

<<绝美Maya>>

图书基本信息

书名：<<绝美Maya>>

13位ISBN编号：9787121122699

10位ISBN编号：7121122693

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：毛启超，朱廷华 编著

页数：270

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>

## <<绝美Maya>>

### 内容概要

本书为SIGGRAPH入选动画电影短片《佳人》的创作经验解析，以一个短片创作者视角，以动画创作的选题立意、原画分镜、三维美术设计与运用、动画设计与运用、三维特效、后期合成、音乐、周边调研等为主线，层层深入，给读者以全程指导。

全书分前期、中期、后期三个部分，对动画制作的每个环节都进行讲解指导，从本质的技术和艺术价值上进行解剖、引导，同时以管理者的身份对项目进行统筹和规范，培养影视动画从业人员的各方面素质，是影视动画领域一本不可多得的参考书。

读者对象：本书适合影视后期处理专业的学生，以及各大院校相关专业的学生使用。

## &lt;&lt;绝美Maya&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 前期创作	1.1 立意选题	1.1.1 创作动机	1.1.2 主题	1.1.3 动画表现形式与艺术风格
1.2 故事剧本	1.2.1 剧本的写作	1.2.2 不写剧本的动画大师：宫崎骏	1.3 原画设计	1.3
原画的分类与运用	1.3.2 概念设定	1.4 分镜表	1.4.1 分镜表在动画创作中的意义	1.5 前期配音/乐
1.6 故事板	1.6.1 动态故事板（二维故事板）	1.6.2 用Flash制作二维故事板	1.7 测试	
技术研发	1.7.1 艺术测试、技术测试	1.7.2 对可预见性问题的技术研发及技术支持（TD）	本章小结	
第2章 模型	2.1 人物模型制作	2.1.1 认识三维头部建模	2.1.2 主角“子懿”的头部建模	
2.2 角色身体的制作	2.3 服饰的制作	2.4 《佳人》道具马车的制作	2.5 《佳人》场景宫殿的制作	
本章小结	第3章 贴图绘制	3.1 工笔画仕女画法与Maya渲染技法相似之处	3.2 佳人主角——子懿面部贴图绘制	
3.2.1 面部UV的划分及导出	3.2.2 使用Photoshop绘制角色面部贴图	3.3 衣服的贴图绘制	3.3.1 衣服UV的划分—Unfold3D（UV插件）的使用	3.3.2 使用Photoshop绘制角色衣服
3.4 佳人道具——马车材质绘制	3.5 佳人场景——宫殿材质绘制	本章小结	第4章 绑定与置	
4.1 绑定前对模型的验收要求及规范	4.1.1 检查模型布线	4.1.2 检查模型点面	4.1.3 检查模型穿插	
4.1.4 检查模型命名及规范	4.2 父子关系、组、坐标、约束、常用变形工具的介绍及运用	4.2.1 父子关系	4.2.2 组	4.2.3 坐标
4.2.4 约束	4.2.5 常用变形器的使用	人绑定及设置制作流程	4.3.1 角色蒙皮、绘制权重	4.3.2 动物与物体
本章小结	第5章 动画特效	第7章 灯光及渲染	第8章 后期合成	

#### 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>