面创建

6.3 编辑细分表面

6.3.1 选择细分表面元素

6.3.2 在细分表面上增加细节

6.3.3 创建和去除褶皱

6.3.4 镜像和连接

6.3.5 拓扑工具的使用

6.3.6 Collapse Hierarchy (塌陷层级)

6.3.7 标准模式和多边形代理模式

6.3.8 Sculpt Geometry Tool (雕刻几何体工具) 命令

6.3.9 Component Display Level (元素显示层级) 命令

6.3.10 Component Display Filter (元素显示过滤) 命令

6.4 案例2: 制作电话机模型

第7章 灯光和摄影机

7.1 灯光

7.1.1 灯光的概述

7.1.2 创建灯光

7.2 灯光的类型

7.2.1 Ambient Light (环境光)

7.2.2 Directional Light (平行光)

7.2.3 Point Light (点光源)

7.2.4 Spot Light (聚光灯)

7.2.5 Area Light (区域光)

7.2.6 Volume Light (体积光)

7.3 灯光的连接

7.4 阴影

7.4.1 深度贴图阴影

7.4.2 光影追踪

7.5 灯光特效

7.5.1 灯光雾

7.5.2 光学特效

7.6 摄影机

7.6.1 创建摄影机

7.6.2 摄影机属性

7.6.3 景深

7.7 案例3: 温馨书屋

第8章 添加UV贴图坐标

8.1 UV贴图坐标

8.1.1 UV的基本概念

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 8.1.2 UV的编辑窗口
 - 8.2 NURBS模型的UV设置
 - 8.2.1 NURBS模型UV设置的特点
 - 8.2.2 NURBS模型UV的编辑
 - 8.3 多边形UV投射
 - 8.3.1 Planar Mapping (平面投射)
 - 8.3.2 Cylinder Mapping (圆柱投射)
 - 8.3.3 Spherical Mapping (球体投射)
 - 8.3.4 Automatic Mapping (自动投射)
 - 8.3.5 在创建多边形几何体时设置UV
 - 8.4 多边形UV编辑工具
 - 8.4.1 Normalize (标准化)
 - 8.4.2 Flip (翻转)
 - 8.4.3 Rotation (旋转)
 - 8.4.4 Straight UV Board (拉直边界UV)
 - 8.4.5 Relax (松弛)
 - 8.4.6 Cut UV Edges (剪切UV边)
 - 8.4.7 Split UVs (分离UV)
 - 8.4.8 Sew UV Edges (缝合UV边线)
 - 8.4.9 Move and Sew UV Edge (移动并缝合UV边线)
 - 8.4.10 UV Snapshot (UV快照)
 - 8.4.11 Delete UVs (删除UV)
 - 8.5 案例4: 人头模型UV的设置
- ### 第9章 Maya渲染基础
- 9.1 渲染的基础知识
 - 9.1.1 渲染的概念
 - 9.1.2 渲染的算法
 - 9.2 渲染的类型
 - 9.3 Maya Software (软件渲染)
 - 9.3.1 File Output (文件输出)
 - 9.3.2 Frame Range and Renderable Camera (帧范围和渲染摄影机)
 - 9.3.3 Image Size (图像尺寸)
 - 9.3.4 Maya software (软件渲染) 设置
 - 9.4 Maya Hardware (硬件渲染)
 - 9.4.1 Quality (质量)
 - 9.4.2 Render Options (渲染选项)
 - 9.5 Maya Vector (矢量渲染)
 - 9.5.1 Image format Options (图像格式选项)
 - 9.5.2 Appearance Options (外观选项)
 - 9.5.3 Fill Options (填充选项)
 - 9.5.4 Edge Options (边线选项)
 - 9.6 Mental ray渲染
 - 9.6.1 Raytracing (光线追踪)
 - 9.6.2 Indirect Lighting (间接照明)
- ### 第10章 材质基础
- 10.1 材质理论知识
 - 10.1.1 材质的应用构成

