

<<三维动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787512110007

10位ISBN编号：7512110006

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：赖义德

页数：218

字数：351000

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>

<<三维动画设计与制作>>

内容概要

赖义德编著的《三维动画设计与制作》系统地介绍了三维动画设计与制作，以Maya 2011为操作软件，从基础建模开始，循序渐进地介绍了三维动画设计与制作的流程，深入浅出，为读者展示了许多高级制作技巧。

全书共9章，主要从剧本设计、角色建模，UV与贴图，身体绑定、表情绑定、动画，材质与动画渲染、特效、后期合成9个方面详细介绍了动画的制作重点和制作难点。

在剧本方面主要分析了怎样策划动画短片；在建模部分重点分析了角色布线与建模应该注意的问题；在装配部分重点介绍了

AdvancedSkeleton插件装配，以及动力学曲线，肌肉抖动等一些新技术的应用；在表情部分重点介绍了The Face

Machine插件及怎样进行更高级的装配，包括卡通拉伸表情、完美的融合变形表情与次级控制等新技术；在动画部分重点介绍了手Key动画与动作捕捉动画应用；材质部分重点介绍了Lartubert材质、Blinn材质、车漆材质，

Mia建筑材料；渲染部分重点介绍了室内场景渲染，室外场景渲染和动画片渲染；特效部分主要介绍了PainterEffects、Shave

And A Haircut毛发、nMesh

布料和Pulldownit破碎；在合成部分重点阐述合成需要注意的问题，在讲解基础命令的同时，结合实例演示，全面深入地解决了读者在学习中的常见问题。

《三维动画设计与制作》适合高等本科院校、高职高专动漫专业的学生作为教材使用及热衷于动画制作的爱好者作为参考。

本书光盘附带了所有场景文件，还附带了几部动画短片的源文件，为广大读者提供了宝贵的素材。

<<三维动画设计与制作>>

书籍目录

第1章 短片的前期策划

- 1.1 剧本策划
- 1.2 三维角色设计
- 1.3 分镜设计
- 1.4 背景音乐

第2章 创建动画模型

- 2.1 创建工程文件“ projects ”
- 2.2 NURBS建模常用命令
- 2.3 NURBS建模——鞋
- 2.4 历史记录 (INPUTS)
- 2.5 多边形 (Polygon) 建模的常用命令
- 2.6 创建角色模型
- 2.7 UV编辑
- 2.8 贴图

- 2.8.1 贴图基础
- 2.8.2 制作角色贴图

第3章 角色装配基础

- 3.1 角色装配简介
- 3.2 关节轴向
- 3.3 编辑权重
 - 3.3.1 组件编辑器
 - 3.3.2 权重涂刷工具
- 3.4 变形器
 - 3.4.1 融合变形
 - 3.4.2 晶格变形 (Lattice)
 - 3.4.3 包裹变形
 - 3.4.4 簇变形
 - 3.4.5 抖动变形
 - 3.4.6 非线性变形
 - 3.4.7 线性工具

- 3.5 属性关联编辑
 - 3.5.1 组
 - 3.5.2 驱动关键帧
 - 3.5.3 属性连接
 - 3.5.4 表达式
- 3.6 次级控制
- 3.7 动力学曲线

第4章 快速角色装配

- 4.1 AdvancedSkeleton高效角色装配
 - 4.1.1 AdvancedSkeleton基础介绍
 - 4.1.2 AdvancedSkeleton身体装配实例
 - 4.1.3 使用多个Adv角色
 - 4.1.4 IK与FK无缝切换
 - 4.1.5 动画控制系统介绍
- 4.2 角色蒙皮

<<三维动画设计与制作>>

- 4.2.1 增加影响物体
- 4.2.2 编辑蒙皮权重
- 4.2.3 复制蒙皮权重
- 4.3 丰富角色细节
 - 4.3.1 固定纽扣
 - 4.3.2 肌肉抖动
- 第5章 面部表情装配
 - 5.1 融合变形桥
 - 5.2 简单表情装配
 - 5.3 The Face Machine插件装配表情
 - 5.3.1 The Face Machine介绍
 - 5.3.2 The Face Machine装配基本流程
 - 5.3.3 TFM控制系统
 - 5.3.4 TFM地图
 - 5.3.5 Poses控制面板
 - 5.3.6 TFM表情控制面板
 - 5.3.7 装配多个TFM角色
 - 5.3.8 关闭TFM
 - 5.3.9 TFM表情装配与身体装配合并
 - 5.4 利用融合变形进行表情装配
 - 5.5 高级卡通表情装配
 - 5.5.1 利用融合形状制作卡通表情
 - 5.5.2 添加变形器制作卡通表情
 - 5.5.3 利用融合变形桥制作卡通表情
 - 5.6 头部和身体装配合并
 - 5.7 灵活装配面部细节
 - 5.7.1 眉毛和胡子
 - 5.7.2 睫毛
 - 5.8 次级控制范例
 - 5.9 装配常见问题
- 第6章 动画制作技巧
 - 6.1 时间线与关键帧
 - 6.2 曲线编辑器
 - 6.3 动画层
 - 6.4 构建Pose
 - 6.5 IK与FK切换
 - 6.6 循环动作——walk
 - 6.7 Pose To Pose动画
 - 6.8 应用动作捕捉文件
 - 6.8.1 动作捕捉文件
 - 6.8.2 HumanIK工具
 - 6.8.3 Maya与MotionBuilder之间切换
 - 6.8.4 MotionBuilder调用动作捕捉文件
 - 6.8.5 Maya早期版本应用动捕文件
 - 6.8.6 改进捕捉动作
- 第7章 动画渲染输出
 - 7.1 渲染全局设置

