

<<中文版Maya 2013技术大全>>

图书基本信息

书名：<<中文版Maya 2013技术大全>>

13位ISBN编号：9787115311665

10位ISBN编号：7115311668

出版时间：2013-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

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>

## <<中文版Maya 2013技术大全>>

### 内容概要

《中文版Maya 2013技术大全》从Maya2013的基本操作入手，结合大量的可操作性实例（207个练习和20个综合实例），全面而深入地阐述了Maya2013在建模、灯光、材质、渲染、动画、动力学、流体与特效等方面的技术。

在软件运用方面，《中文版Maya 2013技术大全》还结合了当前最流行的渲染器mentalray和VRay进行讲解，向读者展示了如何运用Maya结合mentalray渲染器与VRay渲染器进行角色、游戏、影视、动画和特效等渲染，让读者学以致用。

《中文版Maya 2013技术大全》共34章，每章分别介绍一个技术版块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过密集的实例进行练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术。书中讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。

## 作者简介

“时代印象”是一家专注于图书策划和创作的专业文化公司，拥有业内最优秀的策划和创作团队，长期从事图形图像、多媒体、网络技术、美术、建筑设计、化妆造型等领域图书的策划和出版工作，并推出了一系列畅销丛书，比如“印象”、“传奇”、“实用教程”、“完全自学教程”、“技术大全”等丛书（均由人民邮电出版社发行）。

多年以来，“时代印象”形成了自身的图书策划与创作特色，并以打造高品质畅销图书为核心宗旨，构筑了一套“以内部编辑为核心、外部专家为支撑”的图书内容生产体系，保证了图书内容的原创性与高品质。

