

<<Maya总动员Plugs插件篇>>

图书基本信息

书名：<<Maya总动员Plugs插件篇>>

13位ISBN编号：9787802482500

10位ISBN编号：780248250X

出版时间：2008-12

出版时间：北京希望电子出版社

作者：张宝荣

页数：298

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Plugs插件篇>>

前言

当今社会正处在信息化、数字化的时代，而计算机图形图像技术又是数字领域的至高点，是引领数字潮流的桥头堡。

毫无疑问，CG（计算机图形图像）技术是当今世界计算机科学技术领域里的弄潮儿。

随着CG技术的大量应用，尤其是在影视方面的应用，不但造就了一大批CG艺术家，而且也进一步提升了人们的视觉享受。

CG技术在电影电视以及各类传媒中的广泛应用，在丰富和提升人们的视听层次的同时，也使得CG行业得到迅猛发展。

<<Maya总动员Plugs插件篇>>

内容概要

《Maya总动员：Plugs插件篇（附DVD光盘5张）》是Maya总动员教学系统的第5篇——插件篇，《Maya总动员：Plugs插件篇（附DVD光盘5张）》配有5张高质的DVD多媒体视频教学光盘，提供了23个小时的视频教学，详细介绍了PaintEffects、Hair、Fur、nCloth和Live这五个插件的基础操作、菜单命令和应用技巧。

书中从基础操作到高级应用，详细讲解了绘特效工具的使用，头发系统的应用，皮毛系统的应用，布料系统的调节及应用，以及镜头运动匹配的应用技巧。

《Maya总动员：Plugs插件篇（附DVD光盘5张）》精选的数十个教学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，可帮助读者快速掌握Maya的高级应用。

《Maya总动员：Plugs插件篇（附DVD光盘5张）》特别适合CG相关从业人员使用，是动设计、影视制作等行业的应用技术指南，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。

