

<<Maya角色动画技术>>

图书基本信息

书名：<<Maya角色动画技术>>

13位ISBN编号：9787900635440

10位ISBN编号：7900635440

出版时间：2001-6

出版时间：清华大学出版社

作者：陈跃琴 译

页数：423

字数：666

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角色动画技术>>

内容概要

<<Maya角色动画技术>>

书籍目录

第1部分 为3D动画创建故事

第1章 为3D动画创建故事理念

1.1 规划故事理念的重要性

1.2 如何成为优秀的3D动画师

1.2.1 图形绘制

1.2.2 电影制作和传统的电影拍摄

1.2.3 2D动画

1.2.4 图形设计、印刷术和几何学

1.2.5 表演

1.2.6 编写动画故事脚本

1.2.7 普通艺术与表演艺术

1.2.8 摄影

1.3 开始故事构思过程

1.3.1 确定基本目标

1.3.2 创建3D故事的基本步骤

1.3.3 为3D动画故事寻找主题

1.3.4 寻找新型3D理念的动脑技术

1.4 定义故事的理念语句

1.4.1 利用3D构思图表创建故事理念性语句

1.4.2 为特定主题创建3D构思图表

1.5 使用3幕结构

1.5.1 定义3幕结构

1.5.2 对著名电影进行3幕结构分析

1.5.3 决定是否使用3幕结构

1.5.4 对你的构思应用3幕结构

1.6 编写一个一页左右的故事梗概

1.7 创建粗略简图

1.8 使用故事理念清单

1.9 避免常见的3D动画情节缺陷

1.9.1 各个事件按线性方式顺序发生

1.9.2 动物 / 真实世界中不会自己运动的物品 / 周围环境

1.9.3 对3D的运用不恰当

1.9.4 做梦的顺序或倒叙

1.9.5 4分钟电影预告片 / 电视节目中的情节脱节问题

1.9.6 害怕使用对话

1.10 小结

第2章 角色设计

2.1 创建角色类型

2.1.1 开始绘制草图

2.1.2 创建粗实的剪影

2.1.3 使用熟悉的视觉主题

2.2 使角色在场景中引人注目

2.2.1 使观众与角色产生情感共鸣

2.2.2 给角色设定历史背景

2.2.3 为3D角色指定配音演员

<<Maya角色动画技术>>

- 2.2.4 根据演员进行角色设计
- 2.3 通过动画制作创建角色的屏幕形象
 - 2.3.1 研究演员的特殊风格
 - 2.3.2 考虑解剖学原理
 - 2.3.3 把角色制作成动画
- 2.4 添加服装和装饰品
- 2.5 勾画主角草图
 - 2.5.1 绘制同一个角色的多个版本
 - 2.5.2 选择颜色选项板
 - 2.5.3 缩小范围
 - 2.5.4 快速获取反馈信息
- 2.6 按组绘制其他3D角色草图
 - 2.6.1 设计4种基本类型的角色
 - 2.6.2 避免使用老套的角色
 - 2.6.3 创建对比和冲突
 - 2.6.4 获取详细的反馈信息
- 2.7 小结
- 第3章 为动画设计故事板
 - 3.1 环境设计
 - 3.1.1 学习专家经验
 - 3.1.2 展开你的想象力
 - 3.1.3 添加背景循环动画
 - 3.1.4 3D环境设置构思资源
 - 3.1.5 使用环境设计问题清单
 - 3.2 产品设计
 - 3.2.1 对动画进行时间安排
 - 3.2.2 电影摄影技术
 - 3.2.3 制作故事板
 - 3.2.4 灯光
 - 3.2.5 摄像机
 - 3.2.6 产生让人感兴趣的视觉韵律
 - 3.2.7 颜色与3D动画
 - 3.2.8 音响
 - 3.3 动画规则
 - 3.4 通过展示故事板获取反馈信息
 - 3.5 Animatics
 - 3.5.1 基本2D Animatics
 - 3.5.2 移动2D Animatics
 - 3.5.3 移动3D Animatics
 - 3.5.4 进行终版Animatics制作
 - 3.6 小结
- 第2部分 创建基本角色
- 第4章 使用NURBS建立有机人手的模型
 - 4.1 建立有机的人体模型
 - 4.1.1 手
 - 4.1.2 给手指增加精美的细节
 - 4.1.3 创建拇指