## 书籍目录

第1章认识Maya2013 1.1Maya的成长史 1.2Maya的应用领域 1.2.1影视动画制作 1.2.2电视与视频制作 1.2.3游戏开发 1.2.4数字出版 1.3Maya与3dsMax的区别 1.4Maya2013的安装要求 1.4.1系统要求 1.4.2硬件要求 1.5Maya中最重要的节点 1.5.1 (练习1 - 1) : 认识节点 1.5.2 (练习1 - 2) : 材质节点 16知识总结与回顾 第2章界面介绍 2.1界面组成 技术专题: 使用基本技能影片 2.1.1界面组成元素 2.1.2界面显示 2.2界面介绍 2.2.1标题栏 2.2.2菜单栏 2.2.3状态行 2.2.4工具架 2.2.5工具箱 2.2.6工作区 2.2.7通道盒 / 层编辑器 2.2.8时间滑块 2.2.9范围滑块 2.2.10命令行 2.2.11帮助行 2.3知识总结与回顾 第3章视图操作 3.1视图的基本操作 3.1.1旋转视图 3.1.2移动视图 3.1.3缩放视图 3.1.4使选定对象最大化显示 3.1.5使场景中所有对象最大化显示 3.1.6切换视图 3.2用书签记录当前视图 3.2.1书签编辑器对话框 3.2.2 (练习3 - 1) : 为当前摄影机视图创建书签 3.3视图导航器 3.4视图菜单 3.4.1视图 3.4.2着色 技术专题: 单个对象的显示方式 3.4.3照明 3.4.4显示 3.4.5渲染器 3.4.6面板 技术专题: 面板对话框 3.4.7 (练习3 - 2) : 观察灯光照射范围 3.5视图快捷栏 3.6知识总结与回顾 第4章公共菜单与快捷菜单 4.1公共菜单。 4.1.1文件菜单 4.1.2编辑菜单 技术专题: 快速选择集 4.1.3修改菜单 技术专题: 激活对象表面 技术专题: 改变轴心点的方法 4.1.4创建菜单 4.1.5显示菜单 4.1.6窗口菜单 4.1.7资源菜单 4.1.8肌肉菜单 4.1.9管道缓存菜单 4.1.10帮助菜单 4.2快捷菜单 4.2.1标记菜单 4.2.2右键菜单 4.3知识总结与回顾 第5章用户设置 5.1设置文件保存格式 5.2自定义工具架 5.2.1添加 / 删除图标 5.2.2内容选择 5.2.3工具架编辑器 5.1.3自定义快捷键 5.3.1热键编辑器 5.3.2 (练习5 - 1) : 设置快捷键 5.4设置历史记录 5.5设置默认操纵器手柄 5.6切换视图背景颜色 5.7加载Maya插件 5.8设置工程文件 5.8.1Maya的工程目录结构 5.8.2项目窗口对话框 5.8.3 (练习5 - 2) : 创建与编辑工程目录 5.9坐标系统 5.10知识总结与回顾 第6章场景对象的基本操作 6.1工具箱 6.2选择对象 6.2.1用选择工具选择对象 6.2.2用套索工具选择对象 6.2.3用绘制选择工具选择对象 6.2.4用大纲视图选择对象 6.2.5用超图选择对象 6.3移动对象 6.4旋转对象 6.5缩放对象 6.6创建基本对象 6.6.1创建对象的命令 6.6.2 (练习6 - 1) : 创建参数化对象 6.7归档场景 6.7.1归档场景的作用 6.7.2 (练习6 - 2) : 使用归档场景功能 6.8复制对象 6.8.1复制的方法 6.8.2复制与原位复制 6.8.3 (练习6 - 3) : 复制与原位复制对象 6.8.4特殊复制 6.8.5 (练习6 - 4) : 特殊复制对象 6.8.6复制并变换 6.8.7 (练习6 - 5) : 复制并变换对象 6.9切换对象的编辑模式 6.10捕捉对象 6.10.1捕捉到栅格 6.10.2捕捉到曲线 6.10.3捕捉到点 6.10.4捕捉到视图平面 6.10.5激活选定对象 6.11知识总结与回顾 第7章NURBS建模基础知识 7.1NURBS理论知识 7.2NURBS建模方法 7.3NURBS对象的组成元素 7.3.1NURBS曲线 7.3.2NURBS曲面 7.4物体级别与基本元素间的切换方法 7.5NURBS曲面的精度控制 7.5.1壳线 7.5.2自定义平滑度 7.5.3视图显示精度和渲染精度控制 7.6知识总结与回顾 第8章创建与编辑NURBS曲线 8.1创那家NURBS曲线 8.1.1CV曲线工具 8.1.2EP曲线工具 8.1.3铅笔曲线工具 技术专题: 用“铅笔曲线工具”绘制曲线的缺点 8.1.4 (练习8 - 1) : 巧用曲线工具绘制螺旋线 技术专题: 曲线工具的扩展应用 8.1.5弧工具 8.1.6 (练习8 - 2) : 绘制两点和三点圆弧 8.1.7文本 8.1.8Adobe (R) Illustrator (R) 对象 8.1.9 (练习8 - 3) : 用AI路径生成曲线 8.2编辑NURBS曲线 8.2.1复制曲面曲线 8.2.2 (练习8 - 4) : 复制曲面上的曲线 8.2.3附加曲线 8.2.4 (练习8 - 5) : 连接曲线 8.2.5分离曲线 8.2.6 (练习8 - 6) : 用编辑点分离曲线 8.2.7 (练习8 - 7) : 用曲线点分离曲线 8.2.8对齐曲线 8.2.9 (练习8 - 8) : 对齐曲线的顶点 8.2.10开发, 闭合曲线 8.2.11 (练习8 - 9) : 闭合断开的曲线 8.2.12移动接缝 8.2.13 (练习8 - 10) : 移动接缝 8.2.14切割曲线 8.2.15 (练习8 - 11) : 切割曲线 技术专题: 合并剪断的曲线 8.2.16曲线相交 8.2.17曲线圆角 8.2.18 (练习8 - 12) : 为曲线创建圆角 8.2.19插入结 8.2.20 (练习8—13) : 插入编辑点 8.2.21延伸 8.2.22 (练习8 - 14) : 延伸曲线 8.2.23 (练习8 - 15) : 延伸曲面上的曲线 8.2.24偏移 8.2.25 (练习8 - 16) : 偏移曲线 8.2.26 (练习8 - 17) : 偏移曲面上的曲线 8.2.27反转曲线方向 8.2.28重建曲线 8.2.29 (练习8 - 18) : 重建曲线 8.2.30拟合B样条线 8.2.31 (练习8 - 19) : 拟合B样条线 8.2.32平滑曲线 8.2.33 (练习8 - 20) : 将曲线进行平滑处理 8.2.34CV硬度 8.2.35 (练习8 - 21) : 硬化cv点 8.2.36添加点工具 8.2.37曲线编辑工具 8.2.38投影切线 8.2.39 (练习8 - 22) : 投影切线 8.2.40 (练习8 - 23) : 投影切线到曲面 8.2.41修改曲线 8.2.42 (练习8 - 24) : 拉直曲线 8.2.43Bezier曲线 8.2.44选择 8.3知识总结与回顾 第9章创建与编辑NURBS曲面 9.1创建NURBS基本体 9.1.1球体 9.1.2立方体 9.1.3圆柱体 9.1.4圆锥体 9.1.5平面 9.1.6圆环 9.1.7圆形 9.1.8方形 9.2创建NURBS曲面 9.2.1旋转 9.2.2 (练习9 - 1) : 用旋转创建花瓶 9.2.3放样 9.2.4 (练习9 - 2) : 用放

