

图书基本信息

书名：<<MAYA动画-完美动力影视动画课程实录>>

13位ISBN编号：9787502782931

10位ISBN编号：7502782931

出版时间：2012-6

出版时间：海洋出版社

作者：完美动力 编著

页数：209

字数：503000

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>

## 前言

影视动画，是一门视听结合的影视艺术。

优秀的影视动画作品能给人们带来欢笑与快乐，带来轻松与享受，甚至带来人生的感悟与思考。

在我们或迷恋于片中的某个角色，或为滑稽幽默的故事情节捧腹大笑，或感叹动画作品的丰富想象时，一定在想是谁创造了如此的视听盛宴？

是他们，一群默默努力奋斗的CG动画从业者。

或许，你期望成为他们中的一员；也可能，已走在路上。

你可能是动画院校的学生，或者动画培训机构的学员，也可能是正在进行自学的爱好者。

不论采取哪种方式，拥有一套适合自己的教程，都可以让你在求学的道路上受益，或者用最短的时间走得最远。

之所以说是一套，是因为影视动画的制作需要经过由多个环节组成的完整生产流程。

对于三维动画，其中最主要的是建模、绑定、材质渲染、动画制作及动力学特效。

可以说，每一部动画作品的诞生都是许许多多共同努力的成果。

你可能在日后的工作中只负责其中的一个模块，但加强对其他模块的了解能够帮助我们与其他部门进行有效协作。

全面了解、侧重提高，这是动画初学者惯常的学习模式。

为了帮助大家学习、成长得更快，我们特别推出“完美动力影视动画课程实录”系列图书。

该系列图书是根据完美动力动画教育的影视动画课程培训教案整理改编而成的，按照三维动画片制作流程分为《完美动力影视动画课程实录:Maya模型》、《完美动力影视动画课程实录:Maya绑定》、《Maya材质》、《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》、《完美动力影视动画课程实录:Maya动力学》5本。

《完美动力影视动画课程实录:Maya模型》介绍了道具建模、场景建模、卡通角色建模、写实角色建模、角色道具建模、面部表情建模等动画片制作中常用的模型制作方法。

卡通角色建模与写实角色建模是本书的重点，也是学习建模的难点。

《完美动力影视动画课程实录:Maya绑定》首先依次介绍了机械类道具绑定、植物类道具绑定、写实角色绑定、蒙皮与权重、附属物体绑定、角色表情绑定的方法，然后说明了绑定合格的一般标准，并对绑定常见问题及实用技巧进行了归纳和总结，最后指出了绑定进阶的主要方面。

《Maya材质》分为两篇，第1篇“寻找光与材质世界的钥匙”依次为走进光彩的奇幻世界、熟悉手中的法宝——材质面板应用、体验质感的魅力——认识UV及贴图、登上材质制作的快车——分层渲染；第2篇“打开迷幻般的材质世界”依次为成就的体验——角色材质制作、场景材质制作、Mental Ray渲染器基础与应用、少走弯路——初学者常见问题归纳。

《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》同样分为两篇，在第1篇“嘿！

角色动起来”中首先介绍了Maya动画的基本类型、动画基本功——时间和空间，然后重点讲解人物角色动画和动物角色动画的制作方法；在第2篇“哇！

角色活起来”中首先说明在动画制作中如何表现生动的面部表情和丰富的身体语言，然后指出动画表演的重要性，应通过“读懂角色”、“演活角色”来赋予角色生命。

《完美动力影视动画课程实录:Maya动力学》共8章，分别是粒子创建（基础）、粒子控制、流体特效、刚体与柔体特效、自带特效（Effects）的应用、Hair（头发）特效、nCloth（布料）特效和特效知多少。

本套图书由一线教师根据多年授课经验和课堂上同学们容易出现的问题精心编写。

内容安排上，按由浅入深、循序渐进的原则，从基础知识、简单实例逐步过渡到符合生产要求的成熟案例。

为了让大家能够在学习的过程中知其然知其所以然，还在适当位置加入了与动画制作相关的机械、生物、解剖、物理等知识。

每章末尾除了对本章的知识要点进行了归纳和总结，帮助大家温故与知新外，还给出了作品点评、课后练习等内容。

希望本套图书能给大家带来实实在在的帮助，成为你影视动画制作前进道路上的“启蒙老师”或“领路人”。

## 内容概要

全书分为两篇。

第一篇（嘿！

角色动起来）为Maya动画基础技能篇，第1章简要描述动画工作环境和曲线编辑器；第2章说明Maya动画的三种类型，并分别通过简单实例介绍其制作方法及适用场合；第3章通过小球动画，训练动画的基本功——时间与空间；第4章详细介绍人物角色最基本、最主要的三种动作——走、跑、跳动画的制作方法，要求灵活运用相关命令并深入理解运动规律及动画法则；第5章分别以马和大雁为例讲解四足动物的走、跑与阔翼鸟类的飞行动画，从而将Maya动画制作中涉及的基础操作及技能全面呈现出来。

第二篇（哇！

角色活起来）为Maya动画进阶篇，第6章针对角色表情、口型进行理论分析，并给出制作思路与表现技法；第7章以“搬重物”与“投球”动画为例，讲解如何通过肢体语言表达力的附加与释放；第8章提醒读者重视动画表演，说明如何通过“读懂角色”、“演活角色”来赋予角色生命，并指出动画师成长道路上应努力提高的主要方面。

