

<<Autodesk Maya 2012标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2012标准培训教材 >>

13位ISBN编号：9787115275073

10位ISBN编号：7115275076

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 著

页数：219

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>

## <<Autodesk Maya 2012标准>>

### 内容概要

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》是Autodesk Maya动画工程师(II级)认证的标准配套教材，在创作过程中，严格按照认证考试大纲进行编写。

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，由浅入深地讲解了使用Maya软件进行三维动画制作的操作方法与制作流程。书中包括Maya的高级渲染技术、高级动画技术、肌肉系统、毛发、nMesh等三维高级技术和高级创作技巧。精心设计的案例灵活有趣，步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)标准培训教材由Autodesk公司与火星时代联合编写，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士倾力打造，内容和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。全书内容丰富，语言生动翔实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

## <<Autodesk Maya 2012标准>>

### 书籍目录

#### 第1章 Maya动力学

##### 1.1 知识重点

##### 1.2 要点详解

##### 1.2.1 粒子系统

##### 1.2.2 动力场

##### 1.2.3 [ 柔体(Softbody) ]

##### 1.2.4 [ 弹簧(Strings) ]

##### 1.2.5 刚体

##### 1.2.6 刚体约束

##### 1.2.7 播放动力学动画

##### 1.3 应用案例

##### 1.3.1 综合实例1--地雷爆炸

##### 1.3.2 综合实例2--焰火

##### 1.3.3 综合实例3--龙卷风

##### 1.3.4 综合实例4--游动的鱼群

##### 1.3.5 综合实例5--起伏的海面

##### 1.3.6 综合实例6--脚印

##### 1.3.7 综合实例7--辫子

##### 1.3.8 综合实例8--小球碰撞

##### 1.3.9 综合实例9--篝火

##### 1.3.10 综合实例10--吊桥

##### 1.4 DMM动力学应用

##### 1.4.1 如何加载DMM插件

##### 1.4.2 创建DMM主动刚体和被动刚体

##### 1.4.3 DMM刚体与分段

##### 1.4.4 DMM刚体初始速度

##### 1.4.5 破碎复杂的模型

##### 1.5 本章小结

##### 1.6 参考习题

#### 第2章 Maya nParticles

##### 2.1 知识重点

##### 2.2 要点详解

##### 2.2.1 概述

##### 2.2.2 创建nParticle粒子系统

##### 2.2.3 编辑nParticle粒子属性

##### 2.2.4 使用场对nParticle粒子施加影响

##### 2.2.5 nConstraint [ 约束(Nucleus) ]

##### 2.2.6 粒子缓存

##### 2.2.7 Nucleus solver解算器

##### 2.3 应用案例

##### 2.3.1 综合案例1--布料与刚体球碰撞

##### 2.3.2 综合实例2--炊烟袅袅

##### 2.3.3 综合实例3--沙漏流沙

##### 2.3.4 综合实例4--冰水混合

##### 2.3.5 综合实例4--陨石坠落

## <<Autodesk Maya 2012标准>>

2.4 本章小结

2.5 参考习题

第3章 Maya流体和海洋

3.1 知识重点

3.2 要点详解

3.2.1 流体效果

3.2.2 海洋效果

3.3 应用案例

3.3.1 综合实例1--使用2D容器制作火焰

3.3.2 综合实例2--使用3D容器制作熔岩

3.3.3 综合实例3--制作海洋特效

3.3.4 Maya 2012流体新特效

3.4 本章小结

3.5 参考习题

第4章 Maya Paint Effects

4.1 知识重点

4.2 要点详解

4.2.1 Paint Effects的概念

4.2.2 Paint Effects的工具栏

4.2.3 Paint Effects二维画板的应用

4.2.4 Paint Effects三维绘画的应用

4.3 应用案例--风雨中的树

4.4 本章小结

4.5 参考习题

第5章 Maya编程技术

5.1 知识重点

5.2 要点详解

5.2.1 表达式

5.2.2 脚本

5.3 应用案例

5.3.1 综合实例1--滚动五棱柱

5.3.2 综合实例2--修改弹簧属性

5.4 python应用及API接口

5.4.1 Python的使用

5.4.2 API简介

5.4.3 加载与卸载插件

5.4.4 编写一个简单的插件--helloWorld

5.5 本章小结

5.6 参考习题

## 章节摘录

版权页:第1章 Maya动力学1.1 知识重点本章介绍了Maya动力学系统的使用方法 熟练掌握创建粒子系统、调节粒子属性的操作 熟练掌握粒子碰撞事件 掌握粒子替代 掌握动力场的应用与调节,以及不同场的区别 熟练掌握柔体的制作与修改 掌握刚体约束的使用1.2 要点详解动力学是物理学的一个分支,用于描述物理世界对象的动力方式规律模拟自然界的对象运动。

用户指明对象运动的物理属性,然后由软件来完成计算。

动力学系统可以制作出那些使用传统关键技术限难完成的真实效果,如滚动的骰子、飘扬的旗帜、爆炸、焰火等。

Maya动力学可以完成以下工作:创建粒子,给粒子上色;使用发射器发射粒子、用于制作气、火、雨、烟、爆炸等效果;使用柔体来制作在外力作用下的几何体融化和变形效果;用重力场或其他力场移动粒子、刚体和柔体粒子或柔体与其几何体之间发生碰撞时,使粒子分裂、发射新粒子或消失;用目标体控制粒子或柔体跟随着对象或对象局部运动;用刚体计算制作多边(Polygon)形对象NURBS或对象之间的碰撞动画;用约束控制刚体运动;用预设命令快速创建常用的复杂特效,如烟和火;用软件和硬件渲染了系统。

## <<Autodesk Maya 2012标准>>

### 编辑推荐

《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》由人民邮电出版社出版。  
王琦等编著的《Autodesk Maya 2012标准培训教材3》可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

<<Autodesk Maya 2012标准>>

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>