

<<Maya角色建模与动画>>

图书基本信息

书名：<<Maya角色建模与动画>>

13位ISBN编号：9787504649690

10位ISBN编号：7504649694

出版时间：2010-6

出版时间：中国科学技术出版社

作者：（美）弗拉克斯曼 编著，訾舒丹 等译

页数：409

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角色建模与动画>>

前言

《Maya角色建模与动画》是一本人门到中级程度的教材，专门针对想学习使用Autodesk Maya软件进行3D角色建模、绑定和动画的读者而写。

而且在写作本书时考虑兼顾课堂教学以及自学目的的使用者。

这本书的编写方式是基于我过去7年的课堂教学经验而来。

因为之前的课本内容中缺乏将动画原理与Maya操作技术的有效结合，我在这本书里的每一章都以一个或多个小节相关原理的描述作为开始，这些内容大都独立于软件操作之外，虽然有时也包括举例或使用Maya的迷你教程来示范其中的概念。

每章的第二部分是由一个或多个详细教程组成。

这些教程引导你逐步完成一个实例，并且可以在随书光盘里找到实例操作所需的附加素材。

本书并不想取代或者照搬Maya软件的说明手册，也不会把软件中每个可用的功能都通讲一遍，我们默认读者已经对Maya的界面有了一定程度的了解。

此外，本书是由一系列项目组成的，从这些项目你可以学到如何给自己的角色建模、绑定骨骼以及制作动画。

所以章节按阅读顺序被设计为难度逐步递进的，每个项目都有赖于对前文所教技术的理解。

我认为，角色建模、骨骼和动画是如此紧密结合，所以它们的内容应该放在一起。

这样一来，你就能学到怎样建立更适合做动画的模型。

不过使用这本书的时候跳过部分章节也是可以的。

例如，建模课程可以跳过动画章节部分。

而动画课程则跳过描述建模和骨骼搭建的章节，只用提供的已搭建绑定骨骼的角色模型。

<<Maya角色建模与动画>>

内容概要

《Maya角色建模与动画》专门针对想学习使用Autodesk Maya软件，进行3D角色建模、绑定和动画的读者而写。

本书是由一系列项目组成，将动画原理与Maya操作技术有效结合，分别介绍了动画制作流程、简单造型的建模和纹理贴图、简单造型的绑定和动画、两足角色的建模及骨骼搭建等内容，从这些项目中读者可以学到如何给自己的角色建模、绑定骨骼以及制作动画。

本书由具有超过7年课堂教学经验的美国著名教授特瑞拉·弗拉克斯曼编写，集权威性、实践性、标准性和实用性于一体，适用于初级和中级水平的学习者。

可作为各大高等院校相关专业课堂教学用书，也可作为Maya爱好者的自学用书。

<<Maya角色建模与动画>>

作者简介

作者：（美国）特瑞拉·弗拉克斯曼（Tereza Flaxman）译者：訾舒丹 张星海 合著者：孙立军 Tereza Flaxman 现在在哈佛建学校和东北大学教授3D建模和动画，迄今已教了七年为本科生和研究生所开设的动画课程，而且她是一位Alias Maya认证教师。

此外，她还在罗彻斯特理工学院电影动画学校和纽约州立大学授课。

她拥有15年以上的高端3D软件应用经验，早在Maya1.0版本时就已开始使用这个软件。

她的作品被刊印在数本书籍和杂志上，有些还在全美范围的展览中展出。

她还拥有纽约视觉艺术学院计算机动画专业的艺术硕士学位以及俄勒冈大学的美术学士学位。

<<Maya角色建模与动画>>

书籍目录

第一章 动画制作流程 一、制作概述 前期 中期 后期 二、前期流程 故事的概念和发展 三、角色设计和角色草图 环境和场地设定 拍摄方法 布光 分镜头 电子分镜 声音设计 动作研究 四、教程1.1：摄影机和拍摄方法 创建远景镜头 创建中景镜头 创建特写镜头 五、教程1.2：三点照明 创建基调灯 创建补光灯 创建背光灯 六、小结 七、挑战作业 角色和故事发展 拍摄和灯光设计.....

第二章 计算机动画基础第三章 简单造型的建模和纹理贴图第四章 简单造型的绑定和动画第五章 NURBS建模和包含动力学的路径动画第六章 两足角色的建模第七章 两足角色的骨骼搭建第八章 动画的科学和艺术第九章 面部表情

<<Maya角色建模与动画>>

章节摘录

插图：二、前期流程你已对整个制作流程有了一个概括的了解，现在让我们对前期制作的更多具体步骤深入了解。

故事的概念和发展优秀的动画故事始于一个好的故事创意，你要多进行一些联想和构思再定下一条故事线索……即使你的第一个想法也许不是最好的，或者要求实现的前期要素可能会超出了进度要求和预算。

首先通过头脑风暴的方式激发出十个故事创意，再从它们之中选择五个，最后从五个中挑出一个。

多征求他人对你故事创意的意见将是非常有益的。

在进行头脑风暴时，要记住好故事是戏剧化的现实。

观众对故事的反应取决于他们能否被打动。

如果你的角色非常讨人喜欢，而又在达成他的目标过程中遭遇阻碍，这会使观众对他的遭遇产生共鸣。

戏剧化的真实比现实生活有更强的结构感。

对于这点的做法之一，是角色需要一个目标引领着他的行动。

不过为了让故事更有趣，总是会给他设置一两个障碍，使他在实现目标的过程中经历一些波折。

最后，按传统故事结构，会有个情节的高潮时刻，之后就是故事的结局。

在你向朋友说明故事时，应使用简略的句子来总结你的故事创意。

在影视业中，这被叫做“电梯间行销”的推销策略。

你不需要点出故事的结局，实际上，你最好能描述得稍模棱两可些来引起对方的好奇心。

例如：这个故事是关于一只燕子如何爱上了一只恶猫。

燕子想要和猫结婚，而猫却另有打算。

克拉伦斯是个极其害羞的家伙，但是学校里来了个新孩子，克拉伦斯帮他摆脱麻烦。

不久克拉伦斯发现通过帮助他的新朋友，他也帮助了自己。

现在你需要多考虑一点点故事的细节了。

比如对每个故事创意，找出故事在哪里发生、角色的动机、角色在达成目标时遇到的障碍以及最终的结局（如表1.1）。

<<Maya角色建模与动画>>

编辑推荐

《Maya角色建模与动画》：北京电影学院中国动画研究院推荐优秀动漫游系列教材

<<Maya角色建模与动画>>

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>