

<<Maya 2010完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115263704

10位ISBN编号：7115263701

出版时间：2011-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈路石，蔡明秀，孙源 编著

页数：544

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 2010完全自学教程>>

### 内容概要

这是一本全面介绍Maya 2010基本功能及实际运用的书。本书完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握Maya 2010的必备参考书。

本书从Maya 2010的基本操作入手，结合大量的可操作性实例（279个实例和22个综合实例），全面而深入地阐述了Maya 2010的建模、灯光、材质、渲染、动画、动力学、流体与特效等方面的技术。在软件运用方面，本书还结合了当前最流行的渲染器mental ray和VRay进行讲解，向读者展示了如何运用Maya结合mental ray渲染器与VRay渲染器进行角色、游戏、影视、动画和特效等渲染，让读者学以致用。

本书共有10章，每章分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过密集的实例进行练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集轰炸。

本书附带一张DVD教学光盘，内容包括本书所有实例的场景文件、源文件、贴图与多媒体教学录像，另外还精心准备了一套Maya模型库与数千张经典贴图赠送读者，同时还为读者准备了Maya 2010的中英文命令索引，以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其对希望从事影视、游戏行业的读者有很大的帮助。另外，本书除了VRay（VRay版本为VRay 1.60.16）内容部分采用Maya 2008进行编写外，其余内容均采用Maya 2010进行编写，请读者注意。

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 作者简介

陈路石，国内著名CGer，《数码设计CGWORLD》杂志资深撰稿人，进入CG行业已经7年有余，期间在多家知名的大型游戏、动画公司担任设计师和技术指导，尤其擅长Maya、3ds Max、ZBrush等三维软件。

回顾几年来的艰辛历程，设计内容涉及展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰.并参与过城市建设规划、古镇旅游建筑修复项目等；目前开始涉足教育行业，从事软件动画高端培训。

著有《Maya 2008完全自学教程》、《Maya/mental ray/VRay印象光与材质表现技法》。

蔡明秀，国内著名Maya教育专家(负责录制了本书所有实例的多媒体教学视频)，美术专业出身，自幼学画，后转入动画专业，有非常强的美术功底和审美能力。

制作过的项目包括索尼新加坡分公司新产品网页展示建设、《吉林影视频道——枕头 / 椅子篇》宣传动画广告、《长春客车——CRH动车组》宣传画册设计、机车三维展示设计、吉林卫视移动频道片花《精彩有理》宣传动画广告等。

孙源，国内资深动画设计师，亚洲动漫学会会员，曾就职于多家大型动画设计公司，并与迪斯尼设计师共同开发项目。

现任教于多所知名高校，担任Maya高级动画讲师，多次参与中韩Maya学术交流，制作过大型主题乐园规划、4D电影、动画系列剧等，其作品在业界多次获得好评并获奖。

著有《Maya 2008完全自学教程》。

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 书籍目录

#### Chapter 01 进入Maya 2010的世界

##### 1.1 Maya 2010简介

###### 1.1.1 Maya的成长史

###### 1.1.2 Maya的应用领域

##### 1.2 Maya 2010的重要特点

###### 1.2.1 使用鼠标右键对Container(容器)中的物体加入命令

###### 1.2.2 Soft Select(软选择)功能

\*重点实战：使用软选择

###### 1.2.3 Tweak mode(调整模式)功能

\*重点实战：使用Tweak mode(调整模式)功能

###### 1.2.4 Polygon Edges to Curve(多边形边转换成曲线)功能

实战：将多边形边转换成曲线

###### 1.2.5 Merge Vertex(合并顶点)功能

实战：合并顶点

###### 1.2.6 Preserve UVs(保护UV)功能

实战：测试保护UV功能

###### 1.2.7 选择功能

\*重点实战：基于摄影机的选择

###### 1.2.8 改变界面颜色

实战：改变界面的颜色风格

###### 1.2.9 动画方面的改进

###### 1.2.10 Maya Muscle(Maya肌肉)

###### 1.2.11 Parent Constraint Per-Target Offsets(父约束相对目标偏移)

###### 1.2.12 Export Geometry Cache(导出几何体缓存)

###### 1.2.13 Deformer Performance Enhancement(变形器性能改进)

###### 1.2.14 渲染方面的改进

###### 1.2.15 立体支持

###### 1.2.16 其他方面的改进

实战：使用Archive Scene(存档场景)

