

<<绑定的艺术>>

图书基本信息

书名：<<绑定的艺术>>

13位ISBN编号：9787115255303

10位ISBN编号：711525530X

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电

作者：刘慧远，朱恩艳

页数：368

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>

<<绑定的艺术>>

内容概要

角色骨骼绑定是CG动画制作的重要组成部分，骨骼绑定的每一个步骤都影响着最终的动画效果。

《绑定的艺术——Maya高级角色骨骼绑定技法》对动画制作中骨骼绑定环节涉及的人体关节活动范围、骨骼创建、约束、蒙皮等基本概念和动画技术进行了全面系统的介绍，并以图文并茂的形式向读者讲述了利用Maya软件进行角色骨骼绑定的高级技法。

《绑定的艺术——Maya高级角色骨骼绑定技法》由刘慧远、朱恩艳编著，分为3篇，共17章。第1篇为角色设定基础，主要讲解创建骨骼装配常用的各项命令及实例；第2篇为角色高级设定，主要讲解绑定中的常用技巧，包括骨骼拉伸、IKFK无缝转换、膝盖锁定、手部无缝跟随头和腰、躯干IKFK共存等；第3篇为MEL应用，主要讲解设定中常用的MEL命令。书中的每个实例都来自实际动画制作过程并经过作者多次测试。附录中包含了骨骼绑定规范及各部分骨骼常用名称，以供读者参考。随书光盘中提供了书中所有教学案例的源文件，以及第7章~第15章的视频教学文件，以方便读者深入学习并尽快掌握所学知识。

《绑定的艺术——Maya高级角色骨骼绑定技法》适合CG游戏骨骼绑定师和CG动画制作相关专业的学生阅读、参考。

<<绑定的艺术>>

作者简介

刘慧远

原国内某知名CG游戏外包公司资深动画师，曾担任某项目动画组组长，现为自由职业者。拥有5年游戏动画、绑定及模型制作经验，曾参与国际知名游戏公司的原创项目制作，如EA《辛普森一家》、《Inferno》(但丁的地狱)、《Deadspace》(死亡空间)、Google《Lively》等。

朱恩艳

原国内某知名CG游戏外包公司资深模型师，现为自由职业者。拥有3年游戏模型制作经验，曾参与国际知名游戏公司的原创项目制作，如EA《辛普森一家》、《Inferno》(但丁的地狱)、《Deadspace》(死亡空间)、Google《Lively》等。

<<绑定的艺术>>

书籍目录

- 第1篇 角色设定基础
 - 第1章 人体关节正常活动范围
 - 第2章 骨骼创建
 - 第3章 约束
 - 第4章 角色蒙皮设定
 - 第5章 变形器
 - 第6章 Maya设定常用材质节点工具
- 第2篇 角色高级设定
 - 第7章 胳膊系统设定
 - 第8章 躯干系统设定
 - 第9章 三套骨骼及骨骼拉伸系统设定
 - 第10章 脚部系统设定
 - 第11章 膝盖锁定系统设定
 - 第12章 无缝转换系统设定
 - 第13章 手部系统设定
 - 第14章 面部系统设定
 - 第15章 骨骼动力学及尾巴系统设定
- 第3篇 MEL应用
 - 第16章 MEL基础
 - 第17章 MEL高级窗口
- 附录 角色设定规范
 - 附录A 骨骼绑定规范
 - 附录B 骨骼常用名称

<<绑定的艺术>>

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>