

<<MaYA总动员Dynamics动力>>

图书基本信息

书名：<<MaYA总动员Dynamics动力学篇-(6DVD)>>

13位ISBN编号：9787801729330

10位ISBN编号：7801729331

出版时间：2007-11

出版时间：中科希望(原希望电子)

作者：张宝荣

页数：269

字数：433000

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总动员Dynamics动力>>

### 内容概要

本书是Maya总动员教学系统的第2部分——动力学篇，本书配有6张高画质的DVD多媒体视频教学光盘，提供了近22个小时的视频教学，详细介绍了Maya动力学模块的大部分功能和操作技巧。

具体内容包括基本的粒子工具、粒子属性、粒子发射器、从物体发射粒子、单点发射粒子、粒子碰撞及碰撞事件、粒子目标、粒子替代、粒子精灵、动力场、动力学约束、刚体、柔体、弹簧、特效以及高级动力学特效动画和高级表达式应用等。

本书精选教学案例近百个，这些案例都来自世界著名制作或教学团队以及官方的成功案例，可帮助读者迅速成为动画特效师。

本书特别适合CG相关从业人员使用，是动画设计、影视制作等行业的动画应用技术指南，也是CG爱好者理想的自学用书，同时也可作为相关领域培训教材。

## &lt;&lt;MaYA总动员Dynamics动力&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动力学概述第2章 粒子 2.1 理解粒子 2.2 创建粒子 2.3 制作粒子运动动画 2.4 理解粒子属性 2.5 选择粒子渲染方式 2.6 使用灯光、反射、折射和阴影 2.7 设置粒子颜色 2.8 设置粒子的不透明性 2.9 设置Per Particle寿命 2.10 如何决定寿命 2.11 在Per Particle基础上设置属性 2.12 设置Per Particle属性的方法 2.13 使用元素编辑器设置Per Particle属性 2.14 用ramp纹理设置粒子属性 2.15 将具有动画效果的几何体代替粒子第3章 发射器 3.1 理解发射器 3.2 创建发射器 3.3 编辑发射器的属性 3.4 复制发射器 3.5 连接发射器和粒子 3.6 从点发射器的不同点改变发射 3.7 使用纹理为发射器着色或缩放速率 3.8 使用发射的随机性 3.9 从NURBS曲面均衡地传播发射第4章 场 4.1 理解场 4.2 创建场并将其与对象相连接 4.3 编辑场属性 4.4 空气场 4.5 拖动场 4.6 重力场 4.7 牛顿场 4.8 放射场 4.9 絮乱场 4.10 统一场 4.11 漩涡场 4.12 体积轴场 4.13 使用工作区操纵器设置场属性 4.14 复制场第5章 粒子碰撞 5.1 使粒子碰撞曲面 5.2 编辑粒子碰撞属性 5.3 复制碰撞效果 5.4 在碰撞过程中粒子的发射、消失或分裂第6章 目标 6.1 理解目标 6.2 创建目标 6.3 编辑目标属性 6.4 为目标行为制作动画第7章 柔体 7.1 理解柔体 7.2 创建柔体 7.3 复制柔体 7.4 用动感模糊渲染柔体 7.5 Paint Soft Body Weights Tool (绘画柔体权重工具) 7.6 柔体的特殊用途 7.7 应用于高级操作的属性第8章 弹簧 8.1 理解弹簧 8.2 创建弹簧 8.3 编辑弹簧操作 8.4 解决播放问题第9章 刚体 9.1 理解刚体 9.2 创建刚体 9.3 编辑刚体的属性 9.4 编辑刚体解算器的属性 9.5 控制复杂的运动和力 9.6 将刚体动画转换为关键帧 9.7 用多个解算器隔离碰撞 9.8 解决刚体出现的问题第10章 刚体约束 10.1 创建Nail约束 10.2 创建Pin约束 10.3 创建Hinge约束 10.4 创建Spring约束 10.5 创建Barrier约束 10.6 编辑约束 10.7 为约束设置关键帧和将约束制定为子对象 10.8 解决约束所带来的问题第11章 特效 11.1 Fire (火焰) 11.2 Smoke (烟雾) 11.3 Fireworks (烟火) 11.4 Lightning (闪电) 11.5 Shatter (破裂) 11.6 Curve Flow (曲线流) 11.7 Surface Flow (曲面流)第12章 播放动力学动画 12.1 设置动力学对象的初始状态 12.2 使用动力学动画的预备过程 (run-up) 12.3 减少动力学动画播放的时间第13章 粒子缓存 13.1 粒子磁盘缓存 13.2 粒子启动缓存 13.3 内存缓存第14章 动力学关系编辑器 14.1 理解动力学关系编辑器 14.2 制作连接 14.3 示例: 连接重力和断开连接 14.4 将对象与选择的场或发射器相连接第15章 渲染粒子 15.1 硬件渲染粒子 15.2 软件渲染粒子 15.3 使用Particle Cloud投影 15.4 创建光线跟踪的粒子阴影 15.5 Particle Sampler Info节点第16章 高级粒子主题 16.1 控制复杂运动和力 16.2 控制粒子动力的执行时间 16.3 复制粒子对象 16.4 为Sprites分配图像序列 16.5 粒子属性列表

## <<MaYA总动员Dynamics动力>>

### 编辑推荐

《Maya总动员Dynamics动力学篇》特别适合CG相关从业人员使用，是动画设计、影视制作等行业的动画应用技术指南，也是CG爱好者理想的自学用书，同时也可作为相关领域培训教材。

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>