

## <<Maya 3.0 动画（内附光盘）>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya 3.0 动画（内附光盘）>>

13位ISBN编号：9787900625342

10位ISBN编号：7900625348

出版时间：2000-07

出版时间：清华大学出版社

作者：苑利维,为为,徐洪 编著

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 3.0 动画 (内附光盘)>>

### 内容概要

Alias / Wavefront是世界第一流的软件公司，尤其是它的Maya软件更是为艺术工作者、动画制作工作人员等提供了优秀的动画制作工具，它强大的图形化操作界面和自由的造型工具，让用户能随意创建出任何传神的造型及具有震撼性的视觉效果，深受用户的欢迎。

本书详细讲解了 Maya各菜单的命令使用，制作动画的过程和方法以及 Maya 3.0的新增功能。

本书所涉及的实例，使读者能更加牢固地掌握造型和制作动画的过程与技巧。

随书所配的光盘，可让读者欣赏本书所制作的动画范例，更能使读者轻松学会这一软件的使用方法。

本书结构清晰、图文并茂、范例丰富，不仅适合大专院校和相关培训班作为教材使用，还是三维动画爱好者的一本好教材。

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

### 书籍目录

#### 第1章 动画控制

##### 1.1 动画控制的工具

###### 1.1.1 传输控件

###### 1.1.2 时间滑块

###### 1.1.3 范围滑块

##### 1.2 动画控制的设置

#### 第2章 关键帧

##### 2.1 设置关键帧

###### 2.1.1 制作一个关键帧动画

###### 2.1.2 从提示行设置关键帧

###### 2.1.3 Set Key Options对话框

###### 2.1.4 关键帧的设置

##### 2.2 故障关键帧

##### 2.3 自动设置关键帧

##### 2.4 控制当前关键帧

##### 2.5 设置被驱动关键帧

###### 2.5.1 设置被驱动关键帧对话框

###### 2.5.2 设置被驱动关键帧的实例

##### 2.6 快捷键

##### 2.7 在属性编辑器中设置关键帧

##### 2.8 使用通道控制对话框

##### 2.9 编辑关键帧

#### 第3章 图形编辑器

##### 3.1 处理动画曲线

##### 3.2 图形编辑器菜单栏

###### 3.2.1 Edit菜单

###### 3.2.2 Curve菜单

###### 3.2.3 View菜单

###### 3.2.4 Select菜单

###### 3.2.5 Tangents菜单

###### 3.2.6 Keys菜单

##### 3.3 图形编辑器工具栏

###### 3.3.1 移动最近关键帧工具

###### 3.3.2 插入关键帧工具

##### 3.4 图形编辑器图形视图

##### 3.5 使用关键帧表

###### 3.5.1 使用关键帧表编辑动画

###### 3.5.2 使用关键帧表外廓线

###### 3.5.3 关键帧表视图区

###### 3.5.4 设置关键帧表的执行选项

#### 第4章 路径动画

##### 4.1 创建路径动画

###### 4.1.1 创建路径动画的方法

###### 4.1.2 路径选项对话框

##### 4.2 沿一条路径设计动画

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

4.3 沿着表面上的曲线播放动画

4.4 在一条路径上将动画排列成直线

4.4.1 在路径上定位一个物体

4.4.2 在路径曲线上给物体一个方位

4.5 使用运动路径标记

4.5.1 创建并编辑位置标记

4.5.2 创建并编辑方位标记

4.5.3 编辑标记的设置

4.6 设置一个路径关键帧

4.7 使用流动路径物体函数

第5章 使用声音及播放动画

5.1 使用声音

5.1.1 输入声音

5.1.2 显示声音

5.1.3 播放声音

5.2 预览动画

5.2.1 设置播放选项

5.2.2 最大化播放执行

5.2.3 快速播放动画

第6章 粒子

6.1 布置粒子

6.1.1 创建粒子

6.1.2 放置粒子

6.2 编辑粒子的属性

6.3 激活粒子的运动

6.4 选择粒子的外形

6.4.1 将粒子作为点显示

6.4.2 将粒子作为多点显示

6.4.3 将粒子作为线条显示

6.4.4 将粒子作为多线条显示

6.4.5 将粒子作为子画面显示

6.4.6 将粒子作为球体显示

6.4.7 将粒子作为数字显示、

6.4.8 将粒子作为油滴表面显示

6.4.9 将粒子作为云显示

6.4.10 将粒子作为晶管显示

6.5 使用灯光、反射、折射和阴影

6.5.1 增加反射、折射和阴影

6.5.2 对移动的粒子使用灯光

6.6 设置粒子颜色

6.7 设置粒子的不透明性

6.8 设置粒子的生命周期

6.8.1 增加并设置一个每个对象的生命周期

6.8.2 为生命周期赋值

6.9 在每个粒子上设置属性

第7章 发射器

7.1 发射器的含义

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

- 7.2 创建发射器
- 7.3 编辑发射器的属性
- 7.4 编辑被发射粒子的属性
- 7.5 复制发射器
- 7.6 创建先进的发射器效果
  - 7.6.1 连接发射器和粒子
  - 7.6.2 从点发射器的不同点进行有变化的发射
  - 7.6.3 使用纹理给发射物上色或放缩发射率
  - 7.6.4 使用发射物随机数
  - 7.6.5 从NURBS曲面上较平稳地传播发射物
  - 7.6.6 发射粒子到一个被发射的粒子物体的局部空间
  - 7.6.7 获得从NURBS曲面发射的粒子的UV坐标
  - 7.6.8 为发射粒子的粒子获得ID