###### 1.2.17 Maya Fluid Effects(Maya流体特效)

###### 1.2.18 Maya的节点

实战：观察节点

\*重点实战：材质节点

##### 1.3 Maya 2010的基本操作

###### 1.3.1 界面介绍

###### 1.3.2 视图操作

实战：在场景中运用摄影机的书签功能

\*重点实战：观察灯光照射范围

###### 1.3.3 编辑对象

\*重点实战：观察参数变化对对象的影响

###### 1.3.4 Edit(编辑)菜单

\*重点实战：关联复制对象

###### 1.3.5 Modify(修改)菜单

###### 1.3.6 快捷菜单

实战：设置快捷键

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 1.3.7 File(文件)菜单

实战：创建和编辑工程目录

\*重点实战：场景对象的基本操作

## Chapter 02 NURBS建模技术

### 2.1 NURBS理论知识

#### 2.1.1 理解NURBS

#### 2.1.2 NURBS的建模方法

#### 2.1.3 NURBS对象的组成元素

#### 2.1.4 物体级别与基本元素间的切换

#### 2.1.5 NURBS曲面的精度控制

### 2.2 创建NURBS对象

#### 2.2.1 创建NURBS曲线

\*重点实战：巧用曲线工具绘制螺旋线

实战：显示曲线的精确坐标

\*重点实战：绘制两点和3点圆弧

#### 2.2.2 Text(文本)

\*重点实战：使用文本创建倒角文字

#### 2.2.3 导入Illustrator路径

\*重点实战：使用Illustrator路径创建树叶

#### 2.2.4 创建NURBS基本几何体

实战：改变NURBS几何体属性来节省系统资源

实战：使用随机MEL创建不规则模型

### 2.3 编辑NURBS对象

#### 2.3.1 编辑NURBS曲线

\*重点实战：复制表面曲线

\*重点实战：合并曲线

\*重点实战：分离曲线

实战：使用曲线点分离曲线

实战：对接曲线

\*重点实战：打开/封闭曲线

实战：移动接缝

\*重点实战：剪切曲线

\*重点实战：曲线倒角

\*重点实战：插入点

\*重点实战：延伸曲线

实战：延伸曲线在曲面

\*重点实战：偏移圆

实战：偏移曲面曲线

实战：反转曲线方向

\*重点实战：重建曲线

\*重点实战：适配B样条曲线

\*重点实战：光滑曲线

实战：硬化CV点

\*重点实战：投影切线(一)

\*重点实战：投影切线(二)

