

<<十月数码精讲>>

图书基本信息

书名：<<十月数码精讲>>

13位ISBN编号：9787121088513

10位ISBN编号：7121088517

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业出版社

作者：十月数码 编

页数：269

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>

<<十月数码精讲>>

内容概要

一本由国内知名公司“十月数码”公司编写的Maya动画特效制作技法专著。全书按照前期创意、角色建模、贴图、灯光、调节动画、渲染，以及后期合成和成片输出的顺序进行介绍，以实际商业项目为例，从初级到高级，由浅至深地讲述了Maya在视觉特效制作领域中常用的技术，同时也介绍了影视特效合成的理念以及DF软件的操作技巧。

《十月数码精讲：Maya商业动画特效（全彩）》配套光盘中提供了书中介绍的部分项目资料和部分动画效果演示，另外赠送了十月数码公司制作的部分经典作品。

《十月数码精讲：Maya商业动画特效（全彩）》适合动画设计人员以及爱好制作动画的人使用。

书籍目录

第1章 角色动画的基本制作流程1.1 动画制作基本项目流程介绍1.2 动画《大富翁Online》项目流程介绍1.2.1 前期设定稿及故事板介绍1.2.2 《大富翁Online》的模型及材质介绍1.2.3 动画制作1.2.4 灯光渲染1.2.5 后期制作1.3 短片《丛林卫士》介绍第2章 角色的建模——虚拟明星的建模2.1 角色介绍2.2 根据照片制作人物角色的3D模型2.3 角色头部的搭建2.4 角色躯干的搭建2.4.1 建模前准备2.4.2 创建人体轮廓2.4.3 创建腿部2.4.4 创建手臂2.4.5 角色手掌的搭建2.5 角色手指的搭建2.6 整合模型2.7 给3D模型赋材质第3章 角色灯光材质的制作——CCTV2006春唠童子篇中的材质制作3.1 灯光的创建3.2 灯光的类型3.3 灯光的设置3.4 灯光属性3.5 物体的uV坐标3.5.1 uv概述3.5.2 多边形uV的编辑3.5.3 uV的基本映射3.5.4 使用uV Texture Editor编辑uv3.6 贴图的制作3.7 材质节点部分3.7.1 NPR渲染效果的制作3.7.2 SetRange概述3.7.3 控制凹凸范围3.8 童子的材质节点网络第4章 表情分析、设置动画——“博士”的表情动画制作4.1 面部肌肉分析4.2 常见表情及口型分析4.2.1 常见表情分析4.2.2 角色口型分析4.3 表情目标体制作及设置4.3.1 表情目标体制作及设置思路4.3.2 制作表情目标体常用的变形器4.3.3 融合变形“Blend Shape”的用法4.3.4 表情控制器的连接4.4 表情动画规律4.4.1 眼球动画4.4.2 眼皮和眨眼的关系4.4.3 眉毛动画4.4.4 鼻子动画4.4.5 嘴的动画4.4.6 关键表情与过渡表情4.4.7 表情与动作第5章 角色动画技术——《蜘蛛侠》飞跃动画制作解析5.1 Maya动画概述5.1.1 动画的基本知识5.1.2 Maya动画的基本类型5.1.3 动画模块窗口概述.....第6章 特效制作——《1405——郑和下西洋》暴风雨中的海洋特效解析第7章 影视后期制作——后期项目集锦

<<十月数码精讲>>

编辑推荐

由国内知名动画制作公司“十月数码”编写的Maya动画特效制作技法专著；权威的作者团队：《十月数码精讲：Maya商业动画特效（全彩）》由“十月数码”经验丰富的动画师与培训讲师精心编写；经典的作品：书中包含“大富翁”、“蜘蛛侠”、“郑和下西洋”与春晚片头等多部公司近年的获奖商业作品；超强的可操作性：提取每个案例中的技术及难点，从创作思路到参数设置一一详述；超值附赠：凭书中了会赠书签参加十月数码就业全科班培训可优惠1000元。

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>