

<<Maya 2010技法精粹>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010技法精粹>>

13位ISBN编号：9787302264613

10位ISBN编号：7302264619

出版时间：2011-10

出版时间：清华大学出版社

作者：卢赫塔

页数：295

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 2010技法精粹>>

内容概要

这是一本能让您的动画制作水平大为精进的案头必备参考书。

《maya

2010技法精粹》不仅收入了经典的动画制作技巧和专业动画师的制作秘诀，还提供了很多实用的诀窍和工具来帮助您用最有效的方式完成工作。

花最少的力气就能获得高质量的结果!

您不仅能够学习如何使用maya高效地操作，而且可以看到专业动画师所使用的场景文件的详细情况。

动画操作技法、约束的处理、展示作品的照明技巧等——所有这一切都尽在其中。

《maya 2010技法精粹》特色

- 用完整的步骤化讲解教会您每一位动画师都需要掌握的关键技术——创作行走循环、关键姿势布局、制作嘴型同步动画等。

- 事半功倍——学习使用maya的基本操作技术以最快的方法为各种项目创作出有趣、好看的动画。

。

- 采访业界高手。

收入一些鲜有人讨论的话题——如何读懂样条曲线、如何避免万向节死锁、如何使用动画图层以及如何为演示带创建漂亮的灯光。

- 用最前沿的专业技术创作您的动画。

附书光盘中包含了所有的场景文件和逐帧的演示。

<<Maya 2010技法精粹>>

作者简介

Eric Luhta是一名专业的动画师，其最近的作品有《生化奇兵2》(Bioshock 2)、《美食从天而降》(Cloudy With A Chance Of Meatballs)、《霍顿与无名氏》(Horton Hears A Who)以及大量的电视广告。Eric是网络动画学院AnimationMentor . com的毕业生，他的动画短片《预备学生》(Prospective Student)是2008 Siggraph计算机动画展上的展映作品——此为独立电影的最高荣誉之一。作为Autodesk的Maya培训机构(Maya Training Program)在AnimationMentor . com的讲师，Eric具有丰富的Maya使用经验和教学经验。

<<Maya 2010技法精粹>>

书籍目录

第1章 workflow基础知识

- 1.1 项目的设置
- 1.2 工作空间布局
- 1.3 拍屏导出
- 1.4 文件引用
- 1.5 创建摄影机
- 1.6 快速选择集
- 1.7 快速选择集图标
- 1.8 创建工具架按钮
- 1.9 使用mel脚本
- 1.10 创建热键
- 1.11 代理引用
- 1.12 打开maya文件

第2章 样条线

- 2.1 样条线的工作原理
- 2.2 样条线和间距
- 2.3 切线类型
- 2.4 切线手柄
- 2.5 样条线技术
- 2.6 样条线参考
- 2.7 显卡

第3章 图形编辑器

- 3.1 图形编辑器基础知识
- 3.2 视觉工具
- 3.3 处理关键点
- 3.4 值操作符
- 3.5 缓冲曲线
- 3.6 使用视频参考资料

第4章 操作技法

- 4.1 自动关键点
- 4.2 时间轴操作技巧
- 4.3 8字运动
- 4.4 复制曲线
- 4.5 跟踪弧形运动轨迹
- 4.6 ik和fk
- 4.7 ik和fk的转换
- 4.8 角色组
- 4.9 多轴点
- 4.10 重新布局
- 4.11 p.j. leffelman访谈

第5章 约束

- 5.1 建立父物体
- 5.2 父约束
- 5.3 约束道具
- 5.4 约束权重

<<Maya 2010技法精粹>>

5.5 制作带多个约束的动画

5.6 自我练习

第6章 万向节死锁

6.1 何为万向节死锁

6.2 旋转模式

6.3 设置旋转顺序

6.4 姿势的归零

6.5 euler filter

6.6 保持正确的观点

第7章 动画布局

7.1 速写稿和参考视频

7.2 建立场景

7.3 关键姿势

7.4 关键姿势2.

7.5 粗略的节奏安排

7.6 摄影机动画

7.7 tweenmachine

7.8 细分姿势

7.9 添加手里剑

7.10 对节奏做精细调整

7.11 孪生复制

7.12 制作短片

第8章 行走循环

8.1 核心姿势的布局

8.2 旋转臀部

8.3 身体和双脚的侧向运动

8.4 旋转脊柱

8.5 手臂的布局

8.6 头和颈部

8.7 样条化处理

8.8 对身体做精细调整

8.9 臀部

8.10 双脚

8.11 脊柱、颈部和头

8.12 手臂和手

8.13 修正抖动的膝盖

8.14 让行走循环移动起来

8.15 chris williams访谈

第9章 润色

9.1 缓冲

9.2 动态停顿

9.3 纹理

9.4 最后的修整

9.5 获得反馈

第10章 面部动画

10.1 规划和准备工作

10.2 核心姿势

<<Maya 2010技法精粹>>

10.3 嘴型同步1——下巴的运动

10.4 嘴型同步2——嘴角

10.5 嘴型同步3——嘴巴的形状

10.6 嘴型同步4——舌头

10.7 眨眼

10.8 眨眼和眉毛

10.9 眼珠的转动

10.10 最后的润色

10.11 重复性受压损伤

第11章 动画图层

11.1 动画图层的工作原理

11.2 动画图层的基础知识

11.3 创建变化形式

11.4 创建变化形式之二

11.5 纹理图层

11.6 sean burgoon访谈

第12章 照明和渲染

12.1 基本材质

12.2 阴影的渲染

12.3 渲染设置

12.4 粘土渲染

12.5 保持灵感

<<Maya 2010技法精粹>>

媒体关注与评论

“学习动画制作绝非易事！
它是一个终身的过程。

Eric编写的《Maya 2010技法精粹》使这个学习过程变得轻松有趣！

这是一本不可多得的参考书，书中尽是宝贵的信息，或称“秘诀”，这些秘诀体现了专业动画师的工作流程和思考过程。

本书会给您的动画资料库再添一件有价值的宝物。

我真希望在我刚进入3D动画行业的时候能有这样一本书！

“——Blue Sky Studios的动画师Dan Barker “我见过很多学生为了掌握复杂的Maya基本技术而拼命地学习——我就是其中的一员。

Eric Luhta做了一件令人称道的工作，他从初学者的角度总结了Maya的基本要素，并提供了大量的宝贵信息、实用的工具和一个简单的装配，从而使所有人都可以轻松地学习动画的艺术。

“——PDI Dream Works公司的动画师 Ron Pucherelli

<<Maya 2010技法精粹>>

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>