



Criação de personagens com Maya[®]

CONTROLES DE MODELAGEM E ANIMAÇÃO

Chris Maraffi



New
Riders

CMI EDITORA
GÊNCIA MODERNA

Resumo de Criacao De Personagens Com Maya - Controles De Modelagem E Animacao

Para o leitor que já está familiarizado com o básico do Maya e deseja criar e configurar personagens realistas (como aqueles que viu em diversos dos principais filmes mais recentes), Criação de personagens com Maya: controles de modelagem e animação é o caminho natural para seu objetivo.

O autor Chris Maraffi oferece uma ponte entre o domínio digital e os princípios tradicionais de anatomia/cinética, ensinando a criar movimentos naturais humanos de ossos, músculos e pele com Maya.

Mostra com clareza as técnicas específicas para fazer o design, modelar e configurar controles de animação para personagens complexos e orgânicos em 3D. A abordagem do script MEL avançado permite criar uma interface gráfica personalizada de usuário para animar o personagem desenvolvido.

Especificamente, este guia definitivo ensina com propriedade as técnicas para: modelar a pele do personagem com NURBS, polígonos e subdivisão de superfícies; criar e refinar controles detalhados de animação para um personagem bípede; aperfeiçoar deformações de pele e acrescentar flexões e rugas a músculos; controlar animação de rosto usando esqueletos e objetos de influência; usar script MEL para criar interfaces de janela personalizada para o personagem; e completar os controles do personagem e prepará-los para animação.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)