

<<Maya动画制作高手之道>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画制作高手之道>>

13位ISBN编号：9787115268112

10位ISBN编号：7115268118

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨桂民，咸金辉 著

页数：224

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动画制作高手之道>>

### 内容概要

《Maya动画制作高手之道特效卷》是一本Maya特效制作的基础入门图书，全书由浅入深地介绍了Maya特效制作相关的技术知识。全书分为9章，全面地介绍了Maya特效制作的技术理论知识、功能命令的使用方法等。本书注重实用性，书中采用的都是在实际生产中大量使用的实例。

《Maya动画制作高手之道特效卷》在讲授上采用了原理分析配合实践操作的方式。读者不仅可以快速上手操作，而且能够了解Maya相关特效的实现原理，让读者能够知其然更知其所以然。

《Maya动画制作高手之道特效卷》非常适合想自学Maya特效制作的读者，也适合相关的培训学校作为教材使用。

## <<Maya动画制作高手之道>>

### 书籍目录

#### 第1章 认识特效

- 1.1 特效在项目中的位置和作用
- 1.2 学习本书前的准备
  - 1.2.1 具备初步的建模、材质和灯光渲染的能力
  - 1.2.2 Maya界面定制
- 1.3 特效制作前的一些准备工作
  - 1.3.1 准备制作素材和参考资料
  - 1.3.2 分析制作思路, 确定制定软件
  - 1.3.3 测试的重要性

#### 第2章 第一个粒子特效--喷泉

- 2.1 准备工作
- 2.2 开始制作--创建粒子发射器
- 2.3 编辑粒子属性
- 2.4 加上重力场
- 2.5 粒子的形状和色彩
- 2.6 调整颜色
- 2.7 本章小结

#### 第3章 粒子的基础知识

- 3.1 粒子的历史
  - 3.2 创建Maya粒子
    - 3.2.1 通过粒子工具(Particle Tool)创建粒子
    - 3.2.2 通过发射器(Emitter)创建粒子
  - 3.3 粒子发射器的属性
    - 3.3.1 基本发射器属性
    - 3.3.2 距离与方向属性
    - 3.3.3 基本速度属性
  - 3.4 粒子的属性
    - 3.4.1 基本粒子属性
    - 3.4.2 基于粒子的属性和基于物体的属性
    - 3.4.3 动态属性
    - 3.4.4 自定义属性
    - 3.4.5 常用的单粒子属性
  - 3.5 单粒子属性的编辑方法
    - 3.5.1 使用ramp贴图控制
    - 3.5.2 使用表达式
    - 3.5.3 使用Component Editor(组件编辑窗口)
  - 3.6 特效制作实例--雪景
    - 3.6.1 创建发射器
    - 3.6.2 改变粒子属性
    - 3.6.3 制作粒子材质
    - 3.6.4 改变雪花的尺寸
    - 3.6.5 旋转的雪花
    - 3.6.6 添加粒子场
  - 3.7 本章小结
- #### 第4章 篝火

## <<Maya动画制作高手之道>>

- 4.1 准备工作
- 4.2 是否"真实"
- 4.3 制作步骤
  - 4.3.1 创建面发射器
  - 4.3.2 粒子在发射表面上随机分布
  - 4.3.3 改变粒子
  - 4.3.4 火焰粒子的色彩
  - 4.3.5 调整火焰的运动形状
  - 4.3.6 调整发射平面
  - 4.3.7 施加体积场
  - 4.3.8 开始粒子硬件渲染
  - 4.3.9 生成火星
  - 4.3.10 火星的颜色和透明度
  - 4.3.11 火星的动画
  - 4.3.12 生成烟雾
  - 4.3.13 准备合成素材
  - 4.3.14 合成
- 4.4 本章小结
- 第5章 粒子碰撞与碰撞事件--雨中情景
  - 5.1 灯光与硬件粒子
  - 5.2 粒子碰撞与碰撞事件
  - 5.3 特效实例--雨中情景
    - 5.3.1 创建发射器发射粒子
    - 5.3.2 粒子碰撞事件
    - 5.3.3 照亮粒子
    - 5.3.4 渲染
    - 5.3.5 合成
  - 5.4 本章小结
- 第6章 粒子表达式入门
  - 6.1 表达式概述
  - 6.2 简单的练习
  - 6.3 表达式的两个重要属性：Frame和Time
  - 6.4 表达式是如何运行的
  - 6.5 表达式语法初步
    - 6.5.1 变量
    - 6.5.2 运算符
    - 6.5.3 数据类型转换
    - 6.5.4 矢量的运算
  - 6.6 函数
    - 6.6.1 三角函数
    - 6.6.2 角度弧度转换函数
    - 6.6.3 随机函数
    - 6.6.4 矢量相关的函数
  - 6.7 粒子表达式
    - 6.7.1 创建时表达式
    - 6.7.2 运行时表达式
  - 6.8 粒子表达式中常用的单粒子属性及表达式示例

## <<Maya动画制作高手之道>>

- 6.8.1 与位置和运动相关的单粒子属性
- 6.8.2 与生命相关的单粒子属性
- 6.8.3 与形态相关的单粒子属性
- 6.8.4 其他属性
- 6.9 本章小结
- 第7章 软件渲染粒子：Particle Cloud，Tube，Blobby
- 7.1 软件渲染的粒子
- 7.2 ParticleCloud材质
- 7.2.1 通用属性
- 7.2.2 透明度属性
- 7.2.3 噪声属性部分
- 7.2.4 表面阴影属性
- 7.3 Cloud粒子特效制作实例--白云飘飘
- 7.4 particleInfoSample节点
- 7.5 Cloud与Tube粒子特效制作实例--爆炸
- 7.5.1 准备工作
- 7.5.2 创建粒子
- 7.5.3 创建爆炸的碎块流星
- 7.5.4 创建爆炸烟雾
- 7.6 Blobby粒子
- 7.6.1 创建粒子
- 7.6.2 设置属性
- 7.6.3 编辑材质
- 7.6.4 渲染
- 7.7 本章小结
- 第8章 柔体--雪地脚印
- 8.1 什么是柔体
- 8.2 练习--柔体的制作步骤
- 8.3 制作实例--雪地脚印
- 8.4 本章小结
- 第9章 粒子目标：Goal
- 9.1 什么是目标
- 9.2 如何制作目标
- 9.3 目标的属性
- 9.3.1 Goal Smoothness
- 9.3.2 目标体权重属性Goal Weight NPP
- 9.3.3 Goal Active
- 9.4 单粒子目标权重属性Goal Weight NPP
- 9.5 单粒子目标属性Goal PP
- 9.6 制作实例--蜂群
- 9.7 柔体和目标的结合应用
- 9.8 制作实例--烛火
- 9.9 本章小结

<<Maya动画制作高手之道>>

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>