实战：锁定曲线长度

## <<Maya 2010完全自学教程>>

\*重点实战：拉直曲线

### 2.3.2 创建NURBS曲面

\*重点实战：旋转曲线

\*重点实战：放样曲线

\*重点实战：将封闭的曲线生成平面

\*重点实战：挤出对象

\*重点实战：单轨扫描曲线

\*重点实战：双轨扫描曲线

\*重点实战：多轨扫描曲线

\*重点实战：边界成面

\*重点实战：方形成面

\*重点实战：倒角

\*重点实战：倒角插件

### 2.3.3 编辑NURBS曲面

\*重点实战：复制NURBS面片

\*重点实战：投影曲线到曲面

\*重点实战：相交曲面

\*重点实战：剪切曲面

实战：取消剪切曲面

\*重点实战：布尔运算

\*重点实战：合并曲面

实战：不移动合并曲面

\*重点实战：分离曲面

\*重点实战：对齐曲面

\*重点实战：封闭开放的曲面

\*重点实战：挤出曲面

\*重点实战：偏移复制曲面

实战：反转曲面方向

\*重点实战：重建曲面

\*重点实战：倒角公共边

\*重点实战：圆弧倒角

\*重点实战：自由倒角

\*重点实战：融合倒角

\*重点实战：缝合曲面点

\*重点实战：缝合曲面边

\*重点实战：全局缝合

实战：雕刻几何体

\*重点实战：编辑曲面

\*重点实战：打断切线

\*重点实战：平滑切线

## 2.4 NURBS建模综合运用之音箱

### 2.4.1 创建外壳模型

### 2.4.2 创建音孔模型

### 2.4.3 创建喇叭模型

### 2.4.4 处理细节部分

### 2.4.5 创建电线模型

## 2.5 NURBS建模综合运用之变形金刚

## <<Maya 2010完全自学教程>>

- 2.5.1 创建上身模型
- 2.5.2 创建大腿模型
- 2.5.3 创建脚部模型
- 2.5.4 细化脚部模型
- 2.5.5 创建手臂模型

### Chapter 03 多边形建模技术

#### 3.1 多边形建模基础

- 3.1.1 了解多边形
- 3.1.2 多边形建模方法
- 3.1.3 多边形组成元素
- 3.1.4 UV坐标
- 3.1.5 多边形右键菜单

#### 3.2 创建多边形对象

- 3.2.1 Sphere(球体)
- 3.2.2 Cube(立方体)
- 3.2.3 Cylinder(圆柱体)
- 3.2.4 Cone(圆锥体)
- 3.2.5 Plane(平面)
- 3.2.6 特殊多边形

#### 3.3 编辑多边形对象

##### 3.3.1 Mesh(网格)

- \*重点实战：布尔运算(并集)
- \*重点实战：布尔运算(差集)
- \*重点实战：布尔运算(交集)
- \*重点实战：平均化顶点

实战：传递属性

实战：绘制传递属性的权重

\*重点实战：复制和粘贴对象的属性

实战：绘制减少权重

\*重点实战：三角形化对象

\*重点实战：四边形化对象

\*重点实战：补洞

\*重点实战：创建洞

\*重点实战：创建多边形

\*重点实战：镜像剪切

##### 3.3.2 Edit Mesh(编辑网格)

\*重点实战：测试是否保持与面一起进行挤出

\*重点实战：挤出多边形面

\*重点实战：桥接多边形

实战：扩展多边形

\*重点实战：剪切面

\*重点实战：插入环形边

\*重点实战：偏移环形边

\*重点实战：添加分段

\*重点实战：滑边

\*重点实战：反转三角边

## <<Maya 2010完全自学教程>>

- \*重点实战：刺分面
- \*重点实战：楔面
- \*重点实战：复制表面
- \*重点实战：炸开点
- \*重点实战：合并顶点
- \*重点实战：塌陷
- \*重点实战：合并边

### 3.4 多边形建模综合运用之花

- 3.4.1 创建花朵模型
- 3.4.2 创建花瓣模型
- 3.4.3 创建花卉模型
- 3.4.4 调整模型细节

### 3.5 多边形建模综合运用之龙虾

- 3.5.1 创建头部模型
- 3.5.2 创建身体模型
- 3.5.3 创建尾巴模型
- 3.5.4 创建脚部模型
- 3.5.5 创建腿部模型
- 3.5.6 创建触角模型

