

<<脱俗的水墨Maya>>

图书基本信息

书名：<<脱俗的水墨Maya>>

13位ISBN编号：9787121131899

10位ISBN编号：7121131897

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业出版社

作者：高路动画

页数：282

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>

## <<脱俗的水墨Maya>>

### 内容概要

本书围绕三维水墨动画短片《将进酒》的制作幕后内容，详细地讲解一部三维水墨动画短片的制作流程，包括水墨人物皮肤、场景、各种道具等的制作过程，还包括项目创意、团队管理、项目流程、总结反馈等层面的内容解析，可谓一部Maya三维动画短片的真实写照。希望本书能给广大三维动画爱好者的工作和学习有所帮助，本书仅抛砖引玉，唤起行业同仁做出更加优秀的具有中国特色的优秀三维动画短片。

随书光盘内容包括实例素材及动画视频演示。

## <<脱俗的水墨Maya>>

### 书籍目录

#### 第1章 开工之初——前期准备

##### 1.1 选题评估——水墨动画《将进酒》的创意由来

###### 1.1.1 风格确定

###### 1.1.2 题材选择

##### 1.2 项目定位

##### 1.3 项目执行准备

###### 1.3.1 项目创意书

###### 1.3.2 项目进度表

###### 1.3.3 项目所需软件准备

##### 1.4 项目包装

#### 第2章 无中生有——前期设定

##### 2.1 前期设定工作流程概述

##### 2.2 剧本创作

##### 2.3 前期概念设定

###### 2.3.1 概念设定工作流程

###### 2.3.2 概念设定案例

##### 2.4 角色、场景道具设定

###### 2.4.1 角色设定

###### 2.4.2 场道设定

##### 2.5 分镜头故事版——用镜头说话

###### 2.5.1 分镜的绘制规范

###### 2.5.2 案例分析——《将进酒》分镜绘制

##### 2.6 镜头预演

#### 第3章 画龙点睛——影片音乐

##### 3.1 短片音乐概述

##### 3.2 案例分析——《将进酒》背景音乐

#### 第4章 另辟蹊径——模型制作

##### 4.1 三维水墨模型特点概述

##### 4.2 角色建模

###### 4.2.1 基本体生成

###### 4.2.2 头部修改

###### 4.2.3 服饰添加

###### 4.2.4 表情制作

##### 4.3 场景道具建模

###### 4.3.1 山石的创建

###### 4.3.2 树的创建

#### 第5章 随类赋彩——材质制作

##### 5.1 三维水墨动画材质工作特点概述

##### 5.2 案例解析——李白（老年）的材质制作流程

###### 5.2.1 UV拆分

###### 5.2.2 纹理绘制

###### 5.2.3 平面化处理

###### 5.2.4 三维描边

#### 第6章 醍醐灌顶——角色绑定 Setup

##### 6.1 绑定前的准备工作——模型的检查

## <<脱俗的水墨Maya>>

- 6.1.1 制作规范的检查
- 6.1.2 模型制作问题的检查
- 6.2 绑定中——勿扰
  - 6.2.1 AdvancedSkeleton 2.0插件的安装
  - 6.2.2 AdvancedSkeleton 2.0插件的介绍
  - 6.2.3 AdvancedSkeleton 2.0插件人物模型实战
- 6.3 绑定后——发须的处理
- 6.4 绑定后——测试
- 第7章 摆渡众生——动画表演
  - 7.1 动画简介
    - 7.1.1 动画的类型
    - 7.1.2 分析动画画面
  - 7.2 Maya中动画模块介绍
    - 7.2.1 认识Maya动画模块
    - 7.2.2 动画基本操作
    - 7.2.3 动画常用菜单详解之时间控制窗口
    - 7.2.4 动画常用菜单详解之曲线编辑器
    - 7.2.5 项目实战之动画节奏
  - 7.3 案例分析之单人表演
  - 7.4 动画之登高畅饮
  - 7.5 项目总结
- 第8章 物以类聚——分层渲染Render
  - 8.1 渲染概述
  - 8.2 场景整合
    - 8.2.1 场景整合过程中的文件检查
    - 8.2.2 场景整合步骤
  - 8.3 场景分层
    - 8.3.1 拆分原则
    - 8.3.2 分层方案
    - 8.3.3 案例分析
  - 8.4 渲染输出
    - 8.4.1 渲染设置
    - 8.4.2 渲染输出
- 第9章 亦真亦幻——特殊效果 Effect
  - 9.1 片头特效——创造幽暗神秘的历史时刻
  - 9.2 烟云——山间云海效果的实现
    - 9.2.1 Maya流体云
    - 9.2.2 二维特效云
  - 9.3 水流——黄河之水天上来效果的实现
  - 9.4 布料的模拟——唐朝服饰效果的实现
    - 9.4.1 布料的原理及需要注意的地方
    - 9.4.2 创建角色布料
    - 9.4.3 约束布料物体
    - 9.4.4 参数调整
    - 9.4.5 创建缓存
- 第10章 浑然天成——后期合成
  - 10.1 视效合成

<<脱俗的水墨Maya>>

10.2 视频输出

第11章 锦上添花——影片海报制作

11.1 海报——电影灵魂的讲述者

11.2 制作步骤

第12章 秉烛夜谈——项目花絮

12.1 《将进酒》视觉同盟专题访谈录

12.2 《将进酒》动画师创作笔记

<<脱俗的水墨Maya>>

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>