

<<Autodesk Maya 2010标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2010标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115219671

10位ISBN编号：7115219672

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 主编

页数：659

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>

前言

本书为ATC（Autodesk授权培训中心）的标准培训教材，完全依照认证考试大纲进行编写。全书由Maya软件的高级功能及操作用法开始讲解，有助于读者在已有的基础上得到进一步的提高。书中按照三维创作的一般性流程，使用大量案例，详细介绍了Maya各个高级功能模块的使用方法。无论对于立志进入三维创作领域的初学者，还是苦于徘徊在初级应用，无法继续进行提高的业内人士，本教材都将起到极大的作用。

每章结构 【**知识重点**】：说明本章的知识重点，以及学习要求。

【**要点详解**】：对本章讲解的功能模块进行整体讲解，并且对重要参数进行介绍。

【**应用案例**】：以实际案例的形式引导读者进行学习，熟悉各种功能和参数的使用技巧。

【**本章小结**】：对本章的学习内容进行归纳概括。

【**参考习题**】：以考试真题的方式对学习成果进行测试。

全书知识结构 【第1章Maya高级渲染技术】在《Autodesk Maya 2010标准培训教材I》的基础上继续深入讲解Maya灯光材质的相关知识。

【第2章Maya高级动画技术】讲解了变形器、约束、非线性动画编辑系统、骨骼及蒙皮系统等高级动画制作工具。

【第3章Maya Muscle】讲解了Maya中肌肉系统的使用方法，全面讲述了胶囊、骨骼、肌肉等工具。

【第4章Maya Fur&Hair】讲解了Maya Fur[毛发]和Hair[头发]的基本操作和属性控制。

【第5章Maya nMesh】介绍Maya nMesh的基本使用流程和方法，讲解了nMesh基本操作和注意事项。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

内容概要

本教材是Autodesk Maya动画设计师(级)认证的标准配套教材, 严格按照认证考试大纲进行编写。

本教材注重实际操作技能的培养, 采用命令讲解与实例教学相结合的方式, 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。

本书精心设计的案例灵活有趣, 步骤条理清晰, 其中包括Maya 2010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。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材为Autodesk公司与火星时代(www.hxsd.com.cn)联合倾力打造, 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编写, 教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富, 语言生动详实, 是学习三维动画创作不可多得的教材。

