

<<Maya影像实拍与三维合成全攻略II>>

图书基本信息

书名：<<Maya影像实拍与三维合成全攻略II>>

13位ISBN编号：9787302138952

10位ISBN编号：7302138958

出版时间：2007-1

出版时间：第1版 (2007年1月1日)

作者：丁柯夫

页数：283

字数：454000

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

Maya严密清晰的系统架构、先进的科学设计体系、完整强大的功能实现，在业内获得了非常高的评价。

本书以Maya为主力软件，配合专业的跟踪软件MatchMove来介绍电影制作中实际拍摄和虚拟结合的问题。

实拍与三维结合归根结底就是要解决四个问题：遮挡关系问题、阴影问题、灯光影响问题和摄像机的匹配问题。

这些问题的解决方法会在本书中一一进行阐述。

此外，本书还介绍了MEL语言的使用和表达式的使用等特效程序类知识。

本书主要面向Maya影视制作人员，是实拍与三维结合的重要参考资料，也可作为Maya初学人员的培训教程。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

作者简介

丁柯夫，具有MAYA国际认证证书，曾任北京中国影视总公司数码电影分公司三维动画部特效师，参与电影《郑成功》。

后受聘于深圳华强数码电影公司任镜头负责人，参与作品《深海探险》、《UFO》、《生命颂》、《极限运动》、《古堡幽灵》，具有多年的项目领导和整合经验。

书籍目录

第1章 Maya Live的应用 1.1 脚本、制作要求及制作方法分析 1.2 Maya Live界面介绍 1.3 实拍注意事项
1.4 Setup设置 1.5 跟踪计算 1.6 解算及调整 1.7 猎豹的动画调节 1.8 最终合成第2章 MatchMove的应用（一）——MatchMove概述 2.1 导入序列图片 2.2 设置朝上的坐标 2.3 绘画与动画matte 2.4 运行自动轨迹
2.5 建立坐标系 2.6 输出场景 2.7 将场景输入到Maya中建立虚拟物体并输出第3章 MatchMove的应用（二）——固定镜头的跟踪应用 3.1 导入序列图片 3.2 运行自动轨迹 3.3 清理跟踪点 3.4 创建一个坐标系
3.5 检查坐标系 3.6 在场景中添加几何体 3.7 预览场景第4章 MatchMove的应用（三）——遮罩的应用 4.1 加载影片 4.2 绘制并动画遮罩 4.3 运行自动跟踪 4.4 手动增加、编辑跟踪点 4.5 执行摄像机解算并
输出 4.6 输入到Shake，合成LOGO第5章 MatchMove的应用（四）——移动镜头的跟踪应用 5.1 单轨摄像机运动 5.2 输入影片 5.3 设置摄像机属性 5.4 添加摄像机约束 5.5 运行自动跟踪 5.6 清除浮动的跟踪
点 5.7 创建坐标系 5.8 清理跟踪点 5.9 在场景中增加几何体 5.10 预览场景 5.11 输出摄像机到其他的三维软件中第6章 MatchMove的应用（五）——Holperframs的应用 6.1 使用三角架摄像机 6.2 加载影片
6.3 跟踪2D点 6.4 双向跟踪 6.5 建立坐标系 6.6 运行摄像机解算并加入Helper frames 6.7 将2D跟踪点分配给Helper frames 6.8 验算3D摄像机路径 6.9 在场景中加入虚拟物体 6.10 预览场景 6.11 输出摄像机到其
他的三维软件中第7章 灯光及阴影的模拟 7.1 测光表 7.2 光的颜色 7.3 模拟真实灯光 7.4 合成阴影的原理 7.5 用Maya模拟户外光线第8章 坦克履带的动画 8.1 坦克模型的建立 8.2 坦克履带动画的简易实现
方法 8.3 MEL语言基础 8.4 使用MEL语言实现履带动画的方法第9章 沙漠赛车 9.1 表达式基础 9.2 赛车动画的制作方法 9.3 烟尘的实现方法

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>