

## <<Maya Paint Effect特效>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya Paint Effect特效应用手册>>

13位ISBN编号：9787115296078

10位ISBN编号：7115296073

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王澄宇

页数：256

字数：388000

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 Paint Effect特效>>

### 内容概要

Paint Effect工具是Maya的重要组成部分，在制作特效、自然环境等诸多方面有着强大的优势。

《Maya Paint

Effect特效应用手册》主要讲解Paint Effect工具在特效方面的应用，全书共分12章，分别讲解了使用Paint

Effect工具制作火的效果、制作飞溅的火花、制作闪电效果、制作雨和雪的效果、制作瀑布、制作建筑、制作特定植物、制作特定乔木，以及如何使用Paint

Effect工具制作各种动画的方法，包括生长动画、控制曲线动画、模拟自然环境等。

随书附带1张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中重点章节的案例表现过程、书中所有案例的场景文件以及素材文件等。

《Maya Paint

Effect特效应用手册》可作为影视制作、游戏设计、三维动画等设计相关领域的参考书，也可作为高等院校艺术设计相关专业和相关培训机构的教材。

## <<Maya Paint Effect特效>>

### 作者简介

Autodesk公司授予的Maya Training Master（资深Maya培训专家），从业十余年，对动画电影、动画连续剧的制作以及动画教学活动，有丰富的制作、教学经验。

## <<Maya Paint Effect特效>>

### 书籍目录

#### 第0章 Paint Effect的应用

#### 第1章 火

##### 1.1 概述

##### 1.2 案例制作

(1) 火焰的基本形态

(2) 火焰的纹理颜色

(3) 火焰的动态效果

##### 1.3 案例要点

(1) 本案例中火焰的颜色会受到多个参数的影响

(2) 火焰的动态效果的控制

(3) 火苗的整体效果要与环境协调

(4) 小结

#### 第2章 火花

##### 2.1 概述

##### 2.2 案例制作

(1) 火花的基本形态

(2) 火花的颜色

(3) 火花的动态效果

##### 2.3 案例要点

(1) 火星飞溅的方向

(2) 火花长度变化

(3) 火花抛物运动

(4) 火花颜色变化的细节

(5) 小结

#### 第3章 闪电

##### 3.1 概述

##### 3.2 案例制作1：简单闪电

(1) 闪电的基本形态

(2) 闪电的颜色

##### 3.3 案例制作2：闪电

(1) 闪电的基本形态

(2) 制作闪电的分支

(3) 闪电的颜色

##### 3.4 案例制作3：动态闪电

(1) 闪电的基本形态

(2) 闪电的颜色

(3) 添加动画

(4) 闪电的分支

##### 3.5 案例要点

(1) 闪电的形态

(2) 闪电的颜色

(3) 闪电的动画

#### 第4章 雨、雪

##### 4.1 概述

##### 4.2 案例制作1：雨的制作

## <<Maya Paint Effect特效>>

- (1) 雨的基本形态
- (2) 雨的颜色
- (3) 雨的动态
- 4.3 案例制作2：雪的制作
  - (1) 雪的基本形态
  - (2) 雪的颜色
  - (3) 雪的整体形态
  - (4) 雪的纹理细节
  - (5) 雪动画
- 4.4 案例要点
  - (1) 雨、雪的形态
  - (2) 雨、雪的颜色纹理
  - (3) 雨、雪的动画
  - (4) 雨、雪的分布范围
- 第5章 瀑布
  - 5.1 概述
  - 5.2 案例制作1：简单瀑布
    - (1) 瀑布的基本形态
    - (2) 瀑布的水花形态
    - (3) 瀑布的流动动画
    - (4) 调整瀑布参数
  - 5.3 案例制作2：多层瀑布
    - (1) 初始设置
    - (2) 设置 号笔画参数
    - (3) 设置 号笔画参数
    - (4) 设置 号笔画参数
    - (5) 设置 号笔画参数
    - (6) 设置 号笔画参数
  - 5.4 案例要点
    - (1) 控制曲线
    - (2) 瀑布的水花形态
    - (3) 瀑布的颜色
    - (4) 瀑布的动画
    - (5) 形态复杂的瀑布
- 第6章 建筑
  - 6.1 概述
  - 6.2 案例制作1：简单建筑
    - (1) 建筑的基本外形
    - (2) 建筑的贴图
    - (3) 制作房顶
  - 6.2 案例制作2：复杂建筑
    - (1) 建筑的基本外形
    - (2) 建筑的贴图
    - (3) 制作房顶
  - 6.3 案例制作3：六角塔
    - (1) 制作塔的基本外形
    - (2) 制作塔尖

