

## <<Maya 4 完全剖析>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya 4 完全剖析>>

13位ISBN编号：9787115098160

10位ISBN编号：7115098166

出版时间：2001-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

页数：490

字数：766000

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 4 完全剖析>>

### 内容概要

Alias|Wavefront公司推出了非常震撼的Maya 4，标志着高端三维软件又迈进了一个崭新的阶段。随着该软件的升级，三维动画领域会掀起新的学习浪潮。

本书是《Maya 4影视设计》的姊妹篇，是一本Maya 4的高级技术指南，从循序渐进、由浅入深的学习角度出发，介绍了Maya 4的基础、建模、动画、粒子、材质、环境、渲染、毛发、布料和真实场景模拟等知识。

本书的关键知识均配有详细的上机操作步骤，知识要点解释得非常详细。

本书最大的特点是将Maya 4各个模块的知识要点合理地组织在一起，使读者在学习中并不觉得乏味，书中每个小练习都非常恰当地解释了相应的知识。

本书可作为三维图像制作和开发人员的参考书，也可以作为相关学习班和美术院校的教材。

## &lt;&lt;Maya 4 完全剖析&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Maya 4概述 1.1 Maya 4的模块内容和应用领域 1.2 Maya的模块技术特征 1.2.1 建模 1.2.2 一般动画 1.2.3 角色动画 1.2.4 Paint Effects 1.2.5 动力学 1.2.6 渲染 1.2.7 Cloth 1.2.8 高级建模 1.2.9 运动匹配 1.2.10 Fur 1.2.11 集成性与输入/输出 1.3 启动Maya 4 1.4 Maya 4的主界面 1.4.1 菜单栏 1.4.2 状态栏 1.4.3 工具架和常用工具栏 1.4.4 通道栏 1.4.5 时间滑块和范围滑块 1.4.6 命令栏 1.4.7 帮助栏 1.4.8 工作空间 1.5 主视窗和浮动视窗 1.6 组织界面 1.7 使用物体 1.7.1 物体的显示 1.7.2 物体属性 1.7.3 属性和节点 1.8 使用操作和工具 1.8.1 使用操作 1.8.2 使用工具 1.8.3 操纵器和手柄 1.9 MEL命令 1.10 使用浮动菜单 1.10.1 显示最近选项 1.10.2 改变浮动菜单的显示和内容 1.11 使用标记菜单 1.12 场景管理 1.13 获取帮助 第2章 图元 2.1 应用NURBS图元 2.1.1 创建图元 2.1.2 元选项 2.2 创建NURBS曲线的方法 2.2.1 用控制点创建曲线 2.2.2 用编辑点创建曲线 2.2.3 用铅笔曲线工具创建曲线 2.3 用圆弧工具创建曲线 2.4 构造平面 2.5 文本 2.5.1 创建文本 2.5.2 设置文本 2.5.3 改变文本 第3章 编辑曲线 3.1 增加曲线的点 3.2 使用曲线编辑工具 3.3 投影曲线 3.3.1 投影曲线 3.3.2 设置投影曲线 3.3.3 编辑投影曲线 3.3.4 在曲面上投影曲线的切线 3.3.5 在曲线上投影曲线的切线 3.3.6 设置投影切线 3.3.7 编辑投影切线 3.4 重建曲线 3.4.1 重建曲线 3.4.2 设置重建曲线 3.5 延伸曲线 3.5.1 延伸一条曲线 3.5.2 设置延伸曲线 3.5.3 在曲面上延伸曲线 3.6 连接曲线 3.6.1 关闭时连接曲线 3.6.2 连接两条曲线 3.6.3 设置连接曲线 3.7 分离曲线 3.7.1 分离曲线 3.7.2 设置分离曲线 3.8 打开和封闭曲线 3.8.1 打开和封闭曲线 3.8.2 设置封闭曲线 3.9 反转曲线 3.9.1 反转控制点和法线的方向 3.9.2 设置反转曲线 3.10 偏移曲线和表面上的曲线 3.10.1 