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 10.1.2 节点
- 10.1.3 材质与渲染的工作流程
- 10.2 认识材质编辑器
 - 10.2.1 菜单
 - 10.2.2 工具栏
 - 10.2.3 节点工具条
 - 10.2.4 工作与显示区域
- 10.3 材质种类简介
 - 10.3.1 材质的基本类型
 - 10.3.2 创建材质节点
 - 10.3.3 断开材质节点
- 10.4 材质属性简介
 - 10.4.1 材质的通用属性
 - 10.4.2 材质的高光属性
 - 10.4.3 材质的折射属性
 - 10.4.4 材质的特殊效果
 - 10.4.5 材质的遮罩不透明度
- 10.5 案例5：玉蟾蜍材质表现
- 第11章 创建纹理
 - 11.1 纹理的基础知识
 - 11.1.1 纹理的概念
 - 11.1.2 纹理的类型
 - 11.2 纹理的操作
 - 11.2.1 纹理节点的创建
 - 11.2.2 纹理节点的断开
 - 11.2.3 纹理节点的删除
 - 11.2.4 纹理节点的连接
 - 11.3 二维纹理和三维纹理的通用属性
 - 11.4 二维纹理
 - 11.4.1 二维纹理的类型
 - 11.4.2 File Texture (文件纹理)
 - 11.4.3 转换程序纹理
 - 11.4.4 布置二维纹理
 - 11.5 三维纹理
 - 11.5.1 三维纹理的种类
 - 11.5.2 布置三维纹理
 - 11.6 Layered Texture (层纹理)
 - 11.7 Env Texture (环境纹理)
 - 11.8 案例6：写实轮胎效果
- 第12章 动画基础
 - 12.1 动画基本知识
 - 12.1.1 动画基本原理
 - 12.1.2 动画种类
 - 12.1.3 动画的基本控制工具
 - 12.1.4 预设动画参数
 - 12.2 关键帧动画
 - 12.2.1 创建关键帧动画

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 12.2.2 关键帧及关键属性
- 12.2.3 编辑关键帧
- 12.3 序列帧动画
 - 12.3.1 序列动画的基本认识
 - 12.3.2 创建序列动画
 - 12.3.3 Dope Sheet工具
 - 12.3.4 编辑关键帧序列
- 12.4 动画曲线
 - 12.4.1 Graph Editor (曲线编辑器)
 - 12.4.2 动画曲线的基本认识
 - 12.4.3 动画曲线的控制工具
 - 12.4.4 编辑动画曲线关键帧
- 12.5 循环动画
 - 12.5.1 创建循环动画
 - 12.5.2 烘焙动画曲线
 - 12.5.3 复制和粘贴动画曲线
- 12.6 动画预览
- 第13章 变形技术
 - 13.1 变形的基础知识
 - 13.1.1 变形的概念
 - 13.1.2 变形器的分类
 - 13.2 融合变形
 - 13.2.1 创建融合变形
 - 13.2.2 融合变形编辑器
 - 13.2.3 添加或删除目标体
 - 13.3 晶格变形
 - 13.3.1 创建晶格变形
 - 13.3.2 晶格变形的编辑
 - 13.4 包裹变形
 - 13.4.1 创建包裹变形
 - 13.4.2 编辑包裹变形影响效果
 - 13.5 簇变形
 - 13.5.1 创建簇变形
 - 13.5.2 簇的权重
 - 13.6 非线性变形
 - 13.6.1 弯曲变形
 - 13.6.2 扩张变形
 - 13.6.3 正弦变形
 - 13.6.4 扭曲变形
 - 13.6.5 波浪变形
 - 13.7 雕塑变形
 - 13.7.1 创建雕塑变形
 - 13.7.2 雕塑变形的具体操作
 - 13.8 线性变形
 - 13.8.1 创建线性变形
 - 13.8.2 编辑线性变形
 - 13.9 褶皱变形

