

<<拒绝呆板>>

图书基本信息

书名：<<拒绝呆板>>

13位ISBN编号：9787115310835

10位ISBN编号：7115310831

出版时间：2013-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：贾森·奥西帕

译者：苏宝龙

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>

<<拒绝呆板>>

内容概要

《拒绝呆板:脸部建模和动画制作》包括脸部的基本知识、嘴部的动画和建模、眼睛和眉毛的动画和建模，另外还有综合练习部分，其中包括组装头部、骨骼控制、挤压与拉伸等。

《拒绝呆板:脸部建模和动画制作》不是一本软件的操作手册，而是介绍决策方法、评估环境效果的方法，以及选择最佳表演的方法。

《拒绝呆板:脸部建模和动画制作》在讲解中以Maya为主要软件，但介绍概念时不涉及软件，读者可配合任何三维软件使用。

通过对《拒绝呆板:脸部建模和动画制作》的学习，读者可以掌握创建表情动画的方法，并且学到相关的实践知识。

<<拒绝呆板>>

作者简介

贾森·奥西帕从1997年就进入了3D行业，在实时和渲染3D领域中，他具有动画制作、配置和指导等各个层次的经验。

他目前经营Osipa Entertainment公司，该公司提供游戏、电视、直接视频和电影方面的动画制作、咨询和培训服务。

他曾经供职于知名游戏公司 LucasArts 和EA 等。

<<拒绝呆板>>

书籍目录

第1部分 了解面部 0 第1章 了解基本口形 11.1 基本口形 2 1.2 讲话循环 4 1.3 从最重要的要素开始：音素口形 5 1.4 最简单的口形 11 第2章 眼睛和眉毛表达的信息 15 2.1 眉毛的两种主要运动 16 2.2 上眼睑在表情中的效果 17 2.3 下眼睑在表情中的效果 19 2.4 视线：感觉和现实 20 2.5 分心是表演的大敌 22 第3章 脸部标志 23 3.1 标志简介 24 3.2 为嘴部皱纹设定标志 26 3.3 标志额部皱纹 30 3.4 标志头部倾斜 32 第2部分 嘴部的动画和建模 34 第4章 音素口形和口形创建技术 35 4.1 口形：张大/缩小进阶 36 4.2 口形操作的最佳顺序 42 4.3 口形范例1：WhatamIsayin'inhere？ 48 4.4 口形范例2：Wasitboys？ 53 第5章 构建嘴部和鼻子 59 5.1 最佳边缘流 60 5.2 大头照 61 5.3 创建嘴唇 62 5.4 创建嘴部区域周围的模型 64 5.5 创建鼻子 66 5.6 继续处理下颌和脸颊 69 5.7 创建牙齿 69 5.8 创建舌头模型 73 5.9 嘴部墙 75 第6章 嘴部模型关键点 77 6.1 操作顺序 78 6.2 创建关键点集合的准备工作 78 6.3 默认形状、附加形状和锥化 80 6.4 创建形状 90 第3部分 眼睛和眉毛的动画和建模 114 第7章 创建表情：眼睛的基础 115 7.1 创建脸部的上半部分 116 7.2 使用BoxHead 124 7.3 处理原则 125 7.4 动画范例 129 7.5 继续处理和实践 140 第8章 构建眼睛和眉毛 141 8.1 创建眼球 142 8.2 创建眼窝 144 8.3 创建眉毛和前额 150 第9章 眼睛和眉毛的关键点 155 9.1 眉毛形状和纹理贴图 156 9.2 创建真实的眉毛形状 163 9.3 拾遗补缺 180 第4部分 组合 182 第10章 连接特征 183 10.1 创建耳朵 184 10.2 组装头部模型的各个部分 188 第11章 骨骼设置、权重和配置 195 11.1 骨骼 196 11.2 眼睑配置 203 11.3 其他有趣的眼睛处理 212 11.4 粘合嘴唇 216 第12章 脸部模型的接口 225 12.1 脸部控制的两大问题 226 12.2 缓冲网络 227 12.3 滑块 233 12.4 骨骼控件 242 12.5 分层控件 244 12.6 纠正、环境、XYZ、半形状和支配形状 247 12.7 应用接口 256 第13章 挤压、拉伸和次要控件 257 13.1 本地配置 258 13.2 全局配置 261 13.3 真正的人物没有配置 264 13.4 不使用包裹进行更改 265 13.5 操作指南：配置Squooosh 265 13.6 难点 272 13.7 次要控件 274 第14章 产品快照 279 14.1 场景1：酒吧间男招待 280 14.2 场景2：缺乏对话 284 14.3 场景3：惩罚纸帽 292 14.4 场景4：老船长 295 14.5 场景5：粉红色还是蓝色 298 14.6 场景6：美好的生活 306 14.7 小结 308

