

<<水晶石影视动画精粹>>

图书基本信息

书名：<<水晶石影视动画精粹>>

13位ISBN编号：9787121155123

10位ISBN编号：7121155125

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：水晶石教育 编著

页数：246

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>

## <<水晶石影视动画精粹>>

### 内容概要

本书由水晶石教育学院编著，是由珍贵的水晶石教育内部培训资料整理而成的教材。秉承水晶石教育“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，主要通过案例来讲解影视动画模型制作中常用的Maya2011和ZBrush软件的操作方法和技巧。

本书共7章，以理论加案例教学的方式进行讲解来强化软件的操作技巧。

第1章 Maya 2011基础，第2章

电影场景、道具的模型制作，第3章 四足生物，第4章 写实角色制作，第5章 卡通角色制作，第6章 角色的表情与口型，第7章

高端模型雕刻——ZBrush。

书籍目录

第1章 Maya 2011基础

- 1.1 关于Maya
  - 1.1.2 Maya的特性
- 1.2 Maya 2011的界面构成
  - 1.2.1 信息栏
  - 1.2.2 菜单栏
  - 1.2.3 状态栏
  - 1.2.4 工具架
  - 1.2.5 工具栏
  - 1.2.6 视图切换
  - 1.2.7 通道管理
  - 1.2.8 层管理
  - 1.2.9 动画时间轴
  - 1.2.10 命令输入栏
  - 1.2.11 信息反馈栏
  - 1.2.12 帮助栏
  - 1.2.13 工作视图
- 1.3 软件中的空间概念
- 1.4 Maya的基础操作
- 1.5 创建工程文件
- 1.6 文件的打开与保存
- 1.7 自定义界面及应用帮助
  - 1.7.1 自定义界面
  - 1.7.2 应用帮助
- 1.8 本章小结

第2章 电影中道具、场景的制作

- 2.1 短柄战斧
  - 2.1.1 案例概述
  - 2.1.2 制作步骤
  - 2.1.3 小结
- 2.2 场景建模
  - 2.2.1 案例概述
  - 2.2.2 制作步骤
- 2.3 本章小结

第3章 四足生物

- 3.1 案例概述
- 3.2 四足生物结构分析
  - 3.2.1 犬类结构分析
  - 3.2.2 四足生物布线原理
- 3.3 四足生物造型制作
  - 3.3.1 大丹犬结构分析
  - 3.3.2 准备工作
  - 3.3.3 创建大型
  - 3.3.4 制作局部结构
  - 3.3.5 深入刻画细节

## <<水晶石影视动画精粹>>

### 3.4 本章小结

## 第4章 写实角色制作

### 4.1 艺用人体解剖

### 4.2 写实角色耳朵模型制作

#### 4.2.1 案例概述

#### 4.2.2 制作步骤

#### 4.2.3 小结

### 4.3 手部模型制作

#### 4.3.1 案例概述

#### 4.3.2 手部结构分析

#### 4.3.3 案例制作

#### 4.3.4 小结

### 4.4 头部模型制作

#### 4.4.1 案例概述

#### 4.4.2 案例制作

#### 4.4.3 小结

### 4.5 身体模型制作

#### 4.5.1 身体比例结构

#### 4.5.2 案例制作

### 4.6 拼接

#### 4.6.1 头部连接

#### 4.6.2 手部连接

### 4.7 本章小结

## 第5章 卡通角色制作

### 5.1 卡通角色制作简介

#### 5.1.1 什么是卡通

#### 5.1.2 卡通角色与写实角色的形体比例

#### 5.1.3 根据造型和动画要求进行建模

### 5.2 卡通角色案例

#### 5.2.1 案例概述

#### 5.2.2 制作步骤

### 5.3 本章小结

## 第6章 角色的表情与口型

### 6.1 了解面部肌肉

#### 6.1.1 下颌肌肉群

#### 6.1.2 口部肌肉群

#### 6.1.3 眼部肌肉群

#### 6.1.4 额部和颈部肌肉群

### 6.2 肌肉运动与表情变化

#### 6.2.1 笑

#### 6.2.2 哭

#### 6.2.3 害怕

#### 6.2.4 其他

### 6.3 表情目标体的制作

#### 6.3.1 制作表情目标体的原则与思路

#### 6.3.2 变形器的应用

#### 6.3.3 表情目标体的制作

<<水晶石影视动画精粹>>

6.4 本章小结

第7章 高端模型雕刻——ZBrush

7.1 ZBrush界面熟悉——耳朵案例

7.1.1 案例概述

7.1.2 制作步骤

7.1.3 小结

7.2 ZBrush拓扑结构

7.2.1 案例概述

7.2.2 制作步骤

7.2.3 小结

7.3 ZBrush Z球创建

7.3.1 案例概述

7.3.2 制作步骤

7.3.3 小结

7.4 综合案例

7.4.1 案例概述

7.4.2 制作步骤

7.4.3 小结

章节摘录

版权页：插图：1.1.2 Maya的特性Maya拥有功能强大的工具箱，使用它几乎无所不能。有些功能和特性还未能显示在它的命令列表中，而这些特性已经使Maya远远超过了其他竞争者。Maya的首要特性是它的适应性，它提供了大量的交互方式；Maya的另一个重要特性是它的可配置性，菜单可以被改变，布局可以被添加，整个用户界面都可以被重置；此外Maya还具有极广的可扩展性。用户可以在两个系统之间非常方便地移动数据，甚至可以开发自己的定制数据接口，例如依据自己的特定数据结构使用自定义属性和API编写一个接口程序，Maya，数据可以设计为公开和可访问。

## <<水晶石影视动画精粹>>

### 编辑推荐

《水晶石影视动画精粹:Maya & ZBrush影视动画模型(全彩)》编辑推荐：水晶石影视后期精粹系列简介：本系列图书由水晶石教育学院编著，书中精彩教学案例由水晶石教育学院内部培训资料整理而成。本系列图书以项目案例学习的过程为章节脉络，精选影视后期专业技术的关键点，全面揭示影视后期案例的制作流程。

案例教学内容由浅入深、涵盖面广、技术参考性强，更有精选的案例视频在“帮我学”网站上供读者观摩。

本套图书适合作为各大院校和相关培训机构的培训教材或教学参考用书，以及影视后期专业工作者和爱好者的自学读物。

水晶石影视后期精粹系列包括：《水晶石影视后期精粹：Maya影视后期特效》 《水晶石影视后期精粹：Maya & mental ray影视后期渲染》 《水晶石影视后期精粹：After Effects & Nuke影视后期合成》每册均以理论结合案例的形式教学，详细说明影视后期专业的制作思路和方法，帮助初学者逐步提高专业能力，纵览影视后期的主要知识、主要软件，从而帮助读者尽快上手，参与实际的项目制作。

<<水晶石影视动画精粹>>

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>