

<<CD-R(DVD)Maya总动员Dyn>>

图书基本信息

书名：<<CD-R(DVD)Maya总动员Dynamics<动力学篇>6碟装(附书)>>

13位ISBN编号：9787894872418

10位ISBN编号：7894872415

出版时间：2007-11-1

出版时间：兵器工业出版社

作者：张宝荣

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>

<<CD-R(DVD)Maya总动员Dyn>>

内容概要

《CD-R(DVD)Maya总动员Dynamics：动力学篇(6碟装)》是Maya总动员教学系统的第2部分——动力学篇，《CD-R(DVD)Maya总动员Dynamics：动力学篇(6碟装)》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。

《CD-R(DVD)Maya总动员Dynamics：动力学篇(6碟装)》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。

《CD-R(DVD)Maya总动员Dynamics：动力学篇(6碟装)》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。

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

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>