偏移曲线 3.10.2 偏移表面上的曲线 3.10.3 设置偏移曲线 3.10.4 设置偏移表面上的曲线 3.11 填充曲线 3.11.1 生成圆形曲线填充带 3.11.2 用操纵器编辑圆形曲线填充带 3.11.3 生成自由型曲线填充带 3.11.4 用操纵器编辑自由型曲线填充带 3.11.5 设置填充曲线 3.12 复制曲线和Isoparms 3.12.1 复制曲面的Isoparms 3.12.2 复制表面上的曲线 3.12.3 利用裁剪复制曲线 3.12.4 设置复制曲线 3.13 拟合立方几何体到线性几何体上 3.13.1 拟合曲线 3.13.2 设置拟合B-样条 第4章 创建曲面 4.1 倾斜曲面 4.1.1 创建一个倾斜的曲面 4.1.2 设置倾斜 4.2 延伸曲面 4.2.1 创建延伸曲面 4.2.2 设置延伸 4.3 放样曲线和曲面 4.3.1 放样曲线 4.3.2 放样曲面的Isoparms 4.3.3 设置放样 4.3.4 在属性编辑器里编辑放样法创建的曲面 4.4 平面曲面 4.4.1 创建裁剪曲面 4.4.2 设置平面裁剪曲面 4.4.3 编辑平面曲面 4.5 旋转曲面 4.5.1 建立曲面 4.5.2 使用旋转操纵器旋转曲面 4.5.3 编辑输入的外廓线曲线 4.5.4 设置旋转曲面 4.6 创建边曲面 4.6.1 创建四边曲面 4.6.2 创建一个三边(三角形)的边界曲面 4.6.3 设置边界曲面 4.7 创建轨曲面 4.7.1 双轨1工具 4.7.2 双轨2工具 4.7.3 双轨3+工具 第5章 编辑曲面 5.1 曲面相交 5.1.1 相交曲面 5.1.2 设置相交 5.2 裁剪曲面和取消裁剪曲面 5.2.1 裁剪曲面 5.2.2 设置裁剪工具 5.2.3 编辑裁剪曲面 5.2.4 取消裁剪曲面 5.3 重建曲面 5.3.1 重建曲面 5.3.2 设置重建曲面 5.4 拼合曲面 5.4.1 创建拼合曲面 5.4.2 设置拼合工具 5.4.3 编辑拼合曲面 5.5 拼合曲面点 5.5.1 拼合曲面点 5.5.2 设置拼合曲面点 5.5.3 编辑拼合的曲面点 5.6 插入节点和等参线 5.6.1 插入节点 5.6.2 插入等参线 5.6.3 设置和编辑插入节点或等参线 5.7 连接曲面 5.7.1 连接曲面 5.7.2 设置连接曲面 5.8 分离曲面 5.8.1 分离一个曲面 5.8.2 设置分离曲面 5.8.3 编辑分离曲面 5.9 排列曲面 5.9.1 排列曲面 5.9.2 设置排列 5.9.3 使用操纵器和通道栏编辑排列 5.9.4 编辑排列 5.10 打开或封闭曲面 5.10.1 创建封闭的曲面 5.10.2 打开封闭的曲面 5.10.3 设置封闭曲面 5.11 反转曲面 5.12 填充曲面 5.12.1 创建曲面填充带 5.12.2 设置圆形填充 5.12.3 创建自由型曲面填充带 5.12.4 设置自由型填充 5.12.5 混合填充曲面 5.12.6 设置混合填充工具 第6章 关键帧动画 6.1 设置关键帧选项 6.2 手动设置关键帧 6.3 自动设置关键帧 6.4 保持当前关键帧 6.5 在属性编辑器中设置关键帧 6.6 设置受控制帧 6.7 添加中间帧 6.8 驱动关键帧 6.9 使用通道控制属性编辑器 6.9.1 编辑属性 6.9.2 锁定属性 6.10 使用动画快照 6.10.1 使用动画快照 6.10.2 编辑动画快照产生的几何体 6.11 使用Sweep动画 6.12 编辑关键帧 6.12.1 关键帧剪贴板 6.12.2 Keyset 6.13 剪切关键帧 6.14 复制关键帧 6.15 粘贴关键帧 6.16 删除关键帧 6.17 关键帧 6.18 吸附关键帧 第7章 Maya Paint Effects 7.1 Paint Effects TOOL的工作流程 7.2 笔刷 7.3 笔刷 7.3.1 简单笔划 7.3.2 模拟生长笔划 7.3.3 将绘画应用于笔划 7.4 载入Paint Effects 7.5 使用默认笔刷绘画 7.6 修改默认笔刷的设置 7.7 在物体上进行绘画 7.8 修改笔划属性 第8章 在三维空间中绘画 8.1

