

# 《Maya 3.0 动画（内附光盘）》

## 图书基本信息

书名：《Maya 3.0 动画（内附光盘）》

13位ISBN编号：9787900625342

10位ISBN编号：7900625348

出版时间：2000-07

出版社：清华大学出版社

作者：苑利维,为为,徐洪 编著

页数：418

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Maya 3.0 动画（内附光盘）》

## 内容概要

Alias / Wavefront是世界第一流的软件公司，尤其是它的Maya软件更是为艺术工作者、动画制作工作人员等提供了优秀的动画制作工具，它强大的图形化操作界面和自由的造型工具，让用户能随意创建出任何传神的造型及具有震撼性的视觉效果，深受用户的欢迎。

本书详细讲解了 Maya各菜单的命令使用，制作动画的过程和方法以及 Maya 3.0的新增功能。本书所涉及的实例，使读者能更加牢固地掌握造型和制作动画的过程与技巧。随书所配的光盘，可让读者欣赏本书所制作的动画范例，更能使读者轻松学会这一软件的使用方法。

本书结构清晰、图文并茂、范例丰富，不仅适合大专院校和相关培训班作为教材使用，还是三维动画爱好者的一本好教材。

## 书籍目录

### 第1章 动画控制

#### 1.1 动画控制的工具

##### 1.1.1 传输控件

##### 1.1.2 时间滑块

##### 1.1.3 范围滑块

#### 1.2 动画控制的设置

### 第2章 关键帧

#### 2.1 设置关键帧

##### 2.1.1 制作一个关键帧动画

##### 2.1.2 从提示行设置关键帧

##### 2.1.3 Set Key Options对话框

##### 2.1.4 关键帧的设置

#### 2.2 故障关键帧

#### 2.3 自动设置关键帧

#### 2.4 控制当前关键帧

#### 2.5 设置被驱动关键帧

##### 2.5.1 设置被驱动关键帧对话框

##### 2.5.2 设置被驱动关键帧的实例

#### 2.6 快捷键

#### 2.7 在属性编辑器中设置关键帧

#### 2.8 使用通道控制对话框

#### 2.9 编辑关键帧

### 第3章 图形编辑器

#### 3.1 处理动画曲线

#### 3.2 图形编辑器菜单栏

##### 3.2.1 Edit菜单

##### 3.2.2 Curve菜单

##### 3.2.3 View菜单

##### 3.2.4 Select菜单

##### 3.2.5 Tangents菜单

##### 3.2.6 Keys菜单

#### 3.3 图形编辑器工具栏

##### 3.3.1 移动最近关键帧工具

##### 3.3.2 插入关键帧工具

#### 3.4 图形编辑器图形视图

#### 3.5 使用关键帧表

##### 3.5.1 使用关键帧表编辑动画

##### 3.5.2 使用关键帧表外廓线

##### 3.5.3 关键帧表视图区

##### 3.5.4 设置关键帧表的执行选项

### 第4章 路径动画

#### 4.1 创建路径动画

##### 4.1.1 创建路径动画的方法

##### 4.1.2 路径选项对话框

#### 4.2 沿一条路径设计动画

#### 4.3 沿着曲面上的曲线播放动画

#### 4.4 在一条路径上将动画排列成直线

- 4.4.1 在路径上定位一个物体
- 4.4.2 在路径曲线上给物体一个方位
- 4.5 使用运动路径标记
  - 4.5.1 创建并编辑位置标记
  - 4.5.2 创建并编辑方位标记
  - 4.5.3 编辑标记的设置
- 4.6 设置一个路径关键帧
