

<<Maya贵族>>

图书基本信息

书名：<<Maya贵族>>

13位ISBN编号：9787301180273

10位ISBN编号：7301180276

出版时间：2011-2

出版时间：北京大学出版社

作者：于洋 编

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贵族>>

内容概要

本书主要介绍Maya角色设定的内容。

全书共分为7章。

第1章为理论基础讲解，第2章讲解Maya软件中变形器的使用和编辑，第3章讲解Maya软件中骨骼的创建方式和方法，第4章讲解约束工具在Maya软件的应用，第5章进入实例操作阶段，第6章在骨骼系统的基础上讲解控制系统的建立，第7章讲解角色设定中蒙皮的流程。

全书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深且循序渐进，涵盖面广又不失清晰细致的细节描述。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视动画工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考。

<< Maya贵族 >>

书籍目录

第1章 Character Setup概述

1.1 了解Setup的技术发展

1.2 Setup_T_工作流程

1.3 Setup综述

本章小结

任务分析

复习思考题

第2章 Deformers[变形器] 的创建与编辑

2.1 变形器概述

2.2 Blend Shape

2.2.1 Blend Shape主要参数设置

2.2.2 Blend Shape的应用

2.3 Lattice

2.4 Wrap

2.5 Cluster

2.5.1 Cluster的应用

2.5.2 修改Cluster

2.5.3 修改Cluster的权重

2.6 Soft Modification[软修改]

2.6.1 Soft Modification变形器的应用

2.6.2 Soft Modification变形器衰减曲线的调整

2.7 Nonlinear[非线性变形]

2.7.1 Bend[弯曲]

2.7.2 Flare[扩张]

2.7.3 Sine[正弦]

2.7.4 Squash[挤压]

2.7.5 Twist[螺旋]

.....

第3章 Skeleton[骨骼]

第4章 Constrain[约束]

第5章 实例操作——搭建角色骨骼

第6章 实例操作——建立控制器

第7章 实例操作——为角色蒙皮

<<Maya贵族>>

章节摘录

版权页：插图：

<<Maya贵族>>

编辑推荐

《Maya贵族:Character Setup》：全国高职高专规划教材·艺术设计系列(动漫篇)。

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>