### 第8章 场

- 8.1 场的含义
- 8.2 创建场的方法
- 8.3 编辑场的属性
  - 8.3.1 使用工作空间操作器设置场的属性
  - 8.3.2 复制场
- 8.4 场的种类
  - 8.4.1 空气场
  - 8.4.2 拖动场
  - 8.4.3 重力场
  - 8.4.4 牛顿场
  - 8.4.5 半径场
  - 8.4.6 扰动场
  - 8.4.7 统场
  - 8.4.8 矢量场

### 第9章 粒子碰撞和目标

- 9.1 粒子碰撞
  - 9.1.1 粒子碰撞一张曲面
  - 9.1.2 编辑粒子碰撞属性
  - 9.1.3 在接触中发射、杀死或劈裂粒子
- 9.2 目标
  - 9.2.1 目标的含义
  - 9.2.2 创建目标
  - 9.2.3 编辑目标的属性
  - 9.2.4 激活目标的行为

### 第10章 柔体和弹簧

- 10.1 柔体
  - 10.1.1 柔体的含义
  - 10.1.2 生成柔体
  - 10.1.3 复制柔体
- 10.2 柔体的特殊用法
- 10.3 弹簧的含义及创建方法
  - 10.3.1 创建弹簧的条件
  - 10.3.2 创建弹簧的方法

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

### 10.4 编辑弹簧的属性

#### 10.4.1 设置弹簧的属性

#### 10.4.2 创建后增加或删除弹簧

#### 10.4.3 编辑弹簧的净长弹性系数和阻尼系数

### 10.5 修改播放中存在的问题

## 第11章 刚体及其约束运动

### 11.1 刚体的含义及生成方法

#### 11.1.1 刚体的含义

#### 11.1.2 生成刚体

### 11.2 编辑刚体及其解算器的属性

#### 11.2.1 编辑刚体的属性

#### 11.2.2 编辑刚体解算器的属性

### 11.3 控制复杂的运动和力

#### 11.3.1 将推进力用到刚体上

#### 11.3.2 接合刚体动力学和关键帧

#### 11.3.3 获得速度力和碰撞上的数据

### 11.4 将刚体动画转变为关键帧动画

### 11.5 使用多个解算器隔离碰撞

### 11.6 解决刚体中存在的问题

### 11.7 创建刚体约束运动

### 11.8 编辑约束运动

### 11.9 使用多约束运动

## 第12章 播放动力学及特殊效果

### 12.1 播放动力学

#### 12.1.1 设置动态对象的初始状态

#### 12.1.2 使用动力学节省播放时间

#### 12.1.3 使用动力学动画的前导时期

#### 12.1.4 刷新指定对象的动态动画

### 12.2 动态关系编辑器

#### 12.2.1 进连接

#### 12.2.2 连接到一个对象的所选场或发射器上

### 12.3 特殊效果

#### 12.3.1 创建粒子火效果

#### 12.3.2 创建粒子流动效果

#### 12.3.3 创建粒子烟效果

#### 12.3.4 创建焰火效果

#### 12.3.5 创建闪电效果

#### 12.3.6 创建粉碎效果

#### 12.3.7 创建表面流效果

### 12.4 先进的粒子概念

#### 12.4.1 粒子属性

#### 12.4.2 使用一个斜纹理设置粒子属性

#### 12.4.3 控制复杂的运动和力

#### 12.4.4 控制粒子动力学的执行时间

#### 12.4.5 将活动的几何形体应用到粒子于上

#### 12.4.6 复制粒子对象

#### 12.4.7 输出粒子数据

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

### 第13章 预览场景

#### 13.1 预览场景

##### 13.1.1 预览整个场景或场景中的一部分

##### 13.1.2 调整和预览物体

##### 13.1.3 预览物体被分隔

##### 13.1.4 预览粒子及其动作

##### 13.1.5 预览纹理

#### 13.2 灯光、阴影和灯光效果

##### 13.2.1 灯光类型

##### 13.2.2 光的生成及属性

##### 13.2.3 光的目标、视图和操纵器

##### 13.2.4 控制光的位置及确定光照方向

##### 13.2.5 控制光照亮的物体表面

##### 13.2.6 视觉光效

##### 13.2.7 照射雾

### 第14章 材质、视图与背景

#### 14.1 材质与物体曲面

##### 14.1.1 曲面、体积和置换

##### 14.1.2 材质的可视部分

##### 14.1.3 设置曲面的质量

##### 14.1.4 创建和定义曲面材质

##### 14.1.5 在单一的曲面上连接材质

##### 14.1.6 模拟真实的材质

##### 14.1.7 加快曲面渲染速度

#### 14.2 关于曲面的问题解答

#### 14.3 照相机与视图

##### 14.3.1 创建照相机和视图

##### 14.3.2 照相机视图及视图向导

##### 14.3.3 照相机图标及操纵器

##### 14.3.4 照相机的初始化

##### 14.3.5 设置照相机视图

##### 14.3.6 保存和装载照相机视图

##### 14.3.7 快速渲染照相机视图

#### 14.4 背景和气氛

##### 14.4.1 背景

##### 14.4.2 气氛

### 第15章 实例

#### 15.1 使用Trax工具制作非线性人物动画

#### 15.2 使用Trax

##### 15.2.1 创建剪辑

##### 15.2.2 编辑剪辑

##### 15.2.3 查看剪辑

##### 15.2.4 使用剪辑库

##### 15.2.5 创建姿态

##### 15.2.6 使用姿态库

##### 15.2.7 Trax工具中新的MEL命令和DG结点

#### 15.3 片头动画制作

## <<Maya 3.0 动画 (内附光盘)>>

15 . 4 动态造型动圆效果

15 . 5 路径动画效果

附录 Maya3 . 0新增功能



## <<Maya 3.0 动画（内附光盘）>>

### 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>