- 4.7 使用流动路径物体函数
- 第5章 使用声音及播放动画
  - 5.1 使用声音
    - 5.1.1 输入声音
    - 5.1.2 显示声音
    - 5.1.3 播放声音
  - 5.2 预览动画
    - 5.2.1 设置播放选项
    - 5.2.2 最大化播放执行
    - 5.2.3 快速播放动画
- 第6章 粒子
  - 6.1 布置粒子
    - 6.1.1 创建粒子
    - 6.1.2 放置粒子
  - 6.2 编辑粒子的属性
  - 6.3 激活粒子的运动
  - 6.4 选择粒子的外形
    - 6.4.1 将粒子作为点显示
    - 6.4.2 将粒子作为多点显示
    - 6.4.3 将粒子作为线条显示
    - 6.4.4 将粒子作为多线条显示
    - 6.4.5 将粒子作为子画面显示
    - 6.4.6 将粒子作为球体显示
    - 6.4.7 将粒子作为数字显示
    - 6.4.8 将粒子作为油滴表面显示
    - 6.4.9 将粒子作为云显示
    - 6.4.10 将粒子作为晶管显示
  - 6.5 使用灯光、反射、折射和阴影
    - 6.5.1 增加反射、折射和阴影
    - 6.5.2 对移动的粒子使用灯光
  - 6.6 设置粒子颜色
  - 6.7 设置粒子的不透明性
  - 6.8 设置粒子的生命周期
    - 6.8.1 增加并设置一个每个对象的生命周期
    - 6.8.2 为生命周期赋值
  - 6.9 在每个粒子上设置属性
- 第7章 发射器
  - 7.1 发射器的含义
  - 7.2 创建发射器
  - 7.3 编辑发射器的属性
  - 7.4 编辑被发射粒子的属性
  - 7.5 复制发射器

- 7.6 创建先进的发射器效果
  - 7.6.1 连接发射器和粒子
  - 7.6.2 从点发射器的不同点进行有变化的发射
  - 7.6.3 使用纹理给发射物上色或放缩发射率
  - 7.6.4 使用发射物随机数
  - 7.6.5 从NURBS曲面上较平稳地传播发射物
  - 7.6.6 发射粒子到一个被发射的粒子物体的局部空间
  - 7.6.7 获得从NURBS曲面发射的粒子的UV坐标
  - 7.6.8 为发射粒子的粒子获得ID

## 第8章 场

- 8.1 场的含义
- 8.2 创建场的方法
- 8.3 编辑场的属性
  - 8.3.1 使用工作空间操作器设置场的属性
  - 8.3.2 复制场
- 8.4 场的种类
  - 8.4.1 空气场
  - 8.4.2 拖动场
  - 8.4.3 重力场
  - 8.4.4 牛顿场
  - 8.4.5 半径场
  - 8.4.6 扰动场
  - 8.4.7 统场
  - 8.4.8 矢量场

## 第9章 粒子碰撞和目标

- 9.1 粒子碰撞
  - 9.1.1 粒子碰撞一张曲面
  - 9.1.2 编辑粒子碰撞属性
  - 9.1.3 在接触中发射、杀死或劈裂粒子
- 9.2 目标
  - 9.2.1 目标的含义
  - 9.2.2 创建目标
  - 9.2.3 编辑目标的属性
  - 9.2.4 激活目标的行为

## 第10章 柔体和弹簧

- 10.1 柔体
  - 10.1.1 柔体的含义
  - 10.1.2 生成柔体
  - 10.1.3 复制柔体
- 10.2 柔体的特殊用法
- 10.3 弹簧的含义及创建方法
  - 10.3.1 创建弹簧的条件
  - 10.3.2 创建弹簧的方法
- 10.4 编辑弹簧的属性
  - 10.4.1 设置弹簧的属性
  - 10.4.2 创建后增加或删除弹簧
  - 10.4.3 编辑弹簧的净长弹性系数和阻尼系数
- 10.5 修改播放中存在的问题