## Chapter 04 细分曲面建模技术

### 4.1 细分曲面基础知识

- 4.1.1 理解细分曲面建模
- 4.1.2 细分曲面对象的特点

### 4.2 创建细分曲面对象

- 4.2.1 细分曲面对象的创建方法
- 4.2.2 细分曲面原始几何体的创建

### 4.3 编辑细分曲面对象

- 4.3.1 细分曲面的编辑模式
- 4.3.2 编辑细分曲面对象

\*重点实战：完全褶皱边

实战：局部褶皱边

\*重点实战：去除褶皱边

\*重点实战：镜像对象

\*重点实战：合并对象

实战：匹配拓扑结构

\*重点实战：清除拓扑结构

\*重点实战：细分选择的元素

实战：将选择的点转换成对面的选择

\*重点实战：过滤显示元素

### 4.4 细分曲面建模综合运用之神弓

- 4.4.1 创建手柄模型
- 4.4.2 创建弓柄模型
- 4.4.3 创建弓弦模型

## Chapter 05 灯光与摄影机技术

### 5.1 灯光



## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 5.1.1 布光原则

### 5.1.2 灯光的类型与特点

### 5.1.3 灯光的基本操作

### 5.1.4 灯光的基本参数

\*重点实战：制作室外灯光

### 5.1.5 灯光特效

\*重点实战：制作角色灯光雾

\*重点实战：制作场景灯光雾

实战：制作光栅效果

\*重点实战：打断灯光连接

实战：制作眩光和辉光

\*重点实战：调节灯光亮度曲线

\*重点实战：调节灯光色彩曲线

### 5.1.6 阴影

\*重点实战：使用灯光贴图阴影

\*重点实战：使用光线追踪阴影

\*重点实战：三点照明

\*重点实战：反光板的运用

\*重点实战：基于图像照明

实战：利用节点控制镜面反射

## 5.2 摄影机

### 5.2.1 摄影机的基本设置

### 5.2.2 摄影机工具

\*重点实战：摄影机景深的运用

## 5.3 灯光综合运用之创建游戏场景的灯光

### 5.3.1 场景分析

### 5.3.2 布置灯光

## 5.4 灯光综合运用之创建街道场景的灯光

### 5.4.1 布置主光源

### 5.4.2 布置辅助光源

### 5.4.3 调整灯光参数

## 5.5 灯光综合运用之电脑桌

### 5.5.1 布置主光源

### 5.5.2 布置辅助光源

### 5.5.3 渲染设置

## Chapter 06 材质技术

### 6.1 材质概述

### 6.2 材质编辑器

#### 6.2.1 快捷按钮栏

#### 6.2.2 Create(创建)面板

#### 6.2.3 分类区域

#### 6.2.4 工作区域

### 6.3 材质类型与参数设置

#### 6.3.1 常用材质和节点

#### 6.3.2 材质通用属性

#### 6.3.3 材质高光属性

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 6.3.4 光线追踪属性

\*重点实战：制作迷彩材质

\*重点实战：制作双面材质

\*重点实战：制作玻璃材质

\*重点实战：制作金属材质

\*重点实战：制作眼睛材质

实战：制作熔岩材质

\*重点实战：制作卡通材质

\*重点实战：制作X射线材质

\*重点实战：制作梦幻花朵材质

\*重点实战：制作音响塑料材质

\*重点实战：制作魔法球魔幻材质

### 6.4 纹理贴图

#### 6.4.1 纹理概述

#### 6.4.2 纹理属性

\*重点实战：制作酒瓶标签

\*重点实战：制作置换效果

### 6.5 多边形贴图坐标与模型UV的划分

#### 6.5.1 设置贴图坐标

#### 6.5.2 贴图坐标的设置原则

\*重点实战：划分角色的UV

### 6.6 材质综合运用之灯泡小人

#### 6.6.1 材质制作

#### 6.6.2 灯光设置

#### 6.6.3 渲染设置

### 6.7 材质综合运用之台灯艺术

#### 6.7.1 材质制作

#### 6.7.2 灯光设置

#### 6.7.3 渲染设置

### 6.8 材质综合运用之吉他

#### 6.8.1 材质制作

#### 6.8.2 灯光设置

#### 6.8.3 渲染设置

## Chapter 07 灯光/材质/渲染综合运用?

### 7.1 渲染基础

#### 7.1.1 渲染概念

#### 7.1.2 渲染算法

### 7.2 默认渲染器——Maya Software

#### 7.2.1 文件输出

#### 7.2.2 渲染设置

\*重点实战：使用Maya Software渲染龙虾

\*重点实战：使用Maya Software渲染变形金刚

### 7.3 矢量渲染器——Maya Vector

#### 7.3.1 File Output(文件输出)

#### 7.3.2 Appearance Options(外观选项)

#### 7.3.3 Fill Options(填充选项)

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 7.3.4 Edges Options(边界选项)

\*重点实战：使用Maya Vector渲染线框图

### 7.4 硬件渲染器——Maya Hardware

### 7.5 电影级的高端渲染器——mental ray

#### 7.5.1 在Maya中加载mental ray

#### 7.5.2 mental ray的常用材质

#### 7.5.3 mental ray渲染参数设置

实战：使用mental ray渲染线框图

\*重点实战：模拟全局照明(一)

\*重点实战：模拟全局照明(二)

\*重点实战：使用最终聚焦

\*重点实战：制作次表面散射效果(SSS材质)