书籍目录

第1章 Paint Effects 11.1 Paint Effects概述 21.2 Paint Effects介绍 31.2.1 笔刷 31.2.2 笔划 31.2.3 笔划的类型 41.2.4 绘画如何应用于笔划 51.2.5 将预设笔刷保存到工具架上 51.2.6 定义Paint Effects的快捷键 61.3 在2D平面上绘画 61.3.1 绘画总览 61.3.2 设置画布 71.3.3 在画布上绘画 91.3.4 擦除画布上的绘画 91.3.5 在画布上对绘画进行涂抹和模糊 101.3.6 绘制像素 111.3.7 清空画布 111.3.8 缩放和移动 121.3.9 创建新图像 121.3.10 创建无缝的重复纹理 121.3.11 修改应用到表面上的纹理 141.3.12 在已有的图像和纹理上绘画 151.3.13 保存图像 151.4 在3D空间中绘画 161.4.1 在3D场景中进行绘画的设置 181.4.2 在3D空间中绘画 211.4.3 在表面上自动绘制多个笔划 291.4.4 修改已有的笔划 311.4.5 选择笔划 391.4.6 删除笔划 391.4.7 将笔刷连接到曲线上 401.4.8 使用控制曲线修改管的行为 401.4.9 隐藏/显示笔划和曲线 401.4.10 修改笔划的显示质量 411.5 在Paint Effects面板中绘画 421.5.1 切换视图 421.5.2 显示和隐藏Paint Effects面板的工具栏 431.5.3 保存Paint Effects面板视图的快照 441.5.4 将深度保存为灰度值 441.5.5 显示RGB Luminance (亮度) 或Alpha通道 451.6 使用笔刷 461.6.1 选择预设笔刷 461.6.2 定义模板笔刷设置 471.6.3 恢复、创建、修改模板笔刷设置 841.7 笔划的动画效果 861.7.1 在带管的笔划中添加弹簧行为 871.7.2 为笔刷和笔划属性设置关键帧 891.7.3 制作管生长、间隙、扭曲和纹理的动画效果 891.7.4 制作笔划路径动画效果 911.7.5 使管对力产生反应 921.7.6 创建具有动画效果的纹理 921.7.7 在笔划上制作纹理的动画效果 931.7.8 循环笔刷动画 931.8 范例和技术 941.8.1 下雨的动画效果 941.8.2 使植物沿圆柱生长 951.8.3 星空动画 961.8.4 从绘制的3D对象上创建纹理 971.8.5 操作一个动画项目 981.9 渲染带有Paint Effects笔划的场景 991.9.1 渲染前 991.9.2 渲染具有Paint Effects笔划的场景 101思考与练习 102第2章 Hair 1032.1 Create Hair (创建头发) 1042.2 Scale Hair Tool (缩放头发工具) 1062.3 Paint Hair Follicles (绘制毛囊) 1082.4 Paint Hair Textures (绘制头发纹理) 1122.4.1 Baldness (秃度) 1122.4.2 Hair Color (头发颜色) 1122.4.3 Specular Color (高光颜色) 1142.5 Get Hair Example (获取头发样例) 1152.6 Display (显示) 1162.6.1 Current Position (当前位置) 1162.6.2 Start Position (初步位置) 1162.6.3 Rest Position (静止位置) 1172.6.4 Current and Start (当前和初始位置) 1172.6.5 Current and Rest (当前和静止位置) 1172.6.6 All Curves (所有曲线) 1182.7 Set Start Position (设置初始位置) 1182.8 Set Rest Position (设置静止位置) 1192.9 Modify Curves (修改曲线) 1192.9.1 Lock Length (锁定长度) 1192.9.2 Unlock Length (解锁长度) 1192.9.3 Straighten (拉直) 1202.9.4 Smooth (光滑) 1212.9.5 Curl (卷曲) 1212.9.6 Bend (弯曲) 1222.9.7 Scale Curvature (缩放曲率) 1222.10 Create Constraint (创建约束) 1232.10.1 Rubber Band (橡皮筋约束) 1232.10.2 Transform (变换约束) 1242.10.3 Stick (发夹约束) 1252.10.4 Hair to Hair (头发到头发约束) 1252.10.5 Hair Bunch (捆扎约束) 1262.10.6 Collide Sphere (球体碰撞) 1272.10.7 Collide Cube (方形碰撞) 1282.11 Convert Selection (转换选择) 1292.11.1 To Follicles (切换到毛囊) 1292.11.2 To Start Curves (转换到初始曲线) 1302.11.3 To Rest Curves (转换到静止曲线) 1302.11.4 To Current Positions (转换到当前位置) 1312.11.5 To Hair Systems (转换到头发系统) 1312.11.6 To Hair Constraints (转换到头发约束) 1322.11.7 To Start Curve End CVs (转换到初始曲线的末端CVs) 1322.11.8 To Rest Curve End CVs (转换到静止曲线的末端CVs) 1332.11.9 To Start and Rest End CVs (转换到初始和静止曲线的末端CVs) 1332.12 Assign Hair System (指定头发系统) 1342.13 Make Selected Curves Dynamic (使所选曲线成为动力学曲线) 1362.14 Make Collide (建立碰撞) 1382.15 Assign Hair Constraint (指定头发约束) 1392.16 Assign Paint Effects Brush to Hair (指定画笔特效到头发) 1412.17 Transplant Hair (移植头发) 1422.18 Create Cache (创建缓存) 1442.19 Append to Cache (附加缓存) 1452.20 Truncate Cache (裁剪缓存) 1462.21 Delete Cache (删除缓存) 1472.22 Delete Entire Hair System (删除整个头发系统) 148思考与练习 148第3章 Fur 1493.1 创建和修改皮毛 1503.1.1 为皮毛准备多边形模型 1503.1.2 创建皮毛 1513.1.3 附加皮毛 1523.1.4 选择使用的UV集 1533.1.5 使用皮毛反馈进行预览 1543.1.6 反转皮毛法线 1563.1.7 偏移皮毛的生长方向 1573.1.8 改变皮毛属性 1583.1.9 贴图皮毛属性值 1713.1.10 复制皮毛描述到另一个场景中 1773.2 为皮毛属性设置动画 1773.2.1 为皮毛属性设置动画的操作 1773.2.2 一个皮毛生长的示例 1783.3 添加皮毛投影效果 1803.3.1 皮毛投影和阴影的类型