## <<Maya Paint Effect特效>>

- (3) 加颜色贴图
- (4) 案例扩展1
- (5) 案例扩展2
- 6.4 案例要点
- 第7章 狗尾草
  - 7.1 概述
  - 7.2 案例制作1：使用预设绘笔
  - 7.3 案例制作2：狗尾草
    - (1) 狗尾草的基本外形
    - (2) 狗尾草的叶片形态
    - (3) 制作狗尾草的毛尾巴
    - (4) 调整狗尾草的形态及渲染特性
    - (5) 添加叶片数量
    - (6) 调整草的分布
  - 7.4 案例要点
    - (1) 狗尾草的基本外形
    - (2) 草的叶片
    - (3) 狗尾草的毛尾巴
    - (4) 狗尾草的颜色
- 第8章 迎春花的制作
  - 8.1 概述
  - 8.2 案例制作：迎春花
    - (1) 迎春花的枝条形态
    - (2) 设置花的分布
    - (3) 花的形态
    - (4) 调整迎春花的整体形态
  - 8.3 案例要点
    - (1) 迎春花的枝条形态
    - (2) 花的数量及分布形态
    - (3) 花的形态
    - (4) 迎春花的颜色与纹理
    - (5) 迎春花的整体形态
- 第9章 竹林
  - 9.1 概述
  - 9.2 案例制作：竹林
    - (1) 竹丛的制作
    - (2) 竹枝的制作
    - (3) 竹叶的制作
    - (4) 添加颜色纹理
    - (5) 参数调整
    - (6) 投射阴影
  - 9.3 案例要点
- 第10章 树
  - 10.1 概述
  - 10.2 案例制作1：用贴图的方式制作树林
  - 10.3 案例制作2：用Tube形体结构制作枯树
    - (1) 树干的基本形态

## <<Maya Paint Effect特效>>

- (2) 制作树枝
- (3) 树干的纹理颜色
- 10.4 案例制作3：用Tube形体结构制作银杏树
  - (1) 树干的基本形态
  - (2) 制作树枝
  - (3) 树干贴图纹理
  - (4) 制作树叶
- 10.5 案例要点
- 第11章 动画控制
  - 11.1 概述
  - 11.2 制作沿路径生长的动画
    - 11.2.1 案例1：爱心相联
    - 11.2.2 案例2：绘制春天
    - 11.2.3 案例3：春临大地
  - 11.3 制作植物生长的动画
  - 11.4 制作同一笔画上不同植株产生变化的动画
  - 11.5 制作风中植物的动画
  - 11.6 制作大风中树的动画
  - 11.7 制作风吹树摇的动画
  - 11.8 案例要点
- 第12章 Paint Effect与角色互动
  - 12.1 概述
  - 12.2 案例制作
    - (1) 创建碰撞物体
    - (2) 写脚本文件
    - (3) 碰撞检查
    - (4) 脚本的基本说明
  - 12.3 案例要点

## <<Maya Paint Effect特效>>

### 媒体关注与评论

本书通过对火苗、火花、闪电、瀑布、建筑、植物，以及动画控制等内容的讲解，全面介绍了Maya Paint Effect工具的使用方法，基本上覆盖了Paint Effect的应用领域，并在案例中对相关参数进行了展示。

## <<Maya Paint Effect特效>>

### 编辑推荐

专门讲解Paint Effect工具的实用技法书,12个实用的、精彩的教学案例,方便读者掌握Paint Effect工具的实战技巧。

由Autodesk公司授予的Maya Training Master (资深Maya培训专家)精彩讲解

<<Maya Paint Effect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>