<<拒绝呆板>>

章节摘录

版权页：插图：人们通常将事物想象得过度复杂，容易认为看起来不错的事物就一定很复杂。在3D动画世界中，程序中挤满了大量的选项、工具和对话框，特别容易出现对复杂性的过度夸大。不使用任何的可用功能是精炼3D世界中任何技术的好开端，而且当您真正提高了水平并在思想上突破了条条框框时，就不会总是使用推荐的工具。

许多软件程序会为面部动画提供控件和系统，但是在这些软件的工具库中通常可以找到更好的工具来制作面部动画。

如果您是一位3D动画的初学者，而且已经涉足了口形领域，很可能会感到这些工作复杂、困难，有挫败感，看上去没有回报。

最终，大多数人喜欢把这些工作抛开并后悔在项目中包含了口形。

下面我们将观看一些通过面部运动捕捉技术获得的美妙结果，这可能超出了本书读者的理解范围（至少现在是这样）。

计算机动画技术在不断发展，但是迄今为止它们都没有追赶上优秀的动画绘制者或捕捉技术的水平。

无需担心，本书会让您快速轻松地掌握口形部分的知识，这样您就能够将时间花在创意（愉快的事情！

）上了。

如果您拥有自动化的知识背景，仍然可以利用这里的许多知识突破对这个领域的认知。

进行了合理的分类后，面部动画的口形部分是最容易理解的部分，因为这个部分最为简单。

众所周知，在讲话时人们的嘴部不会有太多动作。

微笑、皱眉和所有简单的悲伤表情都有很好的创作效果，我们稍后会研究它们，但是现在我们仅讨论口形。

简而言之，面无表情的脸就是我们的基础。

现在，您可能会想“人们的脸部可以做多姿多彩的表情，我不想创作乏味的动画！

”当然，您的这两个想法都是对的：人们的脸部可以做出多姿多彩的表情，没有人想要做乏味的动画！

然而，从基础方面来说，这个道理与先学会走才能跑的道理一样。

现在，我们并不打算要复杂化这项工作。

如果我们直接跳到处理成百乃至上千的口形和表情的阶段（这就是电影中需要的），那么我们永远也不会达到目的。

因此，为了确保为以后的高级实践工作做好准备，现在我们要将注意力集中在最基础的概念上：基本口形。

在处理基本口形和进行面部研究时，只有两种基本运动，即嘴部的开/闭及其张大/缩小，如图1.1所示。

<<拒绝呆板>>

编辑推荐

没有哪些书籍能像拒绝呆板——脸部建模和动画制作这样为动画师解决实际问题 and 提供优秀的人物创意。

大多数参考书籍使用更多篇幅介绍绘画和肌肉组织，以及脸部的现实情况，而不是对创意的应用。会细致地、逐步骤地介绍通过最小化形状冲突并进行快速轻松的控制，创建您想要的表情的方法，而且这些方法中的99%可以用于真正的快速产品制作中。

头部倾斜的方式、眨眼的间隔、嘴部形状与语音配合的方式，这些细节组合到一起对于创建复杂的动画人物不仅意味着动作，而且还具有行为意义。

在本书中，贾森·奥西帕会向您展示通过脸部为动画人物赋予生命和活力的秘密。

在进一步深入探索技术的同时，还介绍了当今最新的动画和配置趋势，以及丰富的专业技术。

通过分析各种各样的人物，您可以了解每个姿势、动作的意义和创建方式，获取作者在3D 媒体行业中多年的内部经验。

<<拒绝呆板>>

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>