<<Maya总动员Plugs插件篇>>

1803.3.2 创建皮毛投影和阴影 1823.3.3 调节皮毛上的灯光强度 1853.4 给皮毛添加运动 1853.4.1
Attach Hair System to Fur (结合头发系统到皮毛) 1863.4.2 Detach Hair System from Fur (从皮毛断开
头发系统) 1873.4.3 Edit Curve Attractor Set (编辑曲线吸引设置) 1873.4.4 Set Start Position To (设置
初始位置) 1883.4.5 Delete Curve Attractor Set (删除曲线吸引设置) 1883.5 渲染有皮毛的场景
1883.5.1 渲染前 1883.5.2 渲染有皮毛的场景 1933.6 样例和技巧 1943.6.1 给动物添加皮毛 1943.6.2
添加睫毛 1993.6.3 分开皮毛 2023.6.4 处理动画项目 203思考与练习 204第4章 nCloth 2054.1 nCloth
介绍 2064.2 创建和移除布料 2064.2.1 创建布料 2064.2.2 移除布料 2104.3 编辑布料 2114.4 创建和
编辑布料碰撞 2134.5 创建和编辑布料约束 2154.6 为布料创建外力 2204.7 布料样例 2204.7.1 布料
拉链 2204.7.2 五彩纸布料 2264.7.3 横幅布料 2304.7.4 装大理石的袋子 2324.7.5 布料树 2374.7.6 布
料气球 2404.7.7 布料饮料罐 2444.7.8 布料衬衫 246思考与练习 250第5章 Live 2515.1 Live简介
2525.1.1 加载Live 2525.1.2 Live控制面板 2525.1.3 Live菜单 2545.1.4 播放工具 2545.2 设置实拍镜头
2555.2.1 加载图像 2555.2.2 设置胶片规格和宽高比 2565.2.3 设置图像缓存 2595.2.4 其他Maya设置
2615.2.5 分离视频镜头 2615.2.6 创建替代图像 2625.3 镜头技巧 2635.3.1 选择合适的特征点 2635.3.2
约束技巧 2645.3.3 存在问题的镜头 2655.3.4 拍摄技巧 2665.4 跟踪 2665.4.1 跟踪工作流程总览
2675.4.2 跟踪一个特征点 2675.4.3 评估跟踪点 2695.4.4 解决跟踪失败的问题 2705.4.5 过滤隔行镜
头的跟踪点 2725.4.6 使用Track Summary 2725.4.7 何时可以解算 2745.4.8 Track Display面板 2745.4.9
导入跟踪点 2775.4.10 导出跟踪点 2775.5 解算 2785.5.1 关于解算 2785.5.2 解算流程浏览 2785.5.3
运行解算器 2795.5.4 解算器如何求解 2805.5.5 求解 2825.5.6 使用Locator Summary面板 2845.5.7
改良解的质量 2855.5.8 测量约束的选择 2885.5.9 创建和修改测量约束 2905.5.10 创建无限定点和锁
定点 2925.5.11 创建焦距约束 2935.5.12 创建摄像机的平移和旋转约束 2945.5.13 渲染解 2955.5.14
导出解 2955.6 微调和纠正操作 2965.6.1 微调 2965.6.2 纠正选项 296思考与练习 298

