

<<动画角色模型制作技法及应用>>

图书基本信息

书名：<<动画角色模型制作技法及应用>>

13位ISBN编号：9787564123772

10位ISBN编号：756412377X

出版时间：2010-9

出版时间：东南大学出版社

作者：刘永刚 编

页数：158

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>

<<动画角色模型制作技法及应用>>

内容概要

本书共分10章，除第1章为基本介绍外，其余9章都是从不同方面详细阐述了常用动画模型的制作思路、方法与技巧。

角色模型包括卡通类、怪物类、机器类及人物；道具模型主要讲解了赛车制作；场景模型主要介绍室内和室外两类模型的构建方法，其中也涉及了大量道具的创建方法。

另外，本书还对诸如Mel自定义工具、法线贴图应用、UV快速展开和展示动画制作等都做了详细阐述。

本书重在思路启迪，所谓“授之以鱼不如授之以渔”，希望能为CG爱好者及动画类学生的学习起到抛砖引玉的作用。

<<动画角色模型制作技法及应用>>

书籍目录

第1章 Maya界面及基本操作 1.1 Maya界面简介 1.2 基本快捷操作第2章 赛车制作 2.1 车身主体构建 2.2 赛车座舱及靠椅制作 2.3 赛车辅助构件建模第3章 卡通小猪制作 3.1 背景参考图的设定 3.2 X-ray显示模式设定 3.3 卡通小猪头部制作 3.4 卡通小猪身体及四肢制作 3.5 卡通小猪的道具眼镜制作 3.6 卡通小猪模型整体合并与场景优化第4章 卡通机器人制作 4.1 机器人头部建模 4.2 机器人躯干建模 4.3 机器人机械手臂建模 4.4 机器人机械底盘建模 4.5 机器人场景优化与调整第5章 角色人头制作 5.1 背景参考图的设定 5.2 角色眼睛制作 5.3 角色嘴唇制作 5.4 角色鼻子制作 5.5 角色耳朵制作 5.6 角色头部缝合制作第6章 金刚头制作 6.1 金刚参考图的设定 6.2 模型初步整体布线 6.3 金刚模型制作第7章 怪物简易制作第8章 法线贴图 8.1 法线贴图原理 8.2 法线贴图模拟 8.3 法线贴图烘培 8.4 法线贴图使用第9章 场景制作 9.1 室内场景构建 9.2 室外场景构建第10章 模型展示动画制作 10.1 模型UV展开 10.2 模型材质及灯光准备 10.3 场景动画及渲染 10.4 动画序列合成

<<动画角色模型制作技法及应用>>

章节摘录

插图：功能模块切换区隶属于状态栏（Status Line），点击该区可以方便我们切换至Maya不同的功能模块。

在状态栏中可以完成很多操作：诸如场景操作，层级模式选择切换，遮罩选择模式切换，吸附方式切换，渲染快速设置等。

工具架（Shelf）由两部分组成，上部分是模块菜单提示区，下部分是命令图表按钮，工具架中所列图标是各个模块中较常用命令的形象化集合，对于想深入学习Maya的学习者而言，笔者更推荐大家使用主窗口的菜单命令。

工具架的菜单提示区的最后一项是Custom（自定义），表示我们可以在该区进行定义自己的常用工具。

方法是打开菜单栏，按住“Ctrl+Shift”组合键的同时，鼠标左键点击相应菜单中的相应命令或工具，则相应的命令或工具就会以图标形式出现在工具架上。

子窗口菜单条（Pane Menubars）是基于当前显示视窗的，它集中了对于一些当前显示窗口中如摄像机属性、模型显示模式、灯光模式、场景物体过滤显示、场景实时显示质量控制及操作视窗控制等操作。

子窗口工具架（Pane Shelf）则是将子窗口菜单条中的一些常用命令做成快捷图标模式以方便我们对视窗显示模式的一种快捷操作。

工具箱（Tool Box）主要是2个区域：上部是关于Maya的基本变换操作区，如选择、移动等，下部则是关于当前Maya视窗预制显示模板的快捷图表，点击相应图表可以快速改变Maya的视窗显示样式。

<<动画角色模型制作技法及应用>>

编辑推荐

《动画角色模型制作技法及应用》：高等院校动漫系列教材(第2辑)

<<动画角色模型制作技法及应用>>

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>