\*重点实战：物理阳光和天空

\*重点实战：制作mental ray的焦散效果

### 7.6 Maya渲染新贵——VRay

#### 7.6.1 VRay渲染器简介

实战：在Maya中加载VRay

#### 7.6.2 VRay灯光

#### 7.6.3 VRay基本材质属性

#### 7.6.4 VRay渲染参数

\*重点实战：VRay运用之玻璃与陶瓷材质(焦散)

\*重点实战：VRay运用之金属和布料材质

\*重点实战：VRay运用之香烟广告

### 7.7 mental ray综合运用之卡通小车

#### 7.7.1 材质制作

#### 7.7.2 灯光设置

#### 7.7.3 渲染设置

### 7.8 mental ray综合运用之铁甲虫

#### 7.8.1 材质制作

#### 7.8.2 灯光设置

#### 7.8.3 渲染设置

#### 7.8.4 后期处理

### 7.9 mental ray综合运用之蜘蛛捕食

#### 7.9.1 材质制作

#### 7.9.2 灯光设置

#### 7.9.3 渲染设置

#### 7.9.4 添加景深特效

#### 7.9.5 分层渲染

### 7.10 VRay综合运用之墙角的静物

#### 7.10.1 材质制作

#### 7.10.2?灯光设置

#### 7.10.3 渲染设置

### 7.11 VRay综合运用之魔兽(游戏角色)

#### 7.11.1 贴图制作

#### 7.11.2?材质制作

#### 7.11.3 灯光设置

#### 7.11.4 环境设置

## <<Maya 2010完全自学教程>>

7.11.5 渲染设置

7.11.6 后期合成

### Chapter 08 动画

8.1 动画概述

8.2 动画基础

8.2.1 Maya动画模块操作界面

8.2.2 关键帧的设置及运用

\*重点实战：为对象设置关键帧动画

\*重点实战：制作卡通跳跃动画

8.3 Graph Editor(曲线编辑器)

8.3.1 Graph Editor(曲线编辑器)概述

实战：熟悉Graph Editor(曲线编辑器)

8.3.2 Graph Editor(曲线编辑器)的操作

\*重点实战：制作重影动画

8.4 变形器

8.4.1 可变形物体

8.4.2 变形器的应用

\*重点实战：创建与编辑混合形状

\*重点实战：使用混合形状制作表情动画

\*重点实战：使用晶格变形制作穿孔动画

\*重点实战：使用簇变形制作张嘴动画

实战：使用非线性变形制作冰激凌

8.5 驱动关键帧动画

\*重点实战：制作小球撞门的动画

8.6 运动路径动画

8.6.1 Set Motion Path Key(设置运动路径关键帧)

\*重点实战：制作运动路径关键帧动画

8.6.2 Attach to Motion Path(合并到运动路径)

\*重点实战：制作运动路径动画

8.6.3 Flow Path Object(流畅路径物体)

\*重点实战：跟随路径动画综合运用之盘旋动画

8.7 约束

8.7.1 被约束物体和目标物体

8.7.2 约束的类型

8.8 骨骼系统

8.8.1 了解骨骼结构

8.8.2 父子关系

8.8.3 创建骨骼

\*重点实战：创建简单的人体骨骼

8.8.4 编辑骨骼

\*重点实战：插入关节

\*重点实战：重新设置根骨骼

\*重点实战：移除关节

\*重点实战：分离关节

\*重点实战：连接关节

\*重点实战：父连接

## <<Maya 2010完全自学教程>>

\*重点实战：镜像关节

8.8.5 IK手柄

实战：创建IK样条手柄

8.9 蒙皮

8.9.1 蒙皮前的准备工作

8.9.2 Smooth Bind(平滑绑定)

\*重点实战：平滑绑定

8.9.3 Rigid Bind(刚性绑定)

\*重点实战：刚性绑定

8.9.4 Paint Skin Weights Tool(绘画蒙皮权重工具)

\*重点实战：绘画蒙皮权重

8.10 肌肉系统

\*重点实战：制作肌肉动画(一)

\*重点实战：制作肌肉动画(二)

