第一图书网, tushu007.com

<<Maya角色动画完全攻略>>

图书基本信息

书名：<<Maya角色动画完全攻略>>

13位ISBN编号：9787302280408

10位ISBN编号：7302280401

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：吴思淼

页数：346

字数：620000

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

内容概要

本书定位于Maya角色动画。
内容涵盖角色模型类型及多边形建模、角色身体模型创建、角色头部模型创建、曲线曲面建模、动画的着色与纹理、灯光渲染、骨骼、变形器及约束、角色骨骼设定、角色表情设定、肌肉系统、动画创建及编辑、三维角色动画中运动规律的应用、角色动画实践、角色动画短片创建流程及分析。
《Maya角色动画完全攻略（全彩印刷）》注重动画创作过程中实际问题的解决，重点讲述了实用、高效、具体的角色动画制作方法。

本书适合有一定软件基础的动画爱好者和Maya中级水平用户阅读，也可以作为相关院校艺术类专业和相关培训机构的教材，以及游戏和美术爱好者的参考书。

作者简介

吴思淼
北京工商大学艺术与传媒学院教师，讲师。

讲授课程：
《实用3D动画技术》
《计算机动画脚本语言》
《角色动画进阶》
《影视后期制作》等
研究方向：
数字艺术
影视动画
数字虚拟技术主要经历：
2003年毕业于太原理工大学计算机系，获得工学学士学位；2007年毕业于北京大学软件与微电子学院数字艺术系，获得软件工程（数字技术）方向硕士学位。
2007年毕业后任教于北京工商大学艺术与传媒学院，现为学院数字媒体艺术专业教师。
2009年评为讲师。
从事三维动画、影视后期特效、数字艺术、网络交互媒体设计等课程的教学和研究工作。

主要研究成果：
参与和指导多部影视及动画作品的制作。
2006年为央视大型纪录片《盐说历史》担任动画指导及三维动画制作。
2007年担任三维科普动画片《小皮蛋》的动画指导，担任电影《戒烟不戒酒》和《八十一格》的三维特效制作，参与探月工程嫦娥系列宣传片及演示片的动画创作等。

书籍目录

第1章 角色模型类型及多边形建模
1.1 角色模型应用及其类型分析
1.1.1 角色模型应用领域
1.1.2 角色模型的基本类型
1.1.3 角色模型特征分析
1.2 Maya工作流程
1.3 多边形建模
1.3.1 Maya工作界面
1.3.2 多边形建模概述
1.3.3 多边形编辑模式
1.4 使用多边形建模常用工具
1.4.1 结合分离命令
1.4.2 布尔运算工具
1.4.3 平滑工具
1.4.4 镜像工具
1.4.5 挤压工具
1.4.6 创建边及环向边工具
1.4.7 融合
1.4.8 雕刻多边形
第2章 角色身体模型创建
2.1 前期工作准备
2.1.1 模型比例设定
2.1.2 网格模型精度
2.1.3 创建参考视图
2.1.4 项目设定
2.2 两种镜像方法
2.2.1 创建骨骼
2.2.2 删除一半模型
2.2.3 镜像方法及设置
2.3 模型制作流程分析
2.4 躯干的创建.
2.4.1 搭建基本形体
2.4.2 插入循环边
2.4.3 创建手臂
2.4.4 完成效果
2.5 手的创建
2.5.1 创建手腕
2.5.2 手腕与手掌连接部
2.5.3 挤出掌心和掌面
2.5.4 大拇指和小拇指根部创建
2.5.5 创建其余3指根部
2.5.6 创建手指
2.5.7 手指完成
2.6 腿脚的创建
2.6.1 裤子部分的创建

2.6.2 创建脚
2.7 在ZBrush中雕刻高分辨率模型
2.7.1 从Maya到ZBmsh
2.7.2 从整体到局部
2.7.3 开始制作
2.8 重新拓扑
2.8.1 从ZBrush到Maya
2.8.2 借助dRasterNEX插件进行重新拓扑
第3章 角色头部模型创建
3.1 头部模型基本结构分析
3.1.1 头部结构的划分
3.1.2 五官比例分析
3.1.3 角色模型特征分析
3.2 角色头部模型创建
3.2.1 头部建模
3.2.2 创建眼部
3.2.3 鼻子
3.2.4 嘴部
第4章 曲线曲面建模
第5章 动回的着色与纹理
第6章 灯光渲染
第7章 骨骼
第8章 变形器及约束
第9章 角色骨骼设定
第10章 角色表情设定
第11章 肌肉系统
第12章 动画创建及编辑
第13章 三维角色动画中运动规律的应用
第14章 角色动画实践
第15章 角色动画短片创建流程及分析

第一图书网, tushu007.com

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