## 第11章 刚体及其约束运动

## 11.1 刚体的含义及生成方法

### 11.1.1 刚体的含义

### 11.1.2 生成刚体

## 11.2 编辑刚体及其解算器的属性

### 11.2.1 编辑刚体的属性

### 11.2.2 编辑刚体解算器的属性

## 11.3 控制复杂的运动和力

### 11.3.1 将推进力用到刚体上

### 11.3.2 接合刚体动力学和关键帧

### 11.3.3 获得速度力和碰撞上的数据

## 11.4 将刚体动画转变为关键帧动画

## 11.5 使用多个解算器隔离碰撞

## 11.6 解决刚体中存在的问题

## 11.7 创建刚体约束运动

## 11.8 编辑约束运动

## 11.9 使用多约束运动

## 第12章 播放动力学及特殊效果

### 12.1 播放动力学

#### 12.1.1 设置动态对象的初始状态

#### 12.1.2 使用动力学节省播放时间

#### 12.1.3 使用动力学动画的前导时期

#### 12.1.4 刷新指定对象的动态动画

### 12.2 动态关系编辑器

#### 12.2.1 进连接

#### 12.2.2 连接到一个对象的所选场或发射器上

### 12.3 特殊效果

#### 12.3.1 创建粒子火效果

#### 12.3.2 创建粒子流动效果

#### 12.3.3 创建粒子烟效果

#### 12.3.4 创建焰火效果

#### 12.3.5 创建闪电效果

#### 12.3.6 创建粉碎效果

#### 12.3.7 创建表面流效果

### 12.4 先进的粒子概念

#### 12.4.1 粒子属性

#### 12.4.2 使用一个斜纹理设置粒子属性

#### 12.4.3 控制复杂的运动和力

#### 12.4.4 控制粒子动力学的执行时间

#### 12.4.5 将活动的几何形体应用到粒子上

#### 12.4.6 复制粒子对象

#### 12.4.7 输出粒子数据

## 第13章 预览场景

### 13.1 预览场景

#### 13.1.1 预览整个场景或场景中的一部分

#### 13.1.2 调整和预览物体

#### 13.1.3 预览物体被分隔

#### 13.1.4 预览粒子及其动作

#### 13.1.5 预览纹理

### 13.2 灯光、阴影和灯光效果

- 13.2.1 灯光类型
- 13.2.2 光的生成及属性
- 13.2.3 光的目标、视图和操纵器
- 13.2.4 控制光的位置及确定光照方向
- 13.2.5 控制光照亮的物体表面
- 13.2.6 视觉光效
- 13.2.7 照射雾
- 第14章 材质、视图与背景
  - 14.1 材质与物体曲面
    - 14.1.1 曲面、体积和置换
    - 14.1.2 材质的可视部分
    - 14.1.3 设置曲面的质量
    - 14.1.4 创建和定义曲面材质
    - 14.1.5 在单一的曲面上连接材质
    - 14.1.6 模拟真实的材质
    - 14.1.7 加快曲面渲染速度
  - 14.2 关于曲面的问题解答
  - 14.3 照相机与视图
    - 14.3.1 创建照相机和视图
    - 14.3.2 照相机视图及视图向导
    - 14.3.3 照相机图标及操纵器
    - 14.3.4 照相机的初始化
    - 14.3.5 设置照相机视图
    - 14.3.6 保存和装载照相机视图
    - 14.3.7 快速渲染照相机视图
  - 14.4 背景和气氛
    - 14.4.1 背景
    - 14.4.2 气氛
- 第15章 实例
  - 15.1 使用Trax工具制作非线性人物动画
  - 15.2 使用Trax
    - 15.2.1 创建剪辑
    - 15.2.2 编辑剪辑
    - 15.2.3 查看剪辑
    - 15.2.4 使用剪辑库
    - 15.2.5 创建姿态
    - 15.2.6 使用姿态库
    - 15.2.7 Trax工具中新的MEL命令和DG结点
  - 15.3 片头动画制作
  - 15.4 动态造型动圆效果
  - 15.5 路径动画效果
- 附录 Maya3.0新增功能

# 《Maya 3.0 动画（内附光盘）》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)