

<<Maya粒子表达式应用>>

图书基本信息

书名：<<Maya粒子表达式应用>>

13位ISBN编号：9787564141110

10位ISBN编号：7564141115

出版时间：2013-2

出版时间：东南大学出版社

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粒子表达式应用>>

书籍目录

第1章消失的光环 第2章下落的字符 第3章射箭 第4章群组动画 第5章爆炸 第6章扫射 第7章龙卷风 第8章
案例——天龙生物

<<Maya粒子表达式应用>>

章节摘录

版权页：插图：此时如果在场景中不想看见Sprite粒子的动画效果，可以将SpriteScaleXPP和SpriteScaleYPP设为0，或者将粒子的渲染形态改为非Sprite形态，例如为Sphere，具体过程略，接下来我们为粒子替换进行一些表达式控制。

粒子替换在默认情况下是只替换第一个模型，因此在场景中我们发现只是编号REF ~ cycle0的模型划过地面，这需要利用表达式控制粒子替换属性的objectIndex属性。

我们先为粒子添加一新属性，方法是在Add Attribute对话框中不要进入Particle选项了，而是选择New，在Long name中输入eusInsObj Ind—eXPP，在Data Type中设为Float，在Attribute Type中设为Per Particle（array），然后点击OK或Add即可，设置过程如图4—46所示：属性一旦添加成功则会出现在粒子的Per Particle（Array）Attributes卷展栏中；如果没有，则在场景中先将粒子去选，然后重新选择，则Per Particle（Array）Attributes卷展栏经过更新就可以看见新建属性了。

右击该属性为其创建表达式，将表达式执行方式设为Creation，在表达式输入区输入如下语句：具体过程略，此表达式的含义和我们在前面为spriteNumPP写的创建表达式含义类似，即在粒子出生之时随机选择12个替换实体模型中的一个进行替换，但该表达式需要我们为其做出合理指定才可执行。

方法是回到粒子属性窗口的Instancer（Geome—try Replacement）卷展栏，在其下的General options选项中的Object In—dex后指定为我们新建的cusInsOb—jIndexPP属性，设置过程如图4—47所示。

<<Maya粒子表达式应用>>

编辑推荐

《高等院校动漫系列教材(第2辑):Maya粒子表达式应用》讲述了动画色彩风景作为动画创作的基因，它依然是构思、草图、创作的最有效的形式。动画色彩风景课程是一门沐浴自然、抒发自然并陶冶情操的课程，有鉴于此，为满足艺术院校的教学需要和社会多方面的需要，刘永刚编著了《高等院校动漫系列教材(第2辑):Maya粒子表达式应用》。

<<Maya粒子表达式应用>>

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>