<<Maya角色动画技术>>

4.1.4 根据5个平面创建手掌上连接5个手指的基础

4.1.5 缝合模型

4.1.6 保留和不保留构建历史情况下的编辑

4.1.7 编辑手掌模型

4.1.8 增加附加的细节

4.1.9 附加细节的建模

4.1.10 转盘动画

4.1.11 集成各个部件

4.2 集成并为动画准备手

4.2.1 在手指和拇指板子上进行裁剪

4.2.2 创建圆角融合

4.3 调整最后结果

4.4 最后的微调

4.5 为模型创建一个低分辨率版本

4.5.1 为动画准备文件

4.5.2 将手的几何体绑定到骨架上

第5章 使用NURBS建立有机人体模型

5.1 Lanker教程

5.2 从球开始创建躯干和头

5.2.1 创建图像平面

5.2.2 开始建模过程

5.2.3 处理外壳

5.2.4 插入水平等参线

5.2.5 匹配图像平面的曲线

5.3 给头增加细节

5.3.1 嘴和眼睛

5.3.2 鼻子

5.3.3 面部骨骼和肌肉

5.3.4 嘴

5.3.5 连接两个等分半球

5.4 从简单圆柱体开始建立腿的模型

5.4.1 建立腿和脚的模型

5.4.2 增加细节

5.4.3 增加肌肉

5.4.4 为与躯干连接而修改腿模型

5.5 创建手臂并增加手

5.5.1 增加肌肉

5.5.2 塞进一个套

5.5.3 准备文件

5.5.4 调整手的模型

5.6 使用圆角融合和自由形式圆角工具连接四肢

5.6.1 融合腿

5.6.2 进一步调整

第6章 用NURBS建立一个有机龙的模型

6.1 创建躯体

6.1.1 形成躯体的形状

6.1.2 形成脖子

<<Maya角色动画技术>>

- 6.1.3 形成尾巴
- 6.1.4 形成躯干
- 6.1.5 镜像绘制肌肉细节
- 6.2 构建翅膀
 - 6.2.1 创建肉和骨骼
 - 6.2.2 创建皮革状的翅膀膜
- 6.3 建立前腿和脚趾的模型
 - 6.3.1 雕刻前腿
 - 6.3.2 雕刻手臂
 - 6.3.3 创建小拇指和大拇指
- 6.4 形成头
- 6.5 雕刻尾穗
- 6.6 形成后腿、脚趾和趾尖
 - 6.6.1 分布外壳
 - 6.6.2 络腮增加细节
- 6.7 给躯干增加细节
- 6.8 使模型无缝连接并增加细节
 - 6.8.1 脚趾、手指和腿
 - 6.8.2 角和凸起
- 第7章 有机NURBS角色的纹理贴图技术
 - 7.1 纹理贴图简介
 - 7.1.1 明暗网络与纹理贴图的差别
 - 7.2 投影贴图与UV贴图的比较
 - 7.2.1 投影贴图
 - 7.2.2 UV贴图
 - 7.2.3 混合方法
 - 7.3 使用投影方法给有机角色进行纹理贴图
 - 7.4 创建和使用纹理参考对象
 - 7.5 在Photoshop中创建纹理贴图
 - 7.5.1 屏幕分辨率与纹理分辨率
 - 7.5.2 贴图方案和贴图区域
 - 7.5.3 指明角色最合适的观察点
 - 7.5.4 位移贴图与凹凸贴图
 - 7.5.5 分层明暗器 (Layered Shader) 与分层纹理 (Layered Texture)
 - 7.6 高级纹理贴图方法学
 - 7.6.1 为了得到真实感而给各个纹理通道贴图
 - 7.6.2 为自然效果应用真实的细节
 - 7.6.3 Alex Lindsay的关于对齐对象的纹理贴图提示
 - 7.7 特殊的纹理贴图产品
 - 7.7.1 Studio Paint
 - 7.7.2 Amazon Paint
 - 7.7.3 Mesh Paint
 - 7.7.4 Detailer
 - 7.7.5 SurfaceSuite Pro
 - 7.8 纹理贴图练习
 - 7.8.1 蛇形怪物
 - 7.8.2 蜻蜓

