

<<Autodesk Maya 2012标准>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Maya 2012标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115270375

10位ISBN编号：7115270376

出版时间：2012-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦

页数：647

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II》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，本书严格按照认证考试大纲进行编写。

《Autodesk Maya 2012标准培训教材II》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(www.hxsd.com)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，语言生动详实，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II》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
 - 1.2.2 高级材质应用
 - 1.2.3 纹理应用
 - 1.2.4 [工具(Utilities)] 节点
 - 1.2.5 UV编辑
 - 1.2.6 渲染技术
 - 1.2.7 节点层技术Node-Based Render Passes
 - 1.2.8 物质程序纹理(Substance Procedural Textures)
- 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——[黑洞(Black Hole)] 应用
 - 1.3.3 综合实例3——[使用背景(Use Background)] 材质
 - 1.3.4 综合实例4——制作卡通材质
 - 1.3.5 综合实例5——分层着色器(Layered Shader)
 - 1.3.6 综合实例6——传统UV编辑
 - 1.3.7 综合实例7——使用Smooth UV工具拆分UV
 - 1.3.8 综合实例8——mental ray全局光
 - 1.3.9 综合实例9——分层渲染
 - 1.3.10 综合实例10——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
 - 2.2.2 约束
 - 2.2.3 工艺动画工具(Craft Animation Tools)
 - 2.2.4 高级动画辅助功能
 - 2.2.5 新的运动轨迹编辑器(Motion Trails)
 - 2.2.6 非线性动画编辑
 - 2.2.7 骨骼控制系统
 - 2.2.8 蒙皮
 - 2.2.9 HumanIK系统
 - 2.2.10 运动捕捉案例(Motion Capture Samples)
 - 2.2.11 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——机械手控制
 - 2.3.3 综合实例3——自动拾杯器
 - 2.3.4 综合实例4——山路越野车
 - 2.3.5 综合实例5——[通道盒(Channel Box)] 高级应用
 - 2.3.6 综合实例6——[曲线图编辑器(Graph Editor)] 应用实例

<<Autodesk Maya 2012标准>>

- 2.3.7 综合实例7——角色全身设置
- 2.3.8 综合实例8——线性IK动画：舞动的辫子
- 2.3.9 综合实例9——骨骼拉伸应用
- 2.3.10 综合实例10——非线性动画编辑
- 2.3.11 综合实例11——动画层修改动画
- 2.3.12 综合实例12——动画层修改动作捕捉数据
- 2.3.13 综合实例13——多角色分层动画
- 2.3.14 综合实例14——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

3.1 知识重点

3.2 要点详解

3.2.1 载入Maya Muscle

3.2.2 [胶囊(Capsule)]

3.2.3 [骨骼(Bone)]

3.2.4 [肌肉(Muscle)]

3.3 应用案例

3.3.1 综合实例1——多边形变形器

3.3.2 综合实例2——粘着变形应用

3.3.3 综合实例3——置换变形应用

3.3.4 综合实例4——肌肉在绑定中的应用

3.4 本章小结

3.5 参考习题

第4章 Maya Fur&Hair

4.1 知识重点

4.2 要点详解

4.2.1 [毛发(Fur)]

4.2.2 [头发(Hair)]

4.3 应用案例

4.3.1 综合实例1——制作草坪

4.3.2 综合实例2——制作短发

4.3.3 综合实例3——制作麻花辫

4.4 本章小结

4.5 参考习题

第5章 Maya nMesh

5.1 知识重点

5.2 要点详解

5.2.1 概述

5.2.2 nCloth的工作流程

5.2.3 创建nCloth布料

5.2.4 nCloth布料碰撞

5.2.5 nCloth布料约束

5.2.6 动力场

5.2.7 nCloth 动力学模拟及缓存

5.3 应用案例

5.3.1 综合实例1——叶落归根

<<Autodesk Maya 2012标准>>

- 5.3.2 综合实例2——拉链
- 5.3.3 综合实例3——战旗
- 5.3.4 综合实例4——衣服
- 5.4 本章小结

<<Autodesk Maya 2012标准>>

章节摘录

版权页：插图： Maya nCloth是Maya 8.5版本时新增的一个布料模拟系统，属于Maya Unlimited（无限版）中新增的专有功能模块，在Maya 2009版本时nCloth已经完全取代了原先的Cloth系统。

新的nCloth是一个快速、稳定的新动力学布料模拟系统。

该系统使用相互关联在一起的粒子系统来模拟各种多边形结构的表面。

nCloth布料非常稳定，可以用来模拟纺织面料、充气物品、破碎表面和变形物体等。

nCloth布料必须用（多边形（Polygon））物体生成，而不像（经典布料（Classic Cloth））那样使用打板的制作流程。

这种方法优于传统的打板到布料的流程。

用户可以使用（多边形（Polygon））物体制作各种形状，无论是开口的还是闭合的，然后生成nCloth物体，这样便于制作某种特殊形态并且易于直接控制。

nCloth中任何布料属性都可以使用基于笔刷的交互操作工具方便地修改。

艺术家可以按照自己的意愿将nCloth物体制成僵硬的、黏稠的、光滑的或者紧身的、宽松的纺织品。

动画师可以制作布料间相互影响的效果，如夹克上的腰带。

Maya nCloth可以制作弯曲、拉伸、斜拉、凹陷或者撕破效果。

用户也可以使用与拓扑结构无关的约束将布料与角色模型适配，用角色控制nCloth的变化，或者控制在动画的过程中nCloth的运动。

这些约束也可以用来制作扣子、撕破或者不同布料间的缝合。

直接控制 艺术家可以在模拟的过程中手动调节形状和影响结果。

模拟结果保存为硬盘缓存，多个模拟结果可以使用Trax进行编辑或混合处理，以得到单次模拟不易得到的结果。

碰撞 艺术家和TD可以很容易地设置并手动调节真实的布料碰撞过程。

nCloth可以自动完成一些碰撞效果，例如与被动碰撞体的碰撞，也可以通过调节各种参数改变碰撞对布料的影响、碰撞顺序及布料本身的分层。

nCloth支持自碰撞解算，这就可以避免其他布料系统中经常出现的自交叉、错误的撕破等问题。

nCloth解算过程中很少出现交叉状态，即使出现也能很快恢复原状后继续解算。

外力影响 nCloth布料系统可以用动力场来模拟布料的真实运动状态，这些效果用传统动画方法很难得到。

所有Maya标准动力场和Maya Nucleus物理场都可以用来控制Maya nCloth的运动。

<<Autodesk Maya 2012标准>>

编辑推荐

《Autodesk 授权培训中心(ATC)推荐教材:Autodesk Maya 2012标准培训教材2》可作为应试学习用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。
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。

<<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>