样创建弹簧 9.2.5平面 9.2.6 (练习9 - 3) : 用平面创建雕花 9.2.7挤出 9.2.8 (练习9 - 4) : 用挤出创建武器管 9.2.9双轨成形 9.2.10 (练习9 - 5) : 用双轨成形11具创建曲面 9.2.11 (练习9 - 6) : 用双轨成形21具创建曲面 9.2.12 (练习9 - 7) : 用双轨成形3+1具创建曲面 9.2.13边界 9.2.14 (练习9 - 8) : 边界成面 9.2.15方形 9.2.16 (练习9 - 9) : 方形成面 9.2.17倒角 9.2.18 (练习9 - 10) : 将曲线倒角成面 9.2.19倒角+ 9.2.20 (练习9 - 11) : 用倒角制建倒角模型 9.3编辑NURBS曲面 9.3.1复制NURBS面片 9.3.2 (练习9 - 12) : 复制NURBS面片 9.3.3在曲面上投影曲线 9.3.4 (练习9 - 13) : 将曲线投影到曲面上 9.3.5曲面相交 9.3.6 (练习9 - 14) : 用曲面相交在曲面的相交处生成曲线 9.3.7修剪工具 9.3.8 (练习9 - 15) : 根据曲面曲线修剪曲面 9.3.9取消修剪曲面 9.3.10布尔 9.3.11 (练习9 - 16) : 布尔运算 9.3.12附加曲面 9.3.13 (练习9 - 17) : 用附加曲面合并曲面 9.3.14附加而不移动 9.3.15分离曲面 9.3.16 (练习9 - 18) : 将曲面分离出来 9.3.17对齐曲面 9.3.18开放侗合曲面 9.3.19 (练习9—19) : 将开放的曲面闭合起来 9.3.20移动接缝 9.3.21插入等参线 9.3.22延伸曲面 9.3.23 (练习9 - 20) : 延伸曲面 9.3.24偏移曲面 9.3.25 (练习9 - 21) : 偏移复制曲面 9.3.26反转曲面方向 9.3.27 (练习9 - 22) : 反转法线方向 9.3.28重建曲面 9.3.29 (练习9 - 23) : 重建曲面的跨度数 9.3.30圆化工具 9.3.31 (练习9 - 24) : 圆化曲面的公共边 9.3.32曲面圆角 9.3.33 (练习9 - 25) : 在曲面间创建圆角曲面 9.3.34 (练习9 - 26) : 创建自由圆角曲面 9.3.35 (练习9 - 27) : 在曲面间创建混合圆角 9.3.36缝合 9.3.37 (练习9 - 28) : 缝合曲面点 9.3.38 (练习9 - 29) : 缝合曲面边 9.3.39 (练习9 - 30) : 全局缝合曲面 9.3.40雕刻几何体工具 9.3.41 (练习9 - 31) : 雕刻山体模型 9.3.42曲面编辑 9.3.43 (练习9 - 32) : 平滑切线 9.3.44选择 9.4知识总结与回顾 第10章NURBS引模综合实例——卡通丑小鸭 10.1建立工程目录 10.2建立参考平面 10.3模型制作 10.3.1创建鼻子模型 10.3.2创建身体模型 10.3.3创建头部模型 10.3.4创建眼睛模型 10.3.5创建腿部模型 10.3.6创建鞋子模型 10.3.7创建背鳍模型 10.3.8创建眼皮模型 10.3.9创建嘴巴模型 10.3.10创建手臂模型 10.3.11创建手指模型 10.4知识总结与回顾 第11章多边形建模基础知识 11.1多边形建模基础 11.1.1了解多边形 11.1.2多边形建模方法 11.1.3多边形组成元素 技术专题: 面法线与顶点法线 11.1.4UV坐标 11.1.5多边形右键菜单 11.2创建多边形基本体 11.2.1球体 11.2.2立方体 11.2.3圆柱体 11.2.4圆锥体 11.2.5平面 11.2.6特殊多边形 11.3知识总结与回顾 第12章创建与编辑多边形网格 12.1多边形网格 12.1.1结合 12.1.2 (练习12 - 1) : 结合多边形对象 12.1.3分离 