

<<Maya白金手册6 特效>>

图书基本信息

书名：<<Maya白金手册6 特效>>

13位ISBN编号：9787115260086

10位ISBN编号：7115260087

出版时间：2011-9

出版时间：人民邮电

作者：火星时代 编

页数：332

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白金手册6 特效>>

### 内容概要

《maya白金手册.6,特效》是一套全面学习并使用maya软件制作三维动画的大型多媒体教学手册，它对maya的强大功能做了详尽的讲解。

本套丛书共分6册：基础，建模，材质、灯光与渲染，mentalray渲染，动画与特效。

本册是第6册，即特效，内容包括particles(粒子)、nparticles(n粒子)、fluid effects(流体特效)、fluid ncache(流体n缓存)、fields(场)、soft/rigid bodies(柔体/刚体)、effects(特效)、solvers(解算器)、nsolver(n解算器)、hair(头发)、nmesh(n网格)、nconstraint(n约束)等，详细讲解了与特效制作相关的各菜单命令的使用方法与参数设置，方便读者学习和查阅。

随书附带4张dvd多媒体教学光盘，教学视频时间长达20多个小时，内含maya特效基础及书中大部分实例的操作过程演示；素材包括读者学习本手册过程中需要使用到的场景及相关素材文件。

《maya白金手册.6,特效》不仅适合maya初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书。

## &lt;&lt;Maya白金手册6 特效&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 特效基础知识

- 1.1 maya特效作品赏析
- 1.2 maya特效相关菜单模块介绍
- 1.3 播放动力学动画
  - 1.3.1 动画与动力学
  - 1.3.2 设置动力学的初始状态
  - 1.3.3 工作与动力学动画run-up
  - 1.3.4 使粒子或刚体失效
- 1.4 创作第一个特效作品爆炸特效
  - 1.4.1 创建粒子
  - 1.4.2 创建场和碰撞
  - 1.4.3 创建粒子替代
  - 1.4.4 创建爆炸烟雾

## 第2章 particles/nparticles(粒子/n粒子)菜单

- 2.1 particles(粒子)
  - 2.1.1 particle tool(粒子工具)
    - 2.1.1.1 general control attributes(常规控制属性)
    - 2.1.1.2 emission attributes(see also emitter tabs) [ 发射属性(也可参见发射器标签) ]
    - 2.1.1.3 lifespan attributes(see also per-particle tab) [ 生命周期属性(也可参见每粒子标签) ]
    - 2.1.1.4 time attributes(时间属性)
    - 2.1.1.5 collision attributes(碰撞属性)
    - 2.1.1.6 soft body attributes(柔体属性)
    - 2.1.1.7 goal weight and objects(目标权重与对象)
    - 2.1.1.8 instancer(geometry replacement) [ 替换(几何体替代) ]
    - 2.1.1.9 emission random stream seeds(发射随机流种子)
    - 2.1.1.10 render attributes(渲染属性)
    - 2.1.1.11 render stats(渲染状态)
    - 2.1.1.12 mental ray(mental ray渲染属性)
    - 2.1.1.13 per particle(array)attributes [ 每粒子(阵列)属性 ]
    - 2.1.1.14 add dynamic attributes(添加动力学属性)
    - 2.1.1.15 clip effects attributes(剪辑特效属性)
    - 2.1.1.16 sprite attributes(精灵属性)
  - 2.1.2 create emitter(创建发射器)
  - 2.1.3 emit from object(从对象进行发射)
  - 2.1.4 use selected emitter(使用所选择的发射器)
  - 2.1.5 per-point emission rates(每个点的发射速率)
  - 2.1.6 make collide(创建碰撞)
  - 2.1.7 particle collision event editor(粒子碰撞事件编辑器)
  - 2.1.8 goal(目标)
  - 2.1.9 instancer(replacement) [ 替换(替代) ]
  - 2.1.10 sprite wizard(魔术精灵)
  - 2.1.11 connect to time(连接到时间)
- 2.2 nparticles(n粒子)