章节摘录

第1章 Paint Effects 1.2 Paint Effects介绍 Paint Effects Tool（绘画特效工具）工作起来就像一支画笔。

当用户使用Paint Effects Tool进行拖动时，就已经创建了一个笔划（Stroke）。

笔划就是具有某些属性的曲线集合，这些属性定义了如何沿笔划路径进行绘画。

用户可通过绘制笔划在2D画布上创建二维图像或纹理，也可在一个场景中创建真实的三维空间的效果。

1.2.1 笔刷 定义笔划外观和状态的属性设置被统称为“笔刷（Brush）”。

当用户绘制笔划时，Paint Effects会创建一个新笔刷，并将模板笔刷中的设置复制到新笔刷中，然后将新笔刷与笔划连接起来，并赋予笔刷一个唯一的名称。

模板笔刷（Template Brush）就是某些属性设置的集合。

这些属性设置定义了应用于下一个笔划上的笔刷属性。

把它想象成一个颜料盒——即混合颜料的地方。

改变盒中的任何颜料（模板笔刷的属性设置）都将影响到下一个笔划的显示，但它们不会影响到用以前颜料盒的颜料（模板笔刷）所绘制的笔划。

用户可以保存笔刷，这样以后需要时就可以随时调用笔刷中的特定属性设置的集合。

保存的笔刷称为预设笔刷（Preset Brushes）。

当用户选择一个预设笔刷时，此笔刷的设置将被复制到模板笔刷中。

这样，绘制前用户就可以修改它的设置。

对模板笔刷设置的任何改动都不会影响选定的预设笔刷，除非用户确实保存了它们。

用户可以创建自己的预设笔刷，也可以使用Paint Effects自带的预设笔刷。

1.2.2 笔划 PaintEffects笔划是一条与隐藏的NURBS底层曲线（一条或多条）相连的曲线。

底层的NURBS曲线定义了笔划路径的形状。

当用户在2D画布上绘制笔划时，Paint Effects根据模板笔刷的属性设置，沿笔划路径进行绘画，然后删除笔划的几何状态。

由于2D画布上不存在几何体，因此用户在绘制完成后不能修改笔划或连接的笔刷。

当用户在3D场景中绘制笔划时，Paint Effects会随场景保存笔划。

由于此时的笔划是几何体，所以它们均拥有构建历史，并且可以进行编辑。

用户可修改一个笔划的属性，使笔划变形，改变它的形状，调整笔划路径曲线上的CV数目，或重新设置附在笔划上的笔刷属性等。

用户甚至可以将笔刷与现有的NURBS曲线相连接来创建笔划。

虽然每个笔划默认情况下只和一个笔刷相连，但用户可以强制多个笔划共享一个笔刷。

当多个笔划共享一个笔刷时，对笔刷的任何改动都会影响与它相连的所有笔划。

.....

<<Maya总动员Plugs插件篇>>

编辑推荐

《Maya总动员Plugs插件篇》特别适合CG相关从业人员使用，是动设计、影视制作等行业的应用技术指南，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。

业内资深Maya培训专家全程授课，基础知识全面、扎实、立体互动教学，现场感十足教学素材全部精选自业界成功案例，数十个课堂练习真实再现Maya各种自带插件的工作流程和操作技法 超大容量多媒体教程：

《Maya总动员Plugs插件篇》包含一本手册和5DVD多媒体教学光盘（30CD超大容量），教学视频总时长23小时深度剖析庞大繁杂的Maya各种自带插件的基础知识和应用技法 业内专家鼎力巨作，Maya应用高手圆梦之旅本套大型Maya多媒体教学系统包含建模、渲染、动力学、插件、角色动画共5篇，《Maya总动员Plugs插件篇（附光盘5DVD）》是插件篇。包括一本手册和5张配套DVD教学光盘，教学课堂长达23小时。

由近年来活跃于三维培训、创作一线的动画界资深讲师张跃（张宝荣）集丰富的经验和心得倾力奉献，全程现场式教学。

教学案例全部精选自业界知名制作、教学团队及软件官方的成功案例，真实地再现了Maya各种自带插件的工作流程，帮助初学者和掌握了一定软件技能的Maya用户由基础开始一点一滴地深入学习各种插件的应用技法，快速成为Maya应用高手。

深度学习Maya插件功能和高级应用技法，全面提高实战技能《Maya总动员Plugs插件篇（附光盘5DVD）》囊括了Maya自带插件的全部内容，从基本操作入手，全面系统地讲解了Paint Effects Hair Fur、nCloth、Live的基本功能和高级应用，具体包括绘画特效工具的使用，头发系统的应用，皮毛系统的应用，布料系统的调节和应用，以及镜头运动匹配的应用技巧。

图书与光盘相辅相成，图书中介绍了各种插件的基础操作和相关的命令速查，光盘中提供了基础讲解与实例制作的多媒体视频教学课堂，学习时专业Maya讲师如旁在侧。

本系列多媒体教学系统分为5篇，《Maya总动员Plugs插件篇》为第5篇——Plugs插件篇： 1 . Animation角色动画篇，4DVD（多媒体教学课堂总时长30小时） 2 . Dymamics动力学篇，6DVD（多媒体教学课堂总时长22小时） 3 . Rendering渲染篇，6DVD（多媒体教学课堂总时长24小时） 4 . Modelirlg建模篇，5DVD（多媒体教学课堂总时长24小时） 5 . Plugs插件篇，5DVD（多媒体教学课堂总时长23小时） DVD01：多媒体授课时长396分钟 DVD02：多媒体授课时长302分钟 DVD03：多媒体授课时长226分钟 DVD04：多媒体授课时长318分钟 DVD05：多媒体授课时长117分钟

<<Maya总动员Plugs插件篇>>

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>