

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

图书基本信息

书名：<<MAYA 4 3D动画总动员>>

13位ISBN编号：9787900643414

10位ISBN编号：7900643419

出版时间：2002-9

出版时间：清华大学出版社

作者：微粒工作室

页数：308

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 4 3D动画总动员>>

内容概要

本书通过制作一个大型“恐龙”的综合实例和几个小型的演示性示例，介绍了Maya 4软件的动画制作设计思想，角色建模及角色动画的制作过程和应用方法，最后以5个小型的示例帮助读者复习掌握所学内容。

本书的最大特点是理论与实践紧密结合，理论讲解简明、清晰、全面，告诉读者Maya功能的使用和具体用法，然后在实践部分通过示例演示操作步骤和效果。

本书适合Maya初学者和有待进一步提高Maya动画制作技巧的中级读者学习使用。

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

书籍目录

第1章 Maya概论

1.1 基本界面介绍

1.1.1 项目 (Project)

1.1.2 标题栏 (Title Bar)

1.1.3 菜单栏 (Menu Bar)

1.1.4 状态栏 (Status Bar)

1.1.5 工具箱 (Mini Bar)

1.1.6 工具架 (Shelf)

1.1.7 图层编辑器 (Layers Editor)

1.1.8 通道框 (Channel Box)

1.1.9 属性编辑器 (Attribute Editor)

1.1.10 脚本编辑器 (Script Editor)

1.1.11 场景菜单 (Scene Menu bar)

1.1.12 时间滑块 (Time Slider) 和范围滑块 (Range Slider)

1.1.13 命令栏 (Command Line) 和帮助栏 (Help Line)

1.1.14 Outliner和Hypergraph窗口

1.1.15 工作区 (Workspace)

1.2 操作上的基本概念

1.2.1 标记菜单 (Marking Menu)

1.2.2 鼠标右键

1.2.3 轴心点 (Pivot)

1.2.4 如何将对象隐藏和冻结

1.2.5 利用图层对景物中的对象分类

1.2.6 对象线框的颜色

1.2.7 对齐命令

1.2.8 显示信息

1.2.9 复制工具

1.2.10 常用快捷键

第2章 建模思想与建模

2.1 多媒体产生的程序

2.1.1 市场--企划--脚本--制作--投产--销售--售后服务

2.1.2 制作

2.2 建模

2.2.1 创建史前恐龙

2.2.2 双轨道工具 (Birail Tool)

2.2.3 创建参考图

2.2.4 创建恐龙的头部

2.2.5 创建恐龙的身体部分

2.2.6 创建无缝的恐龙身体和恐龙头

2.2.7 创建恐龙的大腿

2.2.8 创建恐龙手

2.2.9 复制出右腿及右手

2.2.10 制作脚趾头

2.2.11 制作手指头

2.2.12 制作恐龙角

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

2.2.13 修复恐龙头壳

2.2.14 删除历史结构

第3章 骨架

3.1 骨架创建理论

3.1.1 骨架和模型

3.1.2 创建骨架时应考虑的因素

3.1.3 关节、骨骼和骨架

3.1.4 层级关系

3.1.5 自然姿势 (Natural Pose)

3.2 实际操作

3.2.1 骨架由关节组成

3.2.2 创建关节

3.2.3 命名

3.2.4 关节层级

3.2.5 插入及移除关节

3.2.6 创建手部关节

3.2.7 将手和身体的关节连接起来

3.2.8 镜像

3.2.9 创建大腿部分的关节

3.2.10 创建嘴巴部分的关节

3.2.11 查看恐龙的骨架

3.2.12 重设根关节 (Root Joint)

