

<<Maya 5角色创建大师技巧>>

图书基本信息

书名：<<Maya 5角色创建大师技巧>>

13位ISBN编号：9787508321714

10位ISBN编号：7508321715

出版时间：2004-5

出版时间：中国电力出版社

作者：(美)Chris Maraffi

页数：283

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 5角色创建大师技巧>>

内容概要

本书由美国专业的3D专家精心编著，全面系统地介绍了创建角色模型和角色动画方面的知识。全书共分7章，分别介绍了创建有机的3D角色、创建两足角色的皮肤、角色的骨架设置、皮肤变形、角色面部动画设置、使用MEL脚本创建角色控制和完成用于动画的角色等方面的内容。这些内容涉及了角色创建和角色动画的方方面面，作者从实用的角度出发并结合模型的特点和Maya软件本身的特点介绍了使用不同的方法来创建角色。

本书介绍了如何设计、建模两足3D角色以及为两足3D角色设置动画控制的内容。在每章的内容中，都介绍了在制作过程中每一步使用的概念、技术以及Maya工具，后面还有配套练习和范例。

在介绍制作过程的时候不仅介绍了怎么做还介绍了为什么要这样做。

本书还利用较大的篇幅介绍了MEL脚本方面的知识。

<<Maya 5角色创建大师技巧>>

作者简介

Chris Maraffi现在在美国奥兰多市的Full Sail Real World Education工作，他是角色建模及角色装配课程的Course director。

他曾经与Full Sail的其他教师在SIGGRAPH 2001年会上为Alias|Wavefront的Maya 提示和技巧高级培训班讲过课。

Chris曾在纽约大学的高级数字应用中心、Par

<<Maya 5角色创建大师技巧>>

书籍目录

简介 其他 第1章 创建有机的3D角色 1 有机现实3D角色的发展趋势 2 从《侏罗纪公园》到《指环王》 2 雕刻角色 4 装配角色 5 设计有机角色 6 在设计时应考虑的问题 6 创建预制作设计 7 总结 9第2章 创建两足角色的皮肤 11 使用NURBS表面创建角色的头 12 使用NURBS表面创建角色头的方法 13 创建一个放射状的NURBS头 16 不使用控制点来调整放射状的头模型 18 完成角色的头模型 21 使用NURBS建模角色的躯干和四肢 37 制作角色的身体躯干 37 从躯干表面上放样肢体表面 40 使用连接带 (fillet) 把肢体连接到躯干上 43 使用NURBS建模角色腿、手和脚的方法 45 使用NURBS创建多面片模型 51 把一个放射状头模型转换成一个面片头模型 52 使用面片连接肢体 57 创建多边形皮肤 62 把NURBS面片转换成一个多边形皮肤 62 分离、挤出和创建多边形 64 使用细分表面平滑皮肤 68 准备渲染角色的皮肤 73 为NURBS皮肤赋予纹理 73 为多边形皮肤赋予纹理 77 总结 79第3章 角色的骨架设置 81 创建基本的动画控制 82 了解骨骼解剖学 82 放置多边形参考骨骼 84 绘制骨架 86 编辑骨架 90 创建控制图标 97 创建基本的角色装配 100 增加装配的功能 105 使用约束创建眼睛的控制 105 调整前臂和手 106 连接通道 111 使用数学表达式控制脊椎 116 为肩膀运动设置驱动关键帧 119 创建附加的SDK控制 122 制作一个手跟随运动的开关 125 高级动画控制 126 把躯干约束到脚 127 编写条件表达式 130 其他高级数学函数 132 创建转动的脚 135 建立柔韧的脊椎 137 创建警告标记 146 总结 149第4章 皮肤变形 151 使用骨架变形皮肤 152 绑定方法 153 创建平滑皮肤绑定 157 为了获得更好的绑定, 创建额外的骨架 164 手动改善平滑皮肤权重 165 使用肌肉变形器变形皮肤 170 创建肌肉骨架 170 为肌肉变形使用影响物体 172 使用骨骼、皱纹和肥肉变形皮肤 176 使皮肤在骨骼上滑动 176 在皮肤上创建皱纹 178 使皮肤抖动 181 附加的平滑皮肤绑定技术 184 总结 187第5章 角色面部动画设置 189 创建基本的面部控制 189 为角色的头添加面部影响 190 创建混合形状 196 关于创制目标形状的提示 196 把混合形状赋予给皮肤 198 混合和动画Blend Shape滑块 199 编辑混合形状 200 重新排序变形器 202 用虚拟头控制角色的面部 204 创建高级面部控制 204 模仿脸部肌肉 204 使用混合形状调整皮肤变形 206总结 210第6章 使用MEL脚本创建角色控制 213 基本的MEL控制 214 MEL入门 214 使用脚本创建一个简单的控制窗口 218 添加按钮和滑块 218 在什么地方存储MEL代码 221 其他有用的控制 226 使用附加布局 229 高级MEL控制 238 命名和引用控制 238 创建更高级的控制 239 声明变量 244 使用标签布局 245 创建一个多面板窗口 247 界面设计的类型 249 MEL高级使用 261 在MEL中使用表达式 261 全局程序和脚本 262 编写条件语句和循环语句 264 创建脚本工作 265 创建MEL自定义工具窗口 268 总结 271第7章 完成用于动画的角色 273 准备动画装配 273 整理通道 273 把装配制作成Maya角色 274 动画方法 277 姿势到姿势的动画方法 277 直前动画方法 278 分层 (layering) 动画 279 流水线化动画过程 280 把控制分解成多个装配 280总结 283

<<Maya 5角色创建大师技巧>>

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>