第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787307078109

10位ISBN编号：7307078104

出版时间：2009-9

出版时间：武汉大学出版社

作者：邓诗元，赖义德 编著

页数：138

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

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计>>

内容概要

本书是一本系统的关于三维角色动画设计的教学书籍。
全书以Maya为基础操作软件，从基础动画制作开始，逐步进入到高级角色动画设计，由易到难，案例丰富生动，内容涵盖全面，几乎涉及三维角色动画设计的所有要点。
　相较其他同类教材，本书更加重视二维动画基础的讲解，重视二维与三维的衔接，并且详细讲解了表情动画制作设计，凸出了表情动画制作设计在三维动画设计中的核心地位。
　此外，在介绍基础制作流程的同时，本书还为读者提供了一些简单有效的制作技术，也就是所谓的窍门，以便于简单而快速出效果，提高学习的兴趣。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计>>

书籍目录

第1章 Maya动画基础操作 1.1 时间轴 1.2 动画菜单 1.2.1 设置关键帧(Set Key) 1.2.2 设置受控关键帧(Set Breakdown) 1.2.3 自动关键帧(Auto Key) 1.2.4 保持当前关键帧(Hold Current Keys) 1.2.5 驱动关键帧(Set Driven Key) 1.2.6 设置驱动关键帧范例 1.2.7 动画快照(Animation Snapshot) 1.2.8 路径动画(Motion Paths) 1.2.9 转盘动画(Turntable) 1.2.10 动画层 1.3 变形菜单 1.3.1 融合变形(Blend Shape) 1.3.2 晶格变形(Lattice) 1.3.3 包裹变形(Wrap) 1.3.4 簇变形(Cluster) 1.3.5 软修改(Soft Modification) 1.3.6 弯曲变形(Bend) 1.3.7 正弦变形(Sine) 1.3.8 正弦变形和弯曲变形实例：鱼的游动 1.3.9 扭曲变形(Twist) 1.3.10 雕刻变形(Sculpt Deformer) 1.3.11 抖动变形(Jiggle Deformer) 1.4 骨骼菜单 1.4.1 创建骨骼 1.4.2 修改骨骼 1.4.3 镜像骨骼(Mirror Joint) 1.4.4 关节定向(Ofient Joint) 1.4.5 IK手柄工具(IK Handle Tool) 1.4.6 IK曲线手柄工具(IK Spline Handle Tool) 1.4.7 簇控制的IK曲线工具 1.4.8 动力学曲线驱动的IK曲线工具 1.4.9 柔性曲线驱动的IK曲线工具 1.4.10 IK与FK 1.4.11 全身骨骼搭建 1.5 蒙皮菜单 1.5.1 平滑蒙皮(Smooth Bind) 1.5.2 刚性蒙皮(Rigid Bind) 1.5.3 分离蒙皮(Detach SUn) 1.5.4 蒙皮权重(Skin Weights) 1.5.5 回到初始绑定姿势(Go To Bind Pose) 1.5.6 镜像蒙皮权重(Mirror Skin Weights) 1.5.7 拷贝蒙皮权重(Copy Skin Weights) 1.5.8 增加影响(Add Influence) 1.5.9 高效编辑蒙皮权重技巧 1.6 约束菜单 1.6.1 点约束(Point) 1.6.2 目标约束(aim) 1.6.3 旋转约束(Orient) 1.6.4 缩放约束(Scale) 1.6.5 父约束(Parent) 1.6.6 极向量约束(Pole Vector) 1.6.7 表面吸附(Surface Attach) 1.6.8 删除约束(Remove Target)第2章 角色装配 2.1 装配基础 2.1.1 组(Group) 2.1.2 连接编辑器(connection Editor) 2.1.3 表达式编辑(Expression Editor) 2.1.4 属性编辑 2.1.5 曲线控制器 2.2 基础角色装配：身体装配 2.2.1 腿部装配 2.2.2 躯干部分装配 2.2.3 手部装配 2.2.4 头部装配 2.3 高级角色制作 2.3.1 制作IK拉伸骨骼 2.3.2 制作曲线IK拉伸骨骼 2.3.3 卡通角色装配 2.4 角色肌肉装配 2.4.1 肌肉制作基础 2.4.2 肌肉抖动效果 2.4.3 真实肌肉绑定实例 2.5 利用插件快速装配角色 2.5.1 骨骼装配 2.5.2 改进骨骼装配第3章 角色表情装配 3.1 面部表情的装配 3.1.1 头部装配的基本方法 3.1.2 添加融合变形 3.1.3 融合变形桥 3.1.4 facial_animation_toolset 3.1.5 facial_animation_toolset结合融合变形 3.1.6 表情控制面板 3.1.7 Anzovin The Face Machine表情插件 3.2 连接表情装配和身体装配第4章 角色动作制作基础 4.1 曲线编辑器(Graph Editor) 4.2 角色动作制作基础知识 4.2.1 角色的选定 4.2.2 平衡 4.2.3 预备动作 4.2.4 缓冲动作 4.2.5 跟随与延迟 4.2.6 拉伸与挤压 4.2.7 时间和节奏 4.3 角色动作制作综合实例参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计>>

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计>>

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