第一图书网, tushu007.com

<<梦幻魔方之Maya 3 3DS MA>>

图书基本信息

书名：<<梦幻魔方之Maya 3 3DS MAX 3人物造型与动画>>

13位ISBN编号：9787115089311

10位ISBN编号：7115089310

出版时间：2001-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：蒋春林

字数：425

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

第一图书网, tushu007.com

<<梦幻魔方之Maya 3 3DS MA>>

内容概要

本书是一本有关人物造型与动画的书籍，介绍了制作人物造型与动画的多种软件，重点讲解了两个重量级的三维软件：3DS MAX3和Maya。
其中3DS MAX 3部分以实例的形式详细讲解了人物建模的常用工具Surfaces Tools和角色动画工具Character Studio，并介绍了许多有关人物造型与动画的外挂插件；而Maya的人物造型与动画则是本书的重点内容。
作者从NRUBS造型的理论出发，详尽地介绍了Maya中进行多面片无缝建模的技术，并运用这一技术创建了一个虚拟人物——卡尔。
最后利用Maya强大 的骨骼动画工具和变形工具为卡尔制作了手部动画，涉及相当多的知识，本书在这一领域进行了一些技术探讨，为专业人士和广大的三维爱好者提供了有益的参考。

第一图书网, tushu007.com

<<梦幻魔方之Maya 3 3DS MA>>

书籍目录

第1章 导论1.1 Maya简介1.1.1 Maya的历史1.1.2 Maya 3的软硬件环境要求1.1.3 Maya 3界面简介1.2 3DS MAX简介1.2.1 3DS MAX的历史1.2.2 3DS MAX的插件1.3 用于人物动画的其他三维软件介绍1.3.1 Poser1.3.2 Animation Master1.3.3 Rhino3d1.3.4 Lightwave1.3.5 SoftimageIXSI1.4 总结第2章 3DS MAX的人物动画2.1 3DS MAX 3.0制作人物动画2.2 Surfaces Tools建模工具2.2.1 紫砂陶的笑佛?2.2.2 Surfaces Tools介绍2.2.3 准备工作2.2.4 用Surfaces Tools建模2.2.5 笑佛的渲染?2.3跳舞的Baby2.3.1 角色插件 Character Studio介绍2.3.2 跳舞的 Baby——Character Studio2.4 有关人物动画的其他插件2.4.1 人体建模插件?2.4.2 衣物和毛发2.4.3 动画控制2.5 总结?第3章 Maya的NURBS基础3.1 NURBS的发展史?3.2 NURB S曲线的相关概念3.2.1 参数化的概念?3.2.2 曲线的切线矢量和曲率?3.2.3 曲线的光滑和连续?3.2.4 曲线的度数?3.3 NURBS曲面造型的基本方法?3.3.1 Maya 3中常规的 NURBS造型方法3.3.2 NURBS建造人体的优越性3.4 总结?第4章 躯干和手臂?4.1 男性人体结构?4.2 建立躯干模型的尝试4.2.1 LOft放样建模型4.2.2 躯干模型的修改完成4.3 建立卡尔的躯干模型4.4 卡尔的激磷臂4.5 躯干和手臂的连接4.6 躯干和手臂的最后缝合4.6.1 Stitch Surface PointS（曲面点缝合）4.6.2 Stitch Edges Tool（曲面边缝合）4.6.3 Global Stitch（全局缝合）4.7 总结?第5章 腿和躯干的连接?5.1 腿部的肌肉线条5.2 胯部游泳裤的制作5.3 腿部的连接技巧5.4 腰部的连接技巧5.5 总结?第6章 手的制作6.1 手的骨架结构6.2 手掌的模型6.3 手与手臂的连接6.4 总结第7章 脚的制作7.1 脚的骨架结构?7.2 脚掌模型的制作7.3 脚趾的制作?7.4 脚趾的连接7.5 脚与腿的连接7.6 总结第8章 头部的制作?8.1 头部的生理结构?8.2 人头建模的方法探讨8.3 头部的主体结构建立8.4卡 尔的颈部?8.5 眼睛的制作?8.6 耳朵的制作?8.7 头部与躯干的连接8.8 另外一种结构的头模8.9 总结?第9章 人物关节动画?9.1 建立骨骼关节的准备9.2 建立身体关节?9.2.1 布置身体关节?9.2.2 胸部及脸部关节布置?9.2.3 建立腿部关节?9.2.4 建立手部关节?9.2.5 为腿部关节加上IK控制链9.2.6 为手部关节加上IK控制链9.2.7 镜像复制腿部和手部的关节9.2.8 捆绑人体模型到关节上?9.2.9 设置关节约束?9.3 设置卡尔的关节动画9.3.1 设置手掌关节动画?9.3.2 设置腿部关节的动画?9.3.3 设置手臂关节的动画?9.3.4 设置身体和头部动画?9.4 使用动画编辑器?9.4.1 使用动画曲线编辑器?9.4.2 关键帧编辑器?9.4.3 非线性动画编辑器?9.5 恢复真正的卡尔?9.5.1 替身解除关节的捆绑?9.5.2 为卡尔先生捆绑关节9.6 用画笔工具调整9.7 总结第10章 人物表情动画10.1 制作面部表情10.1.1 复制头部10.1.2 设置线变形10.1.3 制作微笑的表情10.1.4 制作大笑的表情10.1.5 制作惊讶的表情10.1.6 制作悲伤的表情10.2 应用融合变形?10.2.1 设置融合变形10.2.2 编辑融合变形.10.3 设置融合变形动画—10.4 添加面部毛发?10.4.1 Paint Effects简介10.4.2 制作眉毛10.4.3 制作胡子10.4.4 制作头发10.5 总结附录A Maya3功能全面介绍?附录B Maya3快捷键列表?附录C 相关网站

第一图书网, tushu007.com

<<梦幻魔方之Maya 3 3DS MA>>

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