<< Maya 2011从入门到精通 >>

- 13.9.1 创建褶皱变形
- 13.9.2 编辑褶皱变形
- 13.10 抖动变形
 - 13.10.1 创建抖动变形
 - 13.10.2 编辑抖动变形
- 13.11 案例7：魔法神瓶
- 第14章 路径动画与约束技术
 - 14.1 Motion Paths (路径动画)
 - 14.1.1 Attach to Motion Path (创建路径动画)
 - 14.1.2 Create Animation SnapShot (创建快照动画)
 - 14.1.3 Create Animation Sweep (创建扫描动画)
 - 14.1.4 Flow Path Object (沿路径变形动画)
 - 14.2 编辑路径动画
 - 14.2.1 修改路径动画的运动方向
 - 14.2.2 修改路径动画的时间范围
 - 14.2.3 旋转路径动画物体
 - 14.2.4 为路径动画添加关键帧
 - 14.2.5 平衡路径动画
 - 14.2.6 编辑路径动画的动画曲线
 - 14.3 对象约束动画
 - 14.3.1 Point (点约束)
 - 14.3.2 Aim (目标约束)
 - 14.3.3 Orient (旋转约束)
 - 14.3.4 Scale (比例约束)
 - 14.3.5 Parent (父子约束)
 - 14.3.6 Geometry (几何体约束)
 - 14.3.7 Normal (法线约束)
 - 14.3.8 Tangent (切线约束)
 - 14.3.9 Pole Vector (极向量约束)
 - 14.3.10 驱动约束动画
 - 14.4 表达式约束动画
 - 14.5 案例8：制作闹钟转动动画
- 第15章 骨骼绑定与动画技术
 - 15.1 骨骼的基本操作
 - 15.1.1 Joint Tool (创建骨骼)
 - 15.1.2 Insert Joint Tool (添加骨骼)
 - 15.1.3 Reroot Skeleton (根部骨骼)
 - 15.1.4 Remove Joint (删除骨骼)
 - 15.1.5 Disconnect Jiont (断开骨骼)
 - 15.1.6 Connect Jiont (连接骨骼)
 - 15.1.7 Mirror Joint (镜像骨骼)
 - 15.1.8 Orient Joint (骨骼坐标)
 - 15.2 骨骼的动力学控制
 - 15.2.1 骨骼的动力学控制基础
 - 15.2.2 IK Handle Tool (添加IK控制器)
 - 15.2.3 调整IK效应器
 - 15.2.4 Ik控制器极向量

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 15.2.5 IK Spline Handle Tool (IK样条控制)
- 15.2.6 Assume Preferred Angle (显示骨骼预设角度)
- 15.2.7 Set Preferred Angle (设置骨骼预设角度)
- 15.3 骨骼与模型的绑定
 - 15.3.1 角色骨骼的创建规则
 - 15.3.2 创建角色肢体骨骼
 - 15.3.3 Rigid Bind (刚体绑定)
 - 15.3.4 Smooth Bind (柔体绑定)
- 15.4 绑定模型的编辑
 - 15.4.1 Detach Skin (删除蒙皮)
 - 15.4.2 Paint Skin Weight Tools (绘制蒙皮权重)
 - 15.4.3 Add Influence (添加影响物体)
 - 15.4.4 Remove Influence (删除影响物体)
- 15.5 案例9: 绑定角色模型
- 第16章 角色动画技术
 - 16.1 角色姿态动画的分析
 - 16.1.1 分析角色姿态
 - 16.1.2 添加姿态关键帧
 - 16.1.3 编辑姿态关键帧序列
 - 16.2 非线性动画
 - 16.2.1 非线性动画编辑
 - 16.2.2 创建非线性动画
 - 16.2.3 解析剪辑片段
 - 16.2.4 复制和粘贴影片剪辑
 - 16.2.5 循环影片剪辑
 - 16.2.6 影片剪辑的关联性
 - 16.2.7 叠加影片剪辑
 - 16.2.8 剪辑约束动画
 - 16.2.9 为影片剪辑添加关键帧
 - 16.2.10 合并影片剪辑
 - 16.3 角色
 - 16.3.1 创建角色
 - 16.3.2 创建子角色
 - 16.3.3 添加和删除角色属性
 - 16.3.4 创建角色影片剪辑
 - 16.3.5 融合角色剪辑
 - 16.3.6 导入和导出角色剪辑
- 第17章 粒子动力学技术
 - 17.1 粒子系统
 - 17.1.1 Particle Tool (创建粒子)
 - 17.1.2 粒子的基础属性
 - 17.1.3 Create Emitter (创建粒子发射器)
 - 17.1.4 Emit from Object (利用物体发射粒子)
 - 17.1.5 Use Selected Emitter (使用选择的发射器)
 - 17.2 粒子的基本操作
 - 17.2.1 Goal (目标化粒子)
 - 17.2.2 每粒子的基本属性