## &lt;&lt; Maya白金手册6 特效 &gt;&gt;

- 2.2.1 create nparticles(创建n粒子)
  - 2.2.1.1 nparticle tool(n粒子工具)
  - 2.2.1.2 create emitter(创建发射器)
  - 2.2.1.3 emit from object(从对象进行发射)
  - 2.2.1.4 fill object(填满对象)
  - 2.2.1.5 points/balls/cloud/thick cloud/water(点/球体/云/厚云/水)
- 2.2.2 get nparticle example(获取n粒子实例)
- 第3章 fluid effects(流体特效)菜单
  - 3.1 create 3d/2d container(创建3d/2d容器)
  - 3.2 add/edit contents(添加/编辑内容)
    - 3.2.1 emitter(发射器)
    - 3.2.2 emit from object(从对象发射)
    - 3.2.3 gradients(梯度渐变)
    - 3.2.4 paint fluids tool(绘制流体工具)
    - 3.2.5 with curve(关联曲线)
    - 3.2.6 initial states(初始化状态)
  - 3.3 create 3d/2d container with emitter(创建带发射器的3d/2d容器)
  - 3.4 get fluid example(获取流体实例)
  - 3.5 get ocean/pond example(获取海洋/池塘实例)
  - 3.6 ocean(海洋)
    - 3.6.1 create ocean(创建海洋)
    - 3.6.2 add preview plane(添加预览平面)
    - 3.6.3 create wake(创建尾流)
    - 3.6.4 add ocean surface locator(添加海洋表面定位器)
    - 3.6.5 add dynamic locator(添加动力学定位器)
    - 3.6.6 add boat locator(添加木船定位器)
    - 3.6.7 add dynamic buoy(添加动力学浮标)
    - 3.6.8 float selected objects(漂浮所选对象)
    - 3.6.9 make boats(创建木船)
    - 3.6.10 make motor boats(创建摩托艇)
  - 3.7 pond(池塘)
  - 3.8 extend fluid(扩展流体)
  - 3.9 edit fluid resolution(编辑流体分辨率)
  - 3.10 make collide(创建碰撞)
  - 3.11 make motion field(创建运动场)
  - 3.12 set initial state(设置初始状态)
  - 3.13 clear initial state(清除初始状态)
  - 3.14 save state as(将状态保存为)
- 第4章 fluid ncache/ncache(流体n缓存/n缓存)菜单
  - 4.1 fluid ncache(流体n缓存)
    - 4.1.1 create new cache(创建新缓存)
    - 4.1.2 delete cache(删除缓存)
    - 4.1.3 attach existing cache file(连接已有缓存文件)
    - 4.1.4 disable/enable all caches on selected(禁用/启用所选对象的所有缓存)
    - 4.1.5 replace cache(替换缓存)
    - 4.1.6 merge caches(合并缓存)
    - 4.1.7 append to cache(添加到缓存)

## &lt;&lt; Maya白金手册6 特效 &gt;&gt;

- 4.1.8 replace cache frame(替换缓存帧)
- 4.1.9 delete cache frame(删除缓存帧)
- 4.2 ncache(n缓存)
  - 4.2.1 create new cache(创建新缓存)
  - 4.2.2 delete cache(删除缓存)
  - 4.2.3 merge cache(合并缓存)
  - 4.2.4 replace cache frame(替换缓存帧)
  - 4.2.5 delete cache frame(删除缓存帧)
  - 4.2.6 transfer cache to input mesh(传递缓存到输入网格)
- 第5章 fields(场)菜单
  - 5.1 air(空气力场)
  - 5.2 drag(拖曳力场)
  - 5.3 gravity(重力场)
  - 5.4 newton(牛顿力场)
  - 5.5 radial(放射力场)
  - 5.6 turbulence(扰乱力场)
  - 5.7 uniform(统一力场)
  - 5.8 vortex(漩涡力场)
  - 5.9 volume axis(体积轴场)
  - 5.10 volume curve(体积曲线场)
  - 5.11 use selected as source of field(使用所选对象作为场源)
  - 5.12 affect selected object(s)(影响所选对象)
- 第6章 soft/rigid bodies(柔体/刚体)菜单
  - 6.1 create active rigid body(创建主动刚体)
  - 6.2 create passive rigid body(创建被动刚体)
  - 6.3 create nail constraint(创建钉约束)
  - 6.4 create pin constraint(创建销约束)
  - 6.5 create hinge constraint(创建铰链约束)
  - 6.6 create spring constraint(创建弹簧约束)
  - 6.7 create barrier constraint(创建屏障约束)
  - 6.8 set active key(设置主动关键帧)
  - 6.9 set passive key(设置被动关键帧)
  - 6.10 break rigid body connections(打断刚体连接)
  - 6.11 create soft body(创建柔体)
  - 6.12 create springs(创建弹簧)
  - 6.13 paint soft body weights tool(绘制柔体权重工具)
- 第7章 effects(特效)菜单
  - 7.1 create fire(创建火焰)
  - 7.2 create smoke(创建烟)
  - 7.3 create fireworks(创建烟火)
  - 7.4 create lightning(创建闪电)
  - 7.5 create shatter(创建破碎)
  - 7.6 create curve flow(创建曲线流动)
  - 7.7 create surface flow(创建曲面流动)
  - 7.8 delete surface flow(删除曲面流动)
- 第8章 solvers/nsolver(解算器/n解算器)菜单
  - 8.1 solvers(解算器)