8.11 骨骼综合运用之创建角色骨骼系统

8.11.1 创建腿部骨骼

8.11.2 创建腿部和脚部IK手柄

8.11.3 创建和约束膝盖控制器

8.11.4 创建和约束腿部控制器

8.11.5 为腿部的代理物体添加属性

8.11.6 创建和约束臀部控制器

8.11.7 创建脊椎和下巴骨骼

8.11.8 创建手臂和手的骨骼

8.11.9 创建腰部的控制器

8.11.10 编组骨骼

8.12 蒙皮综合运用之角色蒙皮

8.12.1 绑定模型到骨骼

8.12.2 调整头部权重

8.12.3 调整手部权重

8.12.4 调整腿部权重

8.13 动画综合运用之人物行走动画

8.13.1 设置腿部动画

8.13.2 设置腰部动画

8.13.3 设置盆骨动画

8.13.4 设置手部动画

8.13.5 调整最终动画

8.14 动画综合运用之海底世界

8.14.1 动画元素模型的制作

8.14.2 动画场景模型的制作

8.14.3 导入动画元素模型

8.14.4 制作鱼类的路径动画

8.14.5 制作美人鱼的路径动画

8.14.6 丰富场景(添加海底物体)

### Chapter 09 动力学

9.1 粒子系统

9.1.1 粒子系统概述

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 9.1.2 粒子系统的创建与编辑

- \*重点实战：创建粒子
- \*重点实战：创建粒子云动画
- \*重点实战：使用Omni(点发射器)发射粒子
- \*重点实战：使用Direction(方向发射器)发射粒子
- \*重点实战：以物体作为发射源发射粒子
- \*重点实战：从物体表面发射粒子
- \*重点实战：从曲线CV点发射粒子
- 实战：使用选择的发射器
- \*重点实战：测试每点发射率
- \*重点实战：制作粒子的碰撞效果
- 实战：创建粒子碰撞事件
- \*重点实战：粒子替代
- \*重点实战：精灵向导
- 实战：连接Maya时间
- \*重点实战：粒子系统综合运用之节日礼花
- \*重点实战：粒子系统综合运用之雪花飘落动画

### 9.2 动力场

#### 9.2.1 动力场概述

#### 9.2.2 场的创建与编辑

- \*重点实战：测试风力场
- 实战：测试痕迹力场
- \*重点实战：测试阻力场
- \*重点实战：测试重力场
- \*重点实战：测试牛顿场
- \*重点实战：测试放射场
- \*重点实战：测试扰动场
- \*重点实战：测试统一场
- \*重点实战：测试涡旋场
- 实战：测试体积轴场
- 实战：使用选择物体作为场源
- 实战：影响选择物体
- \*重点实战：动力场综合运用之爆炸特效

### 9.3 柔体与刚体

#### 9.3.1 Rigid Bodies(刚体)

- \*重点实战：使用刚体模拟保龄球动画
- \*重点实战：创建钉约束
- \*重点实战：创建销约束
- \*重点实战：创建铰链约束
- \*重点实战：创建弹簧约束
- \*重点实战：创建屏障约束
- \*重点实战：设置主动和被动关键帧