## &lt;&lt;Maya 4 完全剖析&gt;&gt;

三维场景中进行绘画的设置 8.2 定义默认的笔划设置 8.3 如何在三维空间绘画 8.3.1 在绘画中渲染笔划 8.3.2 显示场景绘画视图 8.4 在地面上进行绘画 8.5 在物体上绘画 8.6 在视图平面上绘画 8.7 翻转表面法线 8.8 显示雾 8.9 改变笔划的形状 8.10 擦除、涂抹和模糊绘画 8.11 把笔刷连接到曲线上使用控制曲线修改管的行为 8.13 修改笔划的显示质量 第9章 使用Maya Fur 9.1 使用Maya Fur的基本步骤 9.2 制作绒球 9.2.1 布置场景 9.2.2 创建毛发并将其粘贴到球面上 9.2.3 修改毛发属性 9.2.4 场景 9.2.5 细调毛发属性并重新渲染 9.3 生成和修改毛发 9.3.1 生成与删除毛发 9.3.2 粘贴毛发 9.3.3 预览毛发效果 9.3.4 反转毛发的法线 9.3.5 调节毛发生长方向的偏移量 9.3.6 修改毛发属性 9.3.7 毛发编辑器 9.3.8 绒毛的生长 第10章 添加毛发的运动状态 10.1 添加毛发的运动 10.1.1 增加毛发运动的基本操作步骤 10.1.2 创建吸引 10.1.3 删除吸引和吸引设置 10.1.4 选择装置要贴附的表面 10.1.5 改变吸引装置的属性 10.2 用关键帧控制毛发的运动 10.2.1 用手动方式将毛发的运动设置为关键帧 10.2.2 模拟海藻在水中飘动的效果 10.2.3 进行毛发的分离 10.3 利用动力学场使毛发运动 10.3.1 在吸引粒子上添加力创建吸引运动的效果 10.3.2 创建麦浪 10.3.3 移动贴附在表面的吸引 10.3.4 创建动物绒毛的摇动效果 第11章 毛发设计技巧 11.1 增加毛发的阴影效果 11.1.1 毛发阴影的类型 11.1.2 生成毛发的阴影效果 11.1.3 从光线属性里删除毛发的阴影 11.2 渲染具有毛发的场景 11.2.1 建立毛发的全局渲染 11.2.2 渲染毛发的场景 11.2.3 高级毛发渲染 11.3 为动物添加毛发 11.3.1 添加体毛 11.3.2 使鼻子光秃 11.3.3 改变口鼻周围毛发的长度 11.3.4 梳理毛发 11.3.5 添加胡须 11.3.6 添加睫毛 11.3.7 分离毛发 11.4 动画的整体设计 11.4.1 参考一个未覆盖毛发的模型 参考一个覆盖毛发的模型 11.5 解决设计中出现的问题 11.5.1 在改善毛发的效果时出现的问题 11.5.2 在使用毛发时出现的问题 第12章 使用Maya Cloth 12.1 制作一块盖在桌子上的花布 12.1.1 设置最初场景 12.1.2 创建布料模型 12.1.3 把桌布设置成碰撞对象 12.1.4 覆盖桌布 12.2 创建衬衫 12.2.1 创建场景 12.2.2 创建裁片平面 12.2.3 创建衣服 12.2.4 把衣服覆盖到设置的人物模型上面 12.3 创建裤子 12.3.1 创建项目和场景 12.3.2 创建前面曲线 12.3.3 创建后面曲线 12.3.4 创建前裁片平面 12.3.5 创建后裁片平面 12.3.6 创建衣服 12.3.7 设置布料解算器的比例 12.3.8 装饰裤子对象 12.3.9 分别给每个裁片平面添加属性 12.4 导出与导入衣服 12.4.1 导出衣服 12.4.2 导入衣服 12.4.3 设置动画开始位置 第13章 控制布料 13.1 创建布料 13.1.1 创建衣服的准备工作的 13.1.2 建立衣服样品 13.1.3 创建裁片平面 13.1.4 缝合衣服 13.1.5 调整衣服 13.1.6 移动衣服 13.1.7 设置分辨率 13.1.8 调整接口 13.1.9 模型装配 13.1.10 设置显示选项 13.1.11 