

<<Maya3D图形与动画设计>>

图书基本信息

书名：<<Maya3D图形与动画设计>>

13位ISBN编号：9787504649782

10位ISBN编号：7504649783

出版时间：2011-5

出版时间：中国科学技术

作者：亚当·沃特金斯

页数：436

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>

<<Maya3D图形与动画设计>>

内容概要

本书可作为各大高等院校、职业院校动画相关专业的教材，同时可作为广大动画爱好者的参考手册。

成功的动画制作仅仅有专业的技术知识是远远不够的，作为一位优秀的动画设计师，必须具备如何在他的作品中向观众传达情感的能力,不仅要在创作人物角色时赋予人物情感，还要通过背景环境向观众传情达意。

动画作品中的情感并非仅是人物的情感表达，还包括音乐、配音、灯光以及场景中的情感。

本书主要讲述了如何赋予动画人物丰富情感的方法及其制作流程，内容涉及肢体语言、情感过渡、动画情感的夸张处理、面部表情等方面。

除人物情感之外，本书同时涵盖背景环境和整个故事中的协调综合等章节。

只有真挚动人的情感才能打动观众，深入人心，希望本书能给你的动画制作带来帮助。

<<Maya3D图形与动画设计>>

作者简介

作者：(美国)亚当·沃特金斯 译者：张星海 张娟 高清 等

<<Maya3D图形与动画设计>>

书籍目录

第一章 三维创作流程

- 基本术语
- 创建三维项目
- 教程介绍和说明
- Maya的原理
- 组织架构
- 结语、

第二章 了解数码三维世界

- 我们身边的三维世界
- 什么是数字空间
- 工具箱
- 充分的理论准备
- Maya的菜单设置
- 范例2.1制作简单的小人
- 挑战、练习和课后作业

第三章 建模基础——多边形基础建模

- 高效建模
- 建模类型
- 原始物体
- 范例3.1用原始物体创建房间
- 挑战、练习和课后作业

第四章 多边形建模与构成成分编辑

第五章 使用NURBS初级建模

第六章 多边形高级建模

第七章 着色、材质、贴图及基本的NURBS贴图

第八章 多边形贴图和UV编辑器

第九章 灯光和渲染

第十章 角色建模

第十一章 角色贴图和UV贴图

第十二章 角色动画绑定及蒙皮

第十三章 动画和角色动画

附录A 课程设置

附录B 准备图像平面

附录C UV快照和创建自定义纹理

<<Maya3D图形与动画设计>>

章节摘录

版权页：插图：问题是，在模型中的多边形数量越多，其数据量也就越多。

也就是说，计算机要处理的信息也就越多。

对一个球体来说，使用大量的多边形不是问题，不过随着形体变得更加复杂，多边形的数量才开始真正变得多起来。

当多边形数量增多了，电脑的速度就慢下来了；动画师就会很沮丧；他就得喝更多的咖啡加班；他还会因为熬夜而掉头发；动画师的配偶、孩子和宠物就会开始被冷落了，等等。

总之多边形面数太多就会带来坏消息。

降低多边形面数能够保持计算机快速运转并且动画项目的渲染也更快。

这就是大多数游戏（使用OpenGL或DirectX，real-time渲染器）的角色模型为什么都是低模的原因。

随着硬件技术的提升，游戏模型的复杂程度也随之提高。

游戏模型师都是低模建模专家。

但无论制作什么类型的项目，当使用多边形建模时，好的草图和故事板都是非常宝贵的，它们可以帮你合理规划模型，确定该在什么部位增加面数，在什么地方可以减少面数。

NURBS曲面建模NURBS曲面（有时也称为自由造型多边形）实际上是Non-UniformRationalB-Splines的缩写。

各个软件（包括Maya）处理NRRBS曲面的方法略有不同。

但其应用的核心思想都是一致的，即NRRBS曲面是指从一个或多个样条线创建出三维物体。

样条线的技术性解释是指在三维空间上线性分布的顶点序列。

顶点之间的链接有时被称为插值。

样条线最基本的类型是由直线组成的（线性插值），而其他的样条线则是由曲线组成的（三次方插值）。

样条曲线的美在于它不包含任何尖锐的角，除非指令它们这样做。

样条线的创建与矢量绘图程序（比如Illustrator或Freehand这样的软件）中画线的方法非常近似。

在本章最后的范例中会介绍创建并编辑样条线的几个例子。

尽管样条线是创建于三维空间中，但它本身是一维的。

样条线自身不具备几何形状，也无法在渲染器中渲染出来。

不过，当样条线创建并被排列组成NURBS曲面时，它们就会像中国灯笼里的龙骨，又像在车床上飞速旋转或挤出旧式黏土玩具一样，从而创建出整个形体（如图3-7所示）。

NURBS技术真正强大的地方在于，可以用样条线创建出非常具有流线感的NURBS曲面模型，它们在快速创建有机体模型方面非常有用。

例如，要创建在图3-7中右侧的花瓶，如果采用多边形建模，那么将不得不处理数量巨大的多边形——尤其是想获得光滑的线条时。

<<Maya3D图形与动画设计>>

编辑推荐

《Maya3D图形与动画设计》是优秀动漫游系列教材之一。

<<Maya3D图形与动画设计>>

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>