## &lt;&lt;Maya白金手册6 特效&gt;&gt;

- 8.1.1 initial state(初始状态)
- 8.1.2 rigid body solver attributes(刚体解算器属性)
- 8.1.3 current rigid body solver(当前刚体解算器)
- 8.1.4 create rigid body solver(创建刚体解算器)
- 8.1.5 set rigid body interpenetration(设置刚体穿透)
- 8.1.6 set rigid body collision(设置刚体碰撞)
- 8.1.7 memory caching(内存缓存)
- 8.1.8 create particle disk cache(创建粒子磁盘缓存)
- 8.1.9 edit oversampling or cache settings(编辑过采样或缓存设置)
- 8.1.10 interactive playback(交互播放)
- 8.2 nsolvers(n解算器)
  - 8.2.1 assign solver(指定解算器)
  - 8.2.2 initial state(初始状态)
  - 8.2.3 ae display(显示属性编辑器)
  - 8.2.4 interactive playback(交互播放)
- 第9章 hair(头发)菜单
  - 9.1 create hair(创建头发)
  - 9.2 scale hair tool(缩放头发工具)
  - 9.3 paint hair follicles(绘制头发毛囊)
  - 9.4 paint hair textures(绘制头发纹理)
  - 9.5 get hair example(获取头发实例)
  - 9.6 display(显示)
  - 9.7 set start position(设定初始位置)
  - 9.8 set rest position(设定静止位置)
  - 9.9 modify curves(修改曲线)
  - 9.10 create constraint(创建约束)
  - 9.11 convert selection(转换选择)
  - 9.12 assign hair system(指定头发系统)
  - 9.13 make selected curves dynamic(使所选曲线成为动力学曲线)
  - 9.14 make collide(创建碰撞)
  - 9.15 assign hair constraint(指定头发约束)
  - 9.16 assign paint effects brush to hair(指定画笔特效笔刷到头发)
  - 9.17 transplant hair(移植头发)
  - 9.18 create cache(创建缓存)
  - 9.19 append to cache(附加缓存)
  - 9.20 truncate cache(缩减缓存)
  - 9.21 delete cache(删除缓存)
  - 9.22 delete entire hair system(删除整个头发系统)
- 第10章 nmesh(n网格)菜单
  - 10.1 create passive collider(创建被动碰撞体)
  - 10.2 create ncloth(创建n布料)
  - 10.3 display input mesh(显示输入网格)
  - 10.4 display current mesh(显示当前网格)
  - 10.5 rest shape(静止形状)
  - 10.6 get ncloth example(获取n布料实例)
  - 10.7 remove ncloth(移除n布料)
  - 10.8 delete history(删除历史)

## &lt;&lt;Maya白金手册6 特效&gt;&gt;

- 10.9 convert ncloth output space(转换n布料输出空间)
- 10.10 paint vertex properties(绘制顶点特性)
- 10.11 paint texture properties(绘制纹理特性)
- 10.12 convert texture to vertex map(转换纹理到顶点贴图)
- 10.13 convert vertex to texture map(转换顶点到纹理贴图)
- 第11章 nconstraint(n约束)菜单与dynamic relationships(动力学关系)
  - 11.1 transform(变换)约束
  - 11.2 component to component(组件到组件)约束
  - 11.3 point to surface(点到面)约束
  - 11.4 slide on surface(面上滑动)约束
  - 11.5 weld adjacent borders(焊接临近边界)约束
  - 11.6 force field(力场)约束
  - 11.7 attract to matching mesh(吸引到匹配网格)约束
  - 11.8 tearable surface(可撕裂表面)约束
  - 11.9 disable collision(禁用碰撞)约束
  - 11.10 exclude collide pairs(排除碰撞对)约束
  - 11.11 remove dynamic constraint(移除动力学约束)
  - 11.12 nconstraint membership tool(n约束成员工具)
  - 11.13 select members(选择成员)
  - 11.14 replace members(替换成员)
  - 11.15 add members(添加成员)
  - 11.16 remove members(移除成员)
  - 11.17 paint properties by vertex map(通过顶点贴图绘制属性)
  - 11.18 paint properties by texture map(通过纹理贴图绘制属性)
  - 11.19 convert texture to vertex map(转换纹理到顶点贴图)
  - 11.20 convert vertex to texture map(转换顶点到纹理贴图)
  - 11.21 dynamic relationships(动力学关系)

<<Maya白金手册6 特效>>

章节摘录

版权页：插图：



## <<Maya白金手册6 特效>>

### 编辑推荐

《**火星人:Maya白金手册6(特效)**》：一本图书两套教学，开启您学习Maya之路！  
特效基础，粒子，流体，缓存与场，柔体/刚体，解算器，约束，动力学关系，毛发。  
4DVD，长达23小时的教学视频，让您轻松掌握Maya特效。  
适合版本：Maya2012 / 2011 / 2010 / 2009 / 2008。

<<Maya白金手册6 特效>>

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>