12.1.4提取 12.1.5 (练习12 - 2) : 提取多边形的面 12.1.6布尔 12.1.7 (练习12 - 3) : 布尔运算 (并集) 12.1.8 (练习12 - 4) : 布尔运算 (差集) 12.1.9 (练习12 - 5) : 布尔运算 (交集) 12.1.10平滑 12.1.11平均化顶点 12.1.12 (练习12 - 6) : 平均化顶点以平滑模型 12.1.13传递属性 12.1.14 (练习12 - 7) : 传递uv纹理属性 12.1.15绘制传递属性权重工具 12.1.16 (练习12 - 8) : 绘制传递属性的权重 12.1.17传递着色集 12.1.18剪贴板操作 12.1.19 (练习12 - 9) : 复制并粘贴对象的属性 12.1.20减少 12.1.21绘制减少权重工具 12.1.22 (练习12 - 10) : 绘制减少权重以简化模型 12.1.23清理 12.1.24三角形化 12.1.25 (练习12 - 11) : 三角形化多边形面 12.1.26四边形化 12.1.27 (练习12 - 12) : 四边形化多边形面 12.1.28填充洞 12.1.29 (练习12 - 13) : 补洞 12.1.30生成洞工具 12.1.31 (练习12 - 14) : 创建洞 12.1.32创建多边形工具 12.1.33 (练习12 - 15) : 创建多边形 12.1.34雕刻几何体工具 12.1.35镜像切割 12.1.36 (练习12 - 16) : 镜像切割模型 12.1.37镜像几何体 12.2编辑多边形网格 12.2.1保持面的连接性 12.2.2挤出 12.2.3 (练习12 - 17) : 挤出多边形 12.2.4桥接 12.2.5 (练习12 - 18) : 桥接多边形 12.2.6附加到多边形工具 12.2.7 (练习12 - 19) : 附加多边形 12.2.8在网格上投影曲线 12.2.9使用投影的曲线分割网格 12.2.10切割面工具 12.2.11 (练习12 - 20) : 切割多边形面 12.2.12交互式分割工具 12.2.13插入循环边工具 12.2.14 (练习12 - 21) : 在多边形上插入循环边 12.2.15偏移循环边工具 12.2.16 (练习12 - 22) : 偏移多边形的循环边 12.2.17添加分段 12.2.18 (练习12 - 23) : 细分面的分段数 12.2.19滑动边工具 12.2.20 (练习12 - 24) : 滑动边的位置 12.2.21变换组件 12.2.22 (练习12 - 25) : 变换组件 12.2.23翻转三角形边 12.2.24 (练习12 - 26) : 翻转三角形边 12.2.25正向自旋边 12.2.26 (练习12 - 27) : 正向自旋边 12.2.27反向自旋边 12.2.28刺破面 12.2.29 (练习12 - 28) : 刺破多边形面 12.2.30楔形面 12.2.31 (练习12 - 29) : 创建扇形面 12.2.32复制面 12.2.33 (练习12 - 30) : 复制多边形的面 12.2.34连接组件 12.2.35分离组件。 12.2.36 (练习12 - 31) : 分离顶点 12.2.37合并 12.2.38 (练习12 - 32) : 合并顶点 12.2.39合并到中心 12.2.40收拢 12.2.41 (练习12 - 33) : 收拢多边形的面 12.2.42合并顶点工具 12.2.43合并边工具 12.2.44 (练习12 - 34) : 合并边 12.2.45删除边顶点 12.2.46 (练习12 - 35) : 删除顶点 12.2.47切角顶点。 12.2.48 (练习12 - 36) : 切角顶点 12.2.49倒角 12.2.50 (练习12 - 37) : 倒角多边形 12.2.51折痕工具