<<Maya角色动画技术>>

- 7.8.3 恐龙
- 7.8.4 龙
- 7.8.5 人头：Tadao的常规纹理扫描技术
- 7.9 其他纹理贴图技巧
 - 7.9.1 如何使用开关节点
 - 7.9.2 把具有投影纹理贴图的蜡纸节点作为分层明暗器的成份
- 7.10 使用Photoshop为有机的NURBS角色创建纹理
 - 7.10.1 准备正交剖面共绘制纹理贴图
 - 7.10.2 创建定制的画笔库
 - 7.10.3 使资源图像安全重复
 - 7.10.4 去掉极点的收缩
- 7.11 纹理贴图的放置和规划方法
 - 7.11.1 UV方法
 - 7.11.2 规划纹理贴图方案
- 7.12 结论
- 第8章 Maya中的数字灯光
 - 8.1 通过灯光来思考
 - 8.2 灯光的作用
 - 8.2.1 前光
 - 8.2.2 侧光
 - 8.2.3 背光
 - 8.2.4 辅光
 - 8.2.5 突出显示光
 - 8.2.6 特殊光
 - 8.2.7 反射光
 - 8.3 照明方法
 - 8.3.1 目的照明
 - 8.3.2 主光和辅灯照明
 - 8.3.3 三点照明
 - 8.4 数字灯光的制作技巧
 - 8.4.1 记住导演的视觉思想
 - 8.4.2 为深度和形状使用纹理
 - 8.4.3 不要抢焦点
 - 8.4.4 从其他人的作品中学习灯光设计
 - 8.4.5 干扰镜头的连贯性
 - 8.4.6 有时少比多好
 - 8.5 数字匹配灯光的颜色感
 - 8.6 照明、渲染和合成
 - 8.6.1 使用相加颜色混合合成
 - 8.7 Maya灯光的快速预览
- 第3部分 在Maya中动画角色
 - 第9章 为动画设置三维角色
 - 9.1 概念和术语
 - 9.1.1 层级
 - 9.1.2 骨骼和关节
 - 9.1.3 正向运动学
 - 9.1.4 反向运动学

<<Maya角色动画技术>>

- 9.1.5 计算机图形学角色的类型
- 9.1.6 起点：中立的姿势
- 9.2 将对象作为骨架链的子对象
- 9.3 设置两足动物的骨架
 - 9.3.1 为每个腿创建Single Chain IK求解器
 - 9.3.2 创建自己的控制属性
 - 9.3.3 使用Maya的Set Driven Key连接滚动属性
 - 9.3.4 修改Set Driven Key
 - 9.3.5 给backRoot关节增加一个选择柄
 - 9.3.6 使用Rotate Plane (RP) IK求解器
 - 9.3.7 为手臂创建关节
 - 9.3.8 将角色的几何体绑定到骨架的关节上
 - 9.3.9 使用格子曲肌
 - 9.3.10 间接增加表皮：给骨架关节绑定一个格子
 - 9.3.11 在变形关节上使用格子曲肌
 - 9.3.12 使用Blendshape工具创建定制的变形
 - 9.3.13 集聚角色的控制参数
- 9.4 使用IK Spline Handle工具设置蛇的运动
- 第10章 设置角色动画和关键帧
 - 10.1 为三维角色设置动画的方法
 - 10.1.1 姿势到姿势
 - 10.1.2 Rotoscoping
 - 10.1.3 分层
 - 10.1.4 运动捕捉
 - 10.2 改进与三维角色的交互
 - 10.2.1 快速交互
 - 10.2.2 显示的光滑性
 - 10.2.3 可见性
 - 10.2.4 低分辨率“替身”
 - 10.3 角色与环境的交互
 - 10.4 编辑动画——时间和值
- 第11章 面部动画
 - 11.1 为面部动画建立角色的面部模型
 - 11.2 设置头部
 - 11.3 创建嘴的形状
 - 11.3.1 变形不同的嘴目标
 - 11.3.2 创建中央面部参数控制区

<<Maya角色动画技术>>

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>