

<<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>