12.2.52 (练习12 - 38) : 创建折痕 12.2.53移除选定对象 12.2.54移除全部 12.2.55折痕集 12.2.56指定不可见面 12.3知识总结与回顾 第13章多边形建模综合实例——龙虾 13.1创建头部模型 13.2创建身体模型 13.3创建尾巴模型 13.4创建脚部模型 13.5创建腿部模型 13.6创建触角模型 13.7知识总结与回顾 第14章细分曲面建模技术 14.1细分曲面基础知识 14.1.1理解细分曲面建模 14.1.2细分曲面对象的特点 14.2创建细分曲面对象 14.2.1细分曲面对象的创建方法 14.2.2创建细分曲面基本体 14.3细分曲面的编辑模式 14.3.1标准编辑模式 14.3.2多边形编辑模式 14.4编辑细分曲面对象 14.4.1纹理 14.4.2完全折痕边 / 顶点 14.4.3 (练习14 - 1) : 完全折痕边 14.4.4部分折痕边, 顶点 14.4.5 (练习14 - 2) : 部分折痕边 14.4.6取消折痕边 / 顶点 14.4.7 (练习14 - 3) : 去除折痕边 14.4.8镜像 14.4.9 (练习14 - 4) : 镜像对象 14.4.10附加 14.4.11 (练习14 - 5) : 附加对象 14.4.12匹配拓扑 14.4.13 (练习14 - 6) : 匹配拓扑结构 14.4.14清理拓扑 14.4.15 (练习14 - 7) : 清理多余拓扑结构 14.4.16收拢层次 14.4.17标准模式 / 多边形代理模式 14.4.18雕刻几何体工具 14.4.19选择命令集合 14.4.20 (练习14 - 8) : 细化选择的元素 14.4.21组件显示级别 14.4.22组件显示过滤器 14.5知识总结与回顾 第15章灯光的类型与基本操作 15.1灯光概述 15.2摄影布光原则 15.2.1自然光 15.2.2人工光 15.2.3混合光 技术专题: 主光、辅助光和背景光 15.3灯光的类型 15.3.1点光源 15.3.2环境光 15.3.3平行光 15.3.4体积光 15.3.5区域光 15.3.6聚光灯 15.4灯光的基本操作 15.5知识总结与回顾 第16章灯光的属性 16.1灯光的基本属性 16.1.1聚光灯属性 16.1.2 (练习16 - 1) : 制作盆景灯光 16.2灯光效果 16.2.1灯光雾 16.2.2 (练习16 - 2) : 制作场景灯光雾 16.2.3灯光辉光 16.2.4 (练习16 - 3) : 制作镜头光斑特效 16.2.5 (练习16 - 4) : 制作光栅效果 16.2.6 (练习16 - 5) : 打断灯光链接 16.2.7 (练习16 - 6) : 创建三点照明 16.2.8 (练习16 - 7) : 调节灯光强度曲线 16.2.9 (练习16 - 8) : 调节灯光颜色曲线 16.3灯光的阴影属性 16.3.1深度贴图阴影属性 16.3.2 (练习16 - 9) : 使用深度贴图阴影 16.3.3光线跟踪阴影属性 16.3.4 (练习16 - 10) : 使用光线跟踪阴影 技术专题: 深度贴图阴影与光线跟踪阴影的区别 16.4灯光设置综合实例——物理太阳和天空照明 16.4.1设置场景灯光 16.4.2设置渲染参数 16.5知识总结与回顾, 第17章摄影机技术 17.1摄影机的类型 17.1.1摄影机 17.1.2摄影机和目标 17.1.3摄影机、目标和上方向 17.1.4立体摄影机 17.1.5Multistereo Rig : (多重摄影机装配) 17.2摄影机的基本设置 17.3摄影机工具 17.3.1侧滚工具 17.3.2平移工具 17.3.3推拉工具 17.3.4缩放工具 17.3.5二维平移, 缩放工具 17.3.6侧滚\_ (具 17.3.7方位角仰角工具 17.3.8偏转 - 俯仰工具 17.3.9飞行工具 17.4摄影机综合实例——制作景深特效 技术专题: 剖析景深技术 17.5知识总结与回顾 第18章材质基础知识 18.1材质概述 18.2材质编辑器 18.2.1工具栏 18.2.2创建栏 18.2.3分类区域 18.2.4工作区域 18.3材质类型 18.3.1表面材质 18.3.2体积材质 18.3.3置换材质 18.4知识总结与回顾 第19章材质的属性 19.1材质的公用属性 技术专题: 常用颜色模式 技术专题: 凹凸贴图与置换材质的区别 19.2材质的高光属性 19.2.1各向异性高光属性 19.2.2Blinn高光属性 19.2.3Phong高光属性 19.2.4PhongE高光属性 19.3材质的光线跟踪属性 19.4常用材质设定练习 19.4.1 (练习19 - 1) : 制作迷彩材质 19.4.2 (练习19 - 2) : 制作玻璃材质 19.4.3 (练习19 - 3) : 制作昆虫材质 19.4.4 (练习19 - 4) : 制作玛瑙材质 19.4.5 (练习19 - 5) : 制作金属材质 19.4.6 (练习19 - 6) : 制作眼睛材质 19.4.7 (练习19 - 7) : 制作熔岩材质 19.4.8 (练习19 - 8) : 制作卡通材质 19.4.9 (练习19 - 9) : 制作X射线材质 19.4.10 (练习19 - 10) : 制作冰雕材质 19.5知识总结与回顾 第20章纹理技术 20.1纹理概述 20.1.1纹理的类型 20.1.2纹理的作用 20.2纹理的属性 20.2.1正常纹理 20.2.2投影纹理 20.2.3蒙板纹理 20.2.4 (练习20 - 1) : 制作酒瓶标签 20.3创建与编辑UV 20.3.1UV映射类型 20.3.2UV坐标的设置原则 20.3.3UV纹理编辑器 20.3.4 (练习20 - 2) : 划分角色的UV 20.4知识总结与回顾 ..... 第21章渲染基础与常规渲染器 第22章mentalray渲染器与VRay渲染器 第23章基础动画 第24章高级动画 第25章粒子系统 第26章动力场 第27章柔体 / 刚体与约束 第28章解算器 第29章流体 第30章特效 第31章综合实例——灯光, 材质 / 渲染篇 第32章综合实例——动画篇 第33章综合实例——动力学篇 第34章综合实例——流体与特效篇

