

<<Maya必备手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya必备手册>>

13位ISBN编号：9787300090320

10位ISBN编号：730009032X

出版时间：2008-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：完美动力

页数：365

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必备手册>>

内容概要

《完美动力·Maya必备手册：动画篇》是Maya必备手册——动画篇。

《Maya必备手册—动画篇》共八章，内容包括Animate [动画]、Geometry Cache [几何缓存]、Create Deformers [创建变形器]、Edit Deformers [编辑变形器]、Skeleton [骨骼]、Skin [皮肤]、Constrain [约束]、Character [角色]。

每章的命令参数我们都进行了详细的讲解，并配有中文标注。

对于常用的命令都有详细的案例讲解，并且配上完整的视频教学，使读者在观看视频教学的同时，可以参照配套书籍上的参数，进行循序渐进的学习。

“Maya必备手册”系列丛书是目前国内规模最大、讲解最全面的Maya命令速查工具手册之一，是当今市面上最全面、最细致地介绍Maya各个命令、各个参数、各个功能及其应用的鸿篇巨著。

丛书包括《Maya必备手册——基础篇》、《Maya必备手册——模型篇》、《Maya必备手册——动力学篇》、《Maya必备手册——动画篇》、《Maya必备手册——材质篇》，共5个分册。

通篇从不同的着眼点，以一位有着丰富经验的Maya用户的观点出发，根据Maya的主菜单，结合各个功能模块来安排章节。

<<Maya必备手册>>

书籍目录

第1章 Animate[动画]1.1 Set Key[设置关键帧]1.2.Set Breakdown[设置受控制帧]1.3 Hold Current Keys[保持当前关键帧]1.4 Set Driven Key[设置驱动关键帧]1.5 Set Transform Keys[设置变换关键帧]1.6 IK / FK keys[反向 / 正向动力学关键帧]1.7 Set Full Body IK Keys[设置全身IK关键帧]1.8 Set Blend Shape Target Weight Keys[设置融合变形目标权重关键帧]1.9 Create Clip[创建片段]1.10 Create Pose[创建姿势]1.11 Ghost Selected[幻像选择]1.12 Unghost Selected[取消选择物体的幻像]1.13 Unghost All[取消所有幻像]1.14 Create Motion Trail[创建运动轨迹]1.15 Create Animation Snapshot[创建动画快照]1.16 Update Motion Trail / Snapshot[更新动画轨迹 / 快照]1.17 Create Animated Sweep[创建动画扫描]1.18 Motion Paths[路径动画]1.19 Turntable[创建旋转平台]第2章 Geometry Cache[几何缓存]2.1 Create New Cache[创建几何体缓存]2.2 Import Cache[载入几何体缓存]2.3 Disable All Caches On Selected[关闭几何体缓存]2.4 Enable All Caches On Selected[开启几何体缓存]2.5 Replace Cache[替换 / 覆盖几何体缓存]2.6 Merge Caches[融合 / 合并缓存]2.7 Delete Cache[删除缓存]2.8 Append to Cache[扩展 / 继续建立缓存]2.9 Replace Cache Frame[替换帧缓存]2.10 Delete Cache Frame[删除帧缓存]2.11 Delete History Ahead of Cache[删除几何体缓存之前的历史]2.12 Paint Cache Weights Tool[绘制缓存权重]第3章 Create Deformers[创建变形器]3.1 IBlend Shape[混合变形]3.2 Lattice[晶格]3.3 Wrap[包裹]3.4 Cluster[簇]3.5 Soft Modification[软修改]3.6 Nonlinear[非线性变形]3.7 Sculpt Deformer[造型变形]3.8 Jiggle Deformer[抖动变形]3.9 Jiggle Disk Cache[抖动磁盘缓存]3.10 Jiggle Disk Cache Attributes[抖动磁盘缓存属性]3.11 Wire Tool[线工具]3.12 Wire Dropoff Locator[线衰减定位器]3.13 Wrinkle Tool[褶皱工具]3.14 Point On Curve[控制曲线点]第4章 Edit Deformers[编辑变形器]4.1 Edit Membership Tool[编辑元素工具]4.2 Prune Membership[剪除变形组元素]4.3 Blend Shape[混合变形]4.4 Lattice[晶格变形]4.5 Woop[包裹变形]4.6 Wire[线变形]4.7 Display Intermediate Objects[显示中间物体]4.8 Hide Intermediate Objects[隐藏中间物体]4.9 Paint Blend Shape Weights Tool[使用画笔工具调整混合变形权重]4.10 Paint Cluster Weights Tool[使用画笔工具调整簇变形的权重]第5章 Skeleton[骨骼]5.1 Joint Tool[骨骼工具]5.2 IK Handle Tool[反向动力学手柄工具]5.3 IK Spline Handle Tool[反向动力学曲线手柄控制器]5.4 Insert Joint Tool[插入骨骼工具]5.5 Reroot Skeleton[重建根关节]5.6 Remove Joint[移除根关节]5.7 Disconnect Joint[断开骨骼]5.8 Connect Joint[连接骨骼]5.9 Mirror Joint[镜像骨骼]5.10 Orient Joint[定向骨骼]5.11 Retargeting[重新定位目标]5.12 Joint Labelling[骨骼标签]5.13 Full Body IK[全身IK系统]5.14 Set Preferred Angle[设置优先角度]5.15 Assume Preferred Angle[采用优先角度]5.16 Enable IK Handle Snap[打开IK手柄捕捉]5.17 Enable IK / FK Control[打开IK和FK控制]5.18 Enable Selected IK Handles[激活所选IK控制手柄]5.19 Disable Selected IK Handles[关闭所选IK控制手柄]第6章 Skin[皮肤]6.1 Bind Skin[绑定皮肤]6.2 Detach Skin[断开蒙皮]6.3 Go to Bind Pose[恢复绑定姿势]6.4 Edit Smooth Skin[编辑柔性绑定]6.5 Edit Rigid Skin[编辑刚性绑定]第7章 Constrain[约束]7.1 Point[点约束]7.2 Aim[目标约束]7.3 Orient[方向约束]7.4 Scale[缩放约束]7.5 Parent[父子约束]7.6 Geometry[几何体约束]7.7 Normal[法线约束]7.8 Tangent[切线约束]7.9 Pole Vector[极向量约束]7.10 Remove Target[移除约束]7.11 Set Rest Position[静止位置设定]7.12 Modify Constrained Axis[修改约束轴向]第8章 Character[人物]8.1 Create Character Set[创建角色组]8.2 Create Subcharacter Set[创建子角色组]8.3 Character Mapper[创建角色组对应图]8.4 Attribute Editor[编辑角色组属性]8.5 Add to Character Set[给一个角色组添加属性]8.6 Remove from Character Set[删除角色组中的属性]8.7 Merge Character Sets[合并多个角色组]8.8 Select Character Set Node[选择角色组节点]8.9 Select Character Set Members[选择角色组成员物体]8.10 Set Current Character Set[设置当前角色组]8.11 Redirect[角色组方向控制工具]

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>