本书非常适合于Maya软件的初、中级用户学习使用, 同时也可作为各大院校和社会培训机构的配套教材。

<<Autodesk Maya 2010标准>>

书籍目录

第1章 Maya高级渲染技术	1.1 知识重点	1.2 要点详解	1.2.1 高级灯光应用
1.2.1.1 高级照明	1.2.1.2 灯光特效	1.2.1.3 高级阴影	1.2.2 高级材质应用
1.2.2.1 表面材质基本应用	1.2.2.2 置换材质	1.2.3 纹理应用	1.2.3.1 创建纹理
1.2.3.2 创建2D纹理	1.2.3.3 创建3D纹理	1.2.3.4 纹理控制	1.2.3.5 Env Textures [环境纹理]
1.2.3.6 Layered Texture [层纹理]	1.2.4 Utilities [工具节点]	1.2.4.1 General Utilities [常用工具节点]	1.2.4.2 Color Utilities [颜色工具节点]
1.2.5 UV编辑	1.2.5.1 创建UV	1.2.5.2 编辑UV	1.2.6 渲染技术
1.2.6.1 mental ray	1.2.6.2 Render Layer [渲染层]	1.2.6.3 Maya Hardware	1.2.6.4 Maya Vector
1.3 应用案例	1.3.1 综合实例1——使用Glow制作流星	1.3.2 综合实例2——Black Hole [黑洞]应用	1.3.3 综合实例3——Use Background [使用背景材质]
1.3.4 综合实例4——制作卡通材质	1.3.5 综合实例5——制作卡通勾边	1.3.6 综合实例6——Layered Shader [层材质]	1.3.7 综合实例7——传统UV编辑
1.3.8 综合实例8——使用Smooth UV工具拆分UV	1.3.9 综合实例9——mental ray	1.3.10 综合实例10——分层渲染	1.3.11 综合实例11——miss_fast_skin_maya(SSS)材质
1.4 本章小结	1.5 参考习题	第2章 Maya高级动画技术	
2.1 知识重点	2.2 要点详解	2.2.1 变形	2.2.1.1 了解变形器
2.2.1.2 BlendShape [融合变形]	2.2.1.3 Lattice [晶格变形]	2.2.1.4 Cluster [簇变形]	2.2.1.5 Jiggle [抖动变形]
2.2.1.6 Sculpt [雕塑变形]	2.2.1.7 Wire [线变形]	2.2.1.8 Wrinkle [褶皱变形]	2.2.1.9 Wrap [包裹变形]
2.2.1.10 变形器通用修改操作	2.2.2 约束	2.2.2.1 介绍约束	2.2.2.2 Point [点约束]
2.2.2.3 Aim [目标约束]	2.2.2.4 Orient [方向约束]	2.2.2.5 Scale [比例约束]	2.2.2.6 Parent [父约束]
2.2.2.7 Geometry [几何体约束]	2.2.2.8 Normal [法线约束]	2.2.2.9 Tangent [切线约束]	2.2.2.10 Pole Vector [极向量约束]
2.2.3 高级动画辅助功能	2.2.3.1 Ghosting [幻影]	2.2.3.2 Motion Trail [运动轨迹]	2.2.3.3 Graph Editor [动画曲线编辑器]
2.2.3.4 Bake [烘焙]动画	2.2.3.5 Dope Sheet [摄影表]	2.2.3.6 Channel Box [通道栏]控制	2.2.4 非线性动画编辑
2.2.4.1 Character [角色]	2.2.4.2 Trax编辑窗口	2.2.5 骨骼控制系统	2.2.5.1 创建骨骼
2.2.5.2 修改骨骼	2.2.5.3 FK与IK	2.2.5.4 旋转平面IK	2.2.5.5 Spline IK [线IK]
2.2.5.6 Full body IK [全身IK]	2.2.6 蒙皮	2.2.6.1 介绍蒙皮	2.2.6.2 柔性蒙皮
2.2.6.3 刚性蒙皮	2.2.7 动画层	2.2.7.1 了解动画层	2.2.7.2 理解分层动画
2.2.7.3 BaseAnimation [基本动画]	2.2.7.4 创建动画层	2.2.7.5 层内操作动画	2.2.7.6 管理动画层
2.2.7.7 观看分层动画	2.2.7.8 操作动画层	2.3 应用案例	2.3.1 综合实例1——使用融合变形制作表情
2.3.2 综合实例2——融合变形高级参数的应用	2.3.3 综合实例3——瓶中的精灵	2.3.4 综合实例4——机械手控制	2.3.5 综合实例5——自动拾杯器
2.3.6 综合实例6——山路越野车	2.3.7 综合实例7——Channel Box高级应用	2.3.8 综合实例8——Graph Editor应用实例	2.3.9 综合实例9——角色全身设置
2.3.10 综合实例10——线性IK动画：舞动的辫子	2.3.11 综合实例11——FBIK应用体验	2.3.12 综合实例12——非线性动画编辑	2.3.13 综合实例13——动画层修改动画
2.3.14 综合实例14——动画层修改动作捕捉数据	2.3.15 综合实例15——多角色分层动画	2.3.16 综合实例16——利用约束和表达式	2.4 本章小结
2.5 参考习题	第3章 Maya Muscle	第4章 Maya Fur&Hair	第5章 Maya nMesh

章节摘录

2.OffsetX / Y / Z[X / Y / Z偏差值] 这一组参数只有在Maintain Offset选项为非选中状态时才可用,在表明不保持点约束双方当前方向差异的情况下(Maintain Offset选项为关),这一组参数为Orient约束指定一个方向偏差,系统默认值为(0.0, 0.0, 0.0),即没有偏差。

3.Constraint Axes[约束轴] 这一组选项可以指定同时约束3个轴向的方向或只约束部分轴向方向。

- All[全部]:约束全部3个轴向的方向,系统默认勾选此选项。
- X/Y/Z:指定哪些轴向的方向由目标体控制。

4.Weight[权重] 设置约束对象的方向受目标体影响的程度,使用滑块可选择0.0000 ~ 10.0000之间的值,系统默认设置为1.0000。

四、Orient约束属性 在为一个物体添加Orient约束后,Maya会产生一个以该物体名命名的orient约束节点,并将此节点作为该物体的子物体。

Orient约束名形如object-orientConstraintn,其中object为约束对象名,n为序列编号。

在选择约束对象后,这个节点会出现在Channel Box[通道栏]的SHAPES栏下,用鼠标单击该节点名可以展开节点属性,与点约束节点在通道栏中的属性及控制方法相似,可以参考本章2.2.2.2小节中的内容介绍。

打开Attribute Editor[属性编辑器],orient约束节点的属性与Orient约束命令参数内容基本一致。

五、多个目标体 在使用Orient约束控制一个物体的方向时,可以使用多个目标体。

默认状态下,约束对象的方向取所有目标体方向的平均值,改变不同目标体的权重值可以调整不同目标体对约束对象的影响力。

多目标体Orient约束,可以在通过创建Orient约束时选择多个目标体来建立,也可以在创建约束完成后通过给约束添加新目标体建立。

给已有Orient约束加入新目标体的过程与创建约束的过程是一样的。

六、移除目标体 创建一个orient约束后,可以移除任何一个目标体,使其不再影响约束对象。

<<Autodesk Maya 2010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>