第4章 正向及反向运动

4.1 正向及反向运动理论

4.1.1 正向及反向运动

4.1.2 IK的运用并非绝对必要

4.1.3 IK的三种形式

4.1.4 相关概念

4.2 IK和FK的转换

4.2.1 快速转换

4.2.2 Enable IK Solver

4.2.3 设置IK/FK Key

4.2.4 IK和FK的转换方式

4.2.5 Graph Editor

4.3 建立IK

4.3.1 实际操作

4.3.2 其他设定

第5章 皮肤

5.1 皮肤设定

5.1.1 骨架和皮肤的夫系

5.1.2 连接方式

5.1.3 权重

5.1.4 Go to Bind Pose

5.1.5 分离骨架和皮肤

5.1.6 特定姿势

5.2 Rigid Bind

5.2.1 暖身

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

5.2.2 Animation模块 > Skin > Bind Skin > Rigid Bind

5.2.3 实际操作

5.2.4 Edit Rigid Skin

5.2.5 其他修改方式

5.2.6 历史结构

5.2.7 IK Spline Handle

5.2.8 修改皮肤

5.2.9 Create Flexor

5.3 Smooth Bind

5.3.1 暖身

5.3.2 Animation模块 > Skin > Bind Skin > Smooth Bind

5.3.3 与Rigid Bind作法的差异

5.3.4 实际操作

5.3.5 Edit Smooth Skin

5.3.6 Paint Skin Weights

5.3.7 增减影响物

5.3.8 Mirror Smooth Skin Weights

5.3.9 其他修改方式

5.3.10 Normalization

第6章 各种动画的设置及编辑修改工具

6.1 理论

6.1.1 动画

6.1.2 关键帧

6.1.3 设置关键帧的方式

6.1.4 其他设置关键帧的地方

6.1.5 设定路径动画

6.1.6 其他设定

6.1.7 幻影 (Ghosting)

6.1.8 Motion Trail

6.2 编辑修改工具

6.2.1 视窗

6.2.2 图表编辑器 (Graph Editor)

6.2.3 关键帧清单 (Dope Sheet)

6.2.4 编辑Key

6.2.5 预览 (Playblast)

6.2.6 其他技巧

6.3 使恐龙动起来

6.3.1 练习设定关键帧

6.3.2 走路的第1帧

6.3.3 右腿的设定

6.3.4 左腿的设定

6.3.5 身体的设定

6.4 摇晃变形 (Jiggle Deformer)

6.4.1 Jiggle Deformer原理

6.4.2 操作

6.4.3 使用笔刷工具调整Jiggle Deformer的权重

6.4.4 磁盘缓存 (Disk Cache)

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

6.5 形体混合 (Blend Shape)

6.5.1 Blend Shape的原理

6.5.2 操作

第7章 约束

7.1 约束的概念

7.1.1 被约束对象和目标对象

7.1.2 被约束对象的位置

7.1.3 增加、移除约束功能

7.2 各种约束

7.2.1 约束的种类

7.2.2 Point Constraints

7.2.3 Aim Constraints

7.2.4 Orient Constraints

7.2.5 Scale Constraints

7.2.6 Geometry Constraints

7.2.7 Normal Constraints

7.2.8 Tangent Constraints

7.2.9 Pole Vector Constraints

7.3 练习

第8章 非线性编辑

8.1 Character

8.1.1 定义Character

8.1.2 Current Character

8.1.3 删除Character

8.2 Trax Editor

8.2.1 Trax Editor的功能

8.2.2 Window > Animation Editors > Trax Editor

8.2.3 定义Clip

8.2.4 Current Character与Clip的关系

8.2.5 Source Clip

8.2.6 Instance Clip及Duplicate Clip

8.2.7 Cut、Copy、Paste Clip

8.2.8 编辑Clip

8.2.9 合并Clip

8.2.10 分割Clip

8.2.11 混合Clip

8.2.12 编辑Clip的Key

8.2.13 Visor

8.3 练习

第9章 各种功能的综合运用

9.1 灌蓝高手

9.1.1 实际操作

9.2 勇士进行曲

9.2.1 实际操作

9.3 灵异附身

9.3.1 实际操作

9.4 表情动画师

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

9.4.1 Blend Shape方式

9.4.2 实际操作

9.4.3 Pose方式

9.4.4 实际操作

9.5 家有贱狗

9.5.1 实际操作

<<MAYA 4 3D动画总动员>>

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>