<<三维动画设计与制作>>

- 7.1.1 渲染通用设置 (Common)
- 7.1.2 渲染质量设置 (Quality)
- 7.2 渲染输出
 - 7.2.1 渲染当前帧
 - 7.2.2 渲染状态 (Render Stats) 与Mental Ray选项
 - 7.2.3 动画预览
 - 7.2.4 批渲染
- 7.3 灯光
 - 7.3.1 灯光类型
 - 7.3.2 灯光的主要属性
 - 7.3.3 灯光雾
 - 7.3.4 三点打光
 - 7.3.5 间接光照明
 - 7.3.6 GI全局光
 - 7.3.7 FinalCathering
 - 7.3.8 HDR图像环境光
 - 7.3.9 物理阳光和天光
- 7.4 材质
 - 7.4.1 材质的基本原理
 - 7.4.2 基础材质——Lambert和Blinn
 - 7.4.3 车漆材质
 - 7.4.4 Mental Ray建筑材料
- 7.5 图像渲染
 - 7.5.1 AO——Ambient Occlusion
 - 7.5.2 室外场景渲染方法
 - 7.5.3 室内场景灯光渲染实例
 - 7.5.4 室内场景窗户光渲染实例
- 7.6 动画短片渲染
 - 7.6.1 添加摄像机
 - 7.6.2 动画短片渲染实例
- 第8章 动画特效制作
 - 8.1 Paniter Ellects
 - 8.1.1 Paniter Effects基础
 - 8.1.2 Paniter Effects主要参数
 - 8.1.3 改进PE渲染效果
 - 8.1.4 Paniter Effects制作植物生长动画
 - 8.1.5 Paniter Effects制作森林
 - 8.1.6 Paniter Effects制作飞天角色
 - 8.2 制作真实的头发——Hair
 - 8.2.1 Hair菜单参数详解
 - 8.2.2 头发系统节点属性
 - 8.2.3 发式创建实例
 - 8.3 毛与短发——Shave And A Haircut
 - 8.3.1 ShaveAndA Haircut基础
 - 8.3.2 ShaveAndA Haircut的主要参数
 - 8.3.3 ShaveAndA Haircut应用实例
 - 8.4 创建简单布料——nMesh

<<三维动画设计与制作>>

- 8.4.1 nMesh菜单
- 8.4.2 Nucleus (核心解算属性)
- 8.4.3 nMesh Shape属性
- 8.4.4 使用预设
- 8.4.5 nCotrait
- 8.4.6 硬币下落动画
- 8.4.7 翻书实例
- 8.4.8 角色衣服动画制作
- 8.5 创建复杂布料——Qualoth
 - 8.5.1 Qualoth菜单
 - 8.5.2 Qualoth Node Reference (节点属性)
- 8.6 超级破碎——Pulldownit
 - 8.6.1 Pulldownit基础
 - 8.6.2 Pulldownit实例1
 - 8.6.3 Pulldownit实例2
- 第9章 动画短片后期合成
 - 9.1 后期合成ARer Efects / Premiere
 - 9.2 视频压缩

<<三维动画设计与制作>>

编辑推荐

赖义德编著的《三维动画设计与制作》主要以Maya 2010为基础操作软件，以两部动画短片的制作过程为例，详细深入地讲述了短片制作的基本流程，包括剧本策划、角色设计、角色建模、身体装配和表情装配、特效制作、室内室外场景渲染、短片的分层渲染及短片最终合成输出等步骤。

本书把短片制作中使用最经常的特效作为重点，深入讲解了特效绘制工具Maya的Painter Effects、布料制作工具Maya的nCloth及插件Qualoth、毛发制作工具Maya的Hair、插件FXhair和Shave and a Haircut、破碎特效插件Pulldownit的用法，每一种特效都制作了精彩的实例和视频讲解。

<<三维动画设计与制作>>

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>