## 章节摘录

版权页：插图：24.6.3IK控制柄工具“IK控制柄工具”提供了一种使用反向运动学定位关节链的方法，它能控制关节链中每个关节的旋转和关节链的整体方向。

“IK控制柄工具”是解决常规反向运动学控制问题的专用工具，使用系统默认参数创建的IK控制柄。

开始关节：开始关节是受IK控制柄控制的第1个关节，是IK控制柄开始的地方。

开始关节可以是关节链中除末端关节之外的任何关节。

终止关节：终止关节是受IK控制柄控制的最后一个关节，是IK控制柄终止的地方。

终止关节可以是关节链中除根关节之外的任何关节。

手柄线：手柄线是贯穿被IK控制柄控制关节链的所有关节和骨的一条线。

手柄线从开始关节的局部旋转轴开始，到终止关节的局部旋转轴位置结束。

手柄矢量：手柄矢量是从IK控制柄的开始关节引出，到IK控制柄的终止关节（末端效应器）位置结束的一条直线。

提示：末端效应器是创建IK控制柄时自动增加的一个节点，IK控制柄被连接到末端效应器。

当调节IK控制柄时，由末端效应器驱动关节链与IK控制柄的运动相匹配。

在系统默认设置下，末端效应器被定位在受IK控制柄控制的终止关节位置处并处于隐藏状态，末端效应器与终止关节处于同一个骨架层级中。

可以通过“大纲视图”对话框或“Hypergraph：层次”对话框来观察和选择末端效应器节点。

极矢量：极矢量是可以改变IK链方向的操纵器，同时也可以防止IK链发生意外翻转。

提示：IK链是被IK控制柄控制和影响的关节链。

扭曲操纵器：扭曲操纵器是一种可以扭曲或旋转关节链的操纵器，它位于IK链的终止关节位置。

打开“IK控制柄工具”的“工具设置”对话框。

当前解算器：指定被创建的IK控制柄将要使用的解算器类型，共有ikRPsolver（IK旋转平面解算器）和ikSCsolver（IK单链解算器）两种类型。

ikRPsolver（IK旋转平面解算器）：使用该解算器创建的IK控制柄，将利用旋转平面解算器来计算IK链中所有关节的旋转，但是它并不计算关节链的整体方向。

可以使用极矢量和扭曲操纵器来控制关节链的整体方向。

### 编辑推荐

这是一本具有超大容量的Maya技术教程，正如图书的书名所言，“全”就是本书特色。首先是软件技术的全面覆盖，Maya的建模技术、灯光与摄影机技术、材质与纹理技术、渲染技术、动画技术、粒子与动力场技术、柔体与刚体技术、流体与特效技术等被一网打尽。

可以说：学Maya，一本足矣！

其次是案例实践的全面性，对于Maya的常用领域，本书均有涉及（比如游戏、动画、影视等），都给出了相应的案例来引导读者进行实践，并对重要技术做更深入剖析，真正做到让读者“能学、能用”

。与此同时，本书在内容安排上也充分考虑其作为“技术查询手册”的特性，章节划分非常细致，功能板块的规划也更为合理，读者可以更快更方便地查阅到自己需要的技术内容。



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>