

<<Maya 2011完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2011完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787302267317

10位ISBN编号：7302267316

出版时间：2011-11

出版时间：清华大学出版社

作者：铁钟

页数：378

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 2011完全学习手册>>

内容概要

本书是定位于Maya 2011

1初中级，共分8个章节，分别对三维软件Maya的建模、材质、基础动画、角色动画和动力学等各个模块进行深入的分析。

书中的每一个实例都将作者的实际创作和软件操作进行了结合，每一个实例都经过认真的制作，力求深入浅出地将三维软件Maya的操作技巧介绍给读者。

本书结构清晰，语言流畅，内容翔实，从各个方面展现了Maya的强大功能。

书中的实例突出实践性，适合于广大初级和中级的Maya用户，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

作者简介

铁钟，北京大学数字艺术系计算机动画专业硕士研究生. 参与及主持的项目：
2004年至2005年中央电视台CCTV-6电影频道整体包装 2005年浙江卫视频道整体包装及VI系统
2006年湖北卫视频道整体包装及VI系统
2006年河南卫视电视剧频道整体包装及VI系统鸿星尔克电视广告五粮液电视广告招商银行系列电视广告。

<<Maya 2011完全学习手册>>

书籍目录

第1章 Maya操作概述

- 1.1 Maya 2011 界面
 - 1.1.1 全新的界面自定义
 - 1.1.2 状态栏(Status)
 - 1.1.3 工具架(Shelf)
 - 1.1.4 视图区(Workspace)
 - 1.1.5 通道栏(Channel)以及图层区(Layer)
 - 1.1.6 工具栏(Tools)
 - 1.1.7 动画控制区(Animation)
 - 1.1.8 命令栏(Command line)和帮助栏
- 1.2 Maya 2011 的基本操作
 - 1.2.1 创建项目及物体
 - 1.2.2 视图操作
 - 1.2.3 操纵物体
 - 1.2.4 物体组件
 - 1.2.5 物体属性
 - 1.2.6 图层操作
 - 1.2.7 复制物体
 - 1.2.8 查看场景信息
 - 1.2.9 父子和群组
 - 1.2.10 快捷菜单

第2章 多边形建模应用

- 2.1 Polygon建模命令
 - 2.1.1 多边形的基本概念
 - 2.1.2 Polygon的基本元素
- 2.2 Polygon物体的创建与编辑
 - 2.2.1 Polygon原始物体
 - 2.2.2 Polygon的显示
 - 2.2.3 Polygon法线
 - 2.2.4 Polygon选择
 - 2.2.5 Polygon雕刻笔
- 2.3 Mesh菜单(基础工具)
 - 2.3.1 Combine(合并工具)
 - 2.3.2 Separate(分离工具)
 - 2.3.3 Extract(提取面命令)
 - 2.3.4 Booleans(布尔工具)
 - 2.3.5 Smooth(光滑工具)
 - 2.3.6 Average Vertices(平均点命令)
 - 2.3.7 Transfer Attributes。
(属性传递工具)
 - 2.3.8 Paint Transfer Attributes Weights
Tool(绘制传递属性权重)
 - 2.3.9 Clipboard Actions(动态剪切板)
 - 2.3.10 Reduce(简化)
 - 2.3.11 Paint Reduce Weight Tool(简化程度绘制工具)

<<Maya 2011完全学习手册>>

- 2.3.12 Cleanup(清除)
- 2.3.13 Triangulate(三角面)
- 2.3.14 Quadrangulate(四角面)
- 2.3.15 Fill Hole(洞填补)?
- 2.3.16 Make Hole Tool(创建洞工具)
- 2.3.17 Create Polygon Tool(创建Polygon工具)
- 2.3.18 Sculpt—Geometry Tool(造型雕刻工具)
- 2.3.19 Mirror cut(镜像剪切)
- 2.3.20 Mirror Geometry Tool(镜像物体工具)
- 2.4 Edit Mesh(扩展工具)
 - 2.4.1 Keep Faces iTogether(保持面与面合并)
 - 2.4.2 Extrude(挤出)
 - 2.4.3 Bridge(桥连接)
 - 2.4.4 Append to Polygon Tool(添加工具)
 - 2.4.5 Cut Faces Tool(切面工具)
 - 2.4.6 Split Polygon Tool(分离边工具)
 - 2.4.7 Insert Edge Loop Tool ' (插入循环边工具)
 - 2.4.8 Offset Edge Loop Tool(偏移循环工具)
- 2.4.9 Add Divisions(添加分段)
 - 2.4.10 Slide Edge Tool(滑动边工具)
 - 2.4.11 Transform Component(元素类型转换)
 - 2.4.12 Flip Triangle Edge(翻转三边面)
 - 2.4.13 Spin Edge Forward(向前旋转边)
 - 2.4.14 Spin Edge Backward(向后旋转边)

.....
第8章 动力学与特效应用

章节摘录

版权页：插图：由于IK控制器手柄的位置完全依赖于效应器的位置，虽然无法自由移动效应器的空间坐标，却可以自由移动效应器中心点位置。

所以，当前效应器的层级结构仍然是Elbow的子物体，其吸附在Forearm关节上。

但是它的中心点却被移动吸附到了Hand骨关节上，相应的IK控制器的手柄也吸附到在Hand上。

此时，再次移动IK控制器，即可看到手臂终于达到了理想化的状态。

手臂仅在肘关节弯曲，同时小臂Forearm再次具有了旋转功能。

此时，对小臂的Forearm骨关节做选择约束，使其仅绕骨骼轴向约束。

反向动力学运动特点：反向动力学的运动方式和前向动力学有着本质区别。

同前向动力学实例一样，做一个将手摆起的动作。

只需要向上垂直移动IK控制器，骨骼就会自动计算移动后的骨骼形态。

如图6.1.29所示。

<<Maya 2011完全学习手册>>

编辑推荐

《Maya 2011完全学习手册》8大模块，10个高质量汽车模型，20多个相关领域，133个超大HDRI相关素材，近400个相关的金属纹理。

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>