#### 实战：打断刚体连接

#### 9.3.2 Soft Bodies(柔体)

- \*重点实战：创建柔体动画
- 实战：绘制柔体的权重
- \*重点实战：柔体与刚体综合运用之骨牌动画

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 9.4 解算器

#### 9.4.1 解算器概述

#### 9.4.2 解算器的创建与编辑

\*重点实战：为选定的动力学对象设定初始状态

实战：为所有动力学对象设定初始状态

实战：刚体解算器属性的运用

\*重点实战：使用当前刚体解算器

实战：创建刚体解算器

\*重点实战：设定刚体穿透

\*重点实战：设定刚体碰撞

实战：创建粒子磁盘缓存

实战：编辑采样值或缓存设定

实战：交互回放

### 9.5 动力学综合运用之烟雾动画

## Chapter 10 流体与特效

### 10.1 流体

#### 10.1.1 流体概述

#### 10.1.2 流体的创建与编辑

\*重点实战：创建2D和3D容器

\*重点实战：在3D和2D容器中创建发射器

\*重点实战：从物体发射流体

\*重点实战：创建渐变流体

实战：从曲线发射流体

实战：使用初始状态创建流体

\*重点实战：制作火山喷发流体火焰

\*重点实战：制作流体字动画

\*重点实战：模拟水面的涟漪效果

\*重点实战：创建带发射器的3D流体容器

\*重点实战：创建带发射器的2D流体容器

\*重点实战：创建海洋

实战：增加预览平面

\*重点实战：创建海洋尾迹

\*重点实战：模拟船舶行进时的尾迹效果

实战：增加海洋表面定位器

实战：增加动力学定位器

实战：增加动力学浮标

实战：漂浮所选物体

\*重点实战：制作船舶

\*重点实战：制作流体碰撞效果

实战：创建运动场

实战：设置流体初始状态

实战：清除初始状态

实战：储存流体状态

\*重点实战：流体综合运用之制作汽车压痕

### 10.2 特效

#### 10.2.1 特效概述



## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 10.2.2 特效的创建与编辑

\*重点实战：制作火焰特效

\*重点实战：制作烟雾特效

\*重点实战：制作烟火特效

\*重点实战：制作闪电特效

\*重点实战：制作爆炸碎片

\*重点实战：创建曲线流体

实战：创建曲面流体

### 10.3 画笔特效

10.3.1 2D Paint Effects(2D画笔特效)

10.3.2 3D Paint Effects(3D画笔特效)

实战：绘制3D画笔特效

### 10.4 流体与特效综合运用之制作海洋爆炸特效

索引

## 技术看板

技术看板：快速选择集

技术看板：激活对象表面

技术看板：改变轴心点的方法

技术看板：将常用命令添加到“工具架”上

技术看板：“优化场景大小选项”对话框的使用方法

技术看板：Maya的目录结构

技术看板：详解New Project(新建工程)对话框

技术看板：使用Pencil Curve Tool(铅笔曲线工具)绘制曲线的缺点

技术看板：曲线工具的扩展应用

技术看板：xform脚本命令的扩展应用

技术看板：Text(文本)的扩展应用

技术看板：切换显示模式

技术看板：合并剪断的曲线

技术看板：面法线与顶点法线

技术看板：更改灯光名称的4种方法

技术看板：常用的颜色模式

技术看板：凹凸贴图与置换材质的区别

技术看板：纹理的作用

技术看板：UV Texture Editor(UV纹理编辑器)对话框

技术看板：如何加载贴图

技术看板：Maya操作视图中的高质量交互显示

技术看板：如何正确显示出贴图

技术看板：查看渲染图像

技术看板：基于图像照明(IBL)技术

技术看板：景深形成原理解析

技术看板：如何操作“时间滑块”

技术看板：取消没有受到影响的关键帧

技术看板：时间的控制与预览

技术看板：删除混合形状变形的的方法

技术看板：运动路径标志

技术看板：IK手柄工具的使用方法



<<Maya 2010完全自学教程>>

技术看板：调节关节链

技术看板：调整骨骼位置

技术看板：笔刷在流体中的应用

技术看板：详解Paint Effects(画笔特效)菜单命令

章节摘录

版权页：插图：

## <<Maya 2010完全自学教程>>

### 编辑推荐

《Maya 2010完全自学教程(超值版)》：完全的功能讲解：全书细致讲解了Maya 2010全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。

中英文命令检索：全书制作了中英文命令对照表，涵盖了Maya 2010全部的功能命令，读者可以通过索引快速、准确地了解参数或命令的功能。

学习与练习结合：《Maya 2010完全自学教程(超值版)》专门设计了600多个技巧与提示、35个技术看板、279个实战练习和22个综合实例，便于读者在较短的时间内掌握并巩固Maya 2010的重要命令和主要应用。

视频与图书互补：《Maya 2010完全自学教程(超值版)》附带了一张DVD教学光盘，内容包含《Maya 2010完全自学教程(超值版)》所有实例的多媒体教学，共301集，读者可以书盘结合轻松上手。

超值的学习套餐：近600页的学习资料，600多个技巧与提示、279个实战练习、22个综合实例、301集多媒体教学录像，赠送一套精品模型库（包含285个经典模型）、5000多张高清晰贴图、180个高动态HDR I贴图、海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

<<Maya 2010完全自学教程>>

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>