创建布料 13.2 添加纹理和阴影 第14章 给人物着装 14.1 创建与删除布料碰撞对象 14.2 调整碰撞对象 14.3 模拟布料及其求解 14.3.1 模拟 14.3.2 修改分辨率 14.3.3 修改裁片平面形状 14.3.4 增加一个缝合并保存 14.4 调整布料解算器 14.4.1 调整解算属性 14.4.2 控制布料的运动 14.5 布料属性 14.5.1 创建与改变属性 14.5.2 使用材质库 14.6 操作布料 14.6.1 手动移动布料点 14.6.2 使用拖动控制 14.7 解决渗透问题 第15章 约束布料 15.1 创建模型开始姿势 15.2 使用约束条件 15.2.1 创建变形约束 15.2.2 创建网孔约束 15.2.3 创建布料约束 15.2.4 创建纽扣约束 15.2.5 创建碰撞约束 15.2.6 将动力学场连接到布料对象上 第16章 使用Maya Live 16.1 Maya Live入门 16.1.1 匹配移动对象的方法 16.1.2 Live插件的启动 16.1.3 Live控制面板 16.1.4 Live插件菜单 16.1.5 播放工具 16.2 安装拍摄 16.2.1 存储图像 16.2.2 交错的视频拍摄 16.2.3 安装电影片和特征比率 16.2.4 安装图像缓存 16.2.5 创建代理图像 16.3 安装 16.4 跟踪 16.4.1 选择点 16.4.2 跟踪点 16.4.3 计算跟踪点 16.4.4 纠正失败的跟踪 16.4.5 为交错的拍摄筛选跟踪点 16.4.6 预览跟踪点 16.4.7 准备解算 16.4.8 显示选项 16.4.9 控制跟踪点的参数 16.4.10 导入跟踪点 16.4.11 导出跟踪点 16.5 解算 16.5.1 在两个解算器之间进行选择 16.5.2 运行根帧解算器 16.5.3 运行综合解算器 16.5.4 求解方法 16.5.5 改进方法 16.5.6 选择测量约束 16.5.7 创建和修改测量约束 16.5.8 创建焦点长度约束 16.6 细调 16.6.1 细调任务 16.6.2 纠错选项 第17章 物体材质 17.1 在材质上附加纹理 17.1.1 标准纹理 17.1.2 投影纹理 17.1.3 模板纹理 17.1.4 用颜色遮罩一个标签 17.1.5 在表面上附加材质 17.1.6 变形带有3D纹理或2D投影纹理的物体 17.2 合成材质 17.3 层纹理 第18章 粒子 18.1 创建粒子 18.1.1 设置Particle Tool选项 18.1.2 在物体的表面上放置粒子 18.2 粒子属性 18.2.1 静态属性 18.2.2 动态属性 18.2.3 自定义属性 18.2.4 添加动态属性 18.3 火焰 18.3.1 使用火焰效果前的准备工作 18.3.2 使用火焰效果 18.3.3 设置火焰效果属性 18.4 烟雾 18.4.1 使用烟雾效果前的准备工作 18.4.2 使用烟雾效果 18.4.3 设置烟雾效果属性 18.4.4 烟雾设置的技巧 18.5 烟花效果 18.5.1 创建

## <<Maya 4 完全剖析>>

花效果 18.5.2 设置烟花效果属性 18.5.3 编辑烟花的综合属性 18.5.4 编辑火箭位置、时间和颜色  
18.6 闪电 18.6.1 创建闪电 18.6.2 设置闪电的属性 18.6.3 编辑闪电属性 18.7 破碎 18.7.1 创建面  
片 18.7.2 创建固体碎片 18.7.3 创建碎裂碎片 18.7.4 设置碎裂选项 18.7.5 给碎片连接动力场 1  
曲线流动效果

## <<Maya 4 完全剖析>>

### 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>