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 17.2.3 添加每粒子属性
- 17.2.4 Make Collide (粒子碰撞)
- 17.2.5 Particle Collision Event Editor (粒子碰撞事件)
- 17.2.6 断开粒子碰撞
- 17.2.7 Instancer (粒子实体化)
- 17.3 粒子的渲染
 - 17.3.1 粒子的渲染类型
 - 17.3.2 HardwareParticles (硬件渲染)
 - 17.3.3 SoftwareParticles (软件渲染)
- 17.4 动力场
 - 17.4.1 Air (风场)
 - 17.4.2 Drag (拖曳场)
 - 17.4.3 Gravity (重力场)
 - 17.4.4 Newton (牛顿场)
 - 17.4.5 Radial (放射场)
 - 17.4.6 Turbulence (扰乱场)
 - 17.4.7 Uniform (统一场)
 - 17.4.8 Vortex (漩涡场)
 - 17.4.9 Volume Axis (体积轴向场)
- 17.5 Effects (特效)
 - 17.5.1 Create Fire (创建火焰)
 - 17.5.2 Create Smoke (创建烟雾)
 - 17.5.3 Create Fireworks (创建烟花)
 - 17.5.4 Create Lightning (创建闪电)
 - 17.5.5 Create Shatter (创建爆破效果)
 - 17.5.6 Create Curve Flow (创建曲线流)
 - 17.5.7 Create Surface Flow (创建曲面流)
 - 17.5.8 Delete Surface Flow (删除曲面流)
- 17.6 柔体和刚体
 - 17.6.1 刚体的基本认识
 - 17.6.2 创建主动刚体和被动刚体
 - 17.6.3 刚体动画的关键帧
 - 17.6.4 柔体的基本认识
 - 17.6.5 创建柔体
- 17.7 刚体约束
 - 17.7.1 Hinge Constraint (铰链约束)
 - 17.7.2 Barrier Constraint (屏蔽约束)
 - 17.7.3 Nail Constraint (钉子约束)
 - 17.7.4 Spring Constraint (弹簧约束)
 - 17.7.5 Pin Constraint (销约束)
- 17.8 刚体的解算
 - 17.8.1 Create Rigid Body Solver (创建刚体解算器)
 - 17.8.2 编辑刚体解算器
- 17.9 案例10: 野外篝火
- 第18章 笔触特效
 - 18.1 Paint Effects工具介绍
 - 18.1.1 创建笔触效果

<<Maya 2011从入门到精通>>

- 18.1.2 笔触环境简介
- 18.2 绘制2D笔触
- 18.3 绘制3D笔触
 - 18.3.1 在三维物体上绘制
 - 18.3.2 在曲线上绘制
- 18.4 笔触属性介绍
 - 18.4.1 Channels卷展栏
 - 18.4.2 Brush Profile卷展栏
 - 18.4.3 Mesh卷展栏
 - 18.4.4 Shading卷展栏
 - 18.4.5 Texturing卷展栏
 - 18.4.6 Illumination卷展栏
 - 18.4.7 Shadow Effects卷展栏
 - 18.4.8 Glow卷展栏
 - 18.4.9 Tubes卷展栏
- 第19章 流体特效
 - 19.1 认识流体
 - 19.2 创建流体
 - 19.2.1 创建2D流体
 - 19.2.2 创建3D流体
 - 19.3 流体属性简介
 - 19.3.1 Fluid Emitter属性
 - 19.3.2 FluidShape属性简介
 - 19.4 流体的碰撞
 - 19.5 创建海洋
 - 19.6 案例11：制作池塘效果
 - 19.7 案例12：制作香烟效果
 - 19.8 案例13：制作云层效果
- 第20章 头发和毛发
 - 20.1 Hair（头发）
 - 20.2 Fur（毛发）
 - 20.2.1 加载Maya Fur（毛发）
 - 20.2.2 创建Fur（毛发）
- 第21章 MEL语言简介
 - 21.1 MEL语言概述
 - 21.1.1 认识MEL语言
 - 21.1.2 了解指令
 - 21.1.3 MEL指令文件
 - 21.2 建立脚本环境
 - 21.2.1 了解脚本语言
 - 21.2.2 打开脚本编辑器
 - 21.2.3 打开一个脚本程序
 - 21.2.4 保存脚本文字
 - 21.2.5 执行一个脚本程序
 - 21.2.6 清除状态信息与指令
 - 21.2.7 响应一个指令
 - 21.2.8 显示程序中的语句行号

<<Maya 2011从入门到精通>>

21.3 使用脚本语言

21.3.1 了解脚本语言节点

21.3.2 创建脚本语言节点

21.3.3 编辑脚本语言节点

20.4 定义数据

21.4.1 变量

21.4.2 注释变量

21.4.3 基本运算

21.4.4 逻辑判断语句

21.5 程序结构基础

21.5.1 条件语句

21.5.2 循环结构

21.6 函数

21.7 字符处理命令

21.7.1 substring命令

21.7.2 tokenize命令

21.7.3 size命令

21.7.4 clear命令

21.7.5 match命令

21.7.6 substitute命令

21.7.7 合并字符串

21.8 其他命令简介

<<Maya 2011从入门到精通>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<Maya 2011从入门到精通>>

编辑推荐

《Maya2011从入门到精通(全彩超值版)》适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初中级读者使用，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及社会各类Maya培训班的辅助教材。

<<Maya 2011从入门到精通>>

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>