## 作者简介

- (1) 完美动力集团成立于2004年，是国内影视、动漫产业最大规模企业。
  - (2) 完美动力动画教育是全国十大最具品牌价值CG培训机构之一，是2010年上海世博会中国馆主影片制作方，也是2008年奥运会北京电视台视频动画制定供应商。
  - (3) 目前全国有27家分中心，在校学员4000余名。
  - (4) 开设影视动画、影视后期、游戏美术、建筑表现专业。
- 影视动画专业下设影视动画就业班、模型短期班、材质短期班、中高级动画班、原创动画班、模型大师班等。

书籍目录

第一篇 嘿！

角色动起来

第1章 Maya动画兵工厂

1.1 动画工作环境

1.1.1 进入Animation 模块

1.1.2 如何控制时间

1.1.3 如何记录关键帧

1.1.4 如何预览动画

1.2 动画锦囊——Graph Editor (曲线编辑器)

1.2.1 初识曲线编辑器

1.2.2 快捷方式

1.2.3 工具条的使用

1.2.4 循环曲线命令

1.3 小试牛刀——制作小车动画

1.4 本章小结

1.5 课后练习

第2章 Maya动画类型

2.1 非线性动画

2.1.1 什么是非线性动画

2.1.2 小试牛刀——小球向前弹跳

2.2 路径动画

2.2.1 制作方法

2.2.2 常用命令及参数

2.2.3 小试牛刀1——飞机飞行

2.2.4 小试牛刀2——鲨鱼游动

2.3 关键帧动画

2.3.1 什么是关键帧动画

2.3.2 关键帧动画制作的一般步骤

2.3.3 小试牛刀——小球滚动

2.4 本章小结

第3章 动画基本功——时间和空间

3.1 小球弹跳动画

3.1.1 运动规律

3.1.2 制作

3.2 从特殊到一般——掌控动画节奏

3.3 本章小结

第4章 人物角色动画

4.1 走

4.1.1 走路动画分析

4.1.2 下半身动画制作

4.1.3 胯部动画制作

4.1.4 重心转移及重心调整

4.1.5 上半身动画制作

4.1.6 常见的走路动画姿势

4.2 跑

- 4.2.1 跑步运动规律
- 4.2.2 下半身动画制作
- 4.2.3 胯部动画制作
- 4.2.4 上半身动画制作
- 4.2.5 常见的跑步动画姿势

#### 4.3 跳

- 4.3.1 跳跃的运动规律
- 4.3.2 关键姿势
- 4.3.3 确定跳跃节奏
- 4.3.4 调整中间姿势
- 4.3.5 调整手臂摆动动画
- 4.3.6 调整腿部和脚部动画
- 4.3.7 表现力量感
- 4.3.8 添加细节
- 4.3.9 常见的跳跃动画姿态

#### 4.4 本章小结

### 第5章 动物角色动画

#### 5.1 动物动画基础

- 5.1.1 四足动物
- 5.1.2 多足动物
- 5.1.3 节肢动物
- 5.1.4 飞禽

#### 5.2 马走路动画

- 5.2.1 马走路运动规律
- 5.2.2 关键姿势
- 5.2.3 过渡姿势
- 5.2.4 躯干动画
- 5.2.5 头部动画
- 5.2.6 尾巴摆动动画

#### 5.3 马奔跑动画

- 5.3.1 马奔跑运动规律
- 5.3.2 制作关键姿势
- 5.3.3 添加过渡姿势

#### 5.4 鸟飞行动画

- 5.4.1 制作翅膀动画
- 5.4.2 添加翅膀动画细节
- 5.4.3 制作身体起伏动画

#### 5.5 本章小结

### 第二篇 哇！

#### 角色活起来

### 第6章 生动的面部表情

#### 6.1 口型动画

- 6.1.1 分析口型
- 6.1.2 制作英语口型——I Love You
- 6.1.3 制作汉语口型——打棒球

#### 6.2 表情动画

- 6.2.1 表情分析

6.2.2 表情动画制作

6.3 本章小结

第7章 丰富的身体语言

7.1 肢体表演的动画规律

7.1.1 动画十二法则

7.1.2 肢体表演的关键——力的附加与释放

7.1.3 制作表演动画的一般步骤

7.2 力量感——搬重物

7.2.1 动画分析

7.2.2 制作思考动画

7.2.3 制作搬起准备动画

7.2.4 准备姿势的重心转移

7.2.5 制作搬起重物动画

7.2.6 制作艰难行走动画

7.2.7 调整动画细节

7.3 速度美——投球动画

7.3.1 投球动画分析

7.3.2 制作抛球动画

7.3.3 制作投球及身体归位动画

7.3.4 添加过渡姿势及控制节奏

7.3.5 细化动画

7.4 本章小结

第8章 动画表演

8.1 表演决定动画成败

8.1.1 容易被忽略的动画表演

8.1.2 影视表演与动画表演的区别

8.1.3 动画表演的三个阶段

8.2 动画角色是有生命的

8.2.1 读懂角色

8.2.2 “演”活角色

8.3 你是让动画角色活起来的那个人

8.3.1 “成为”角色

8.3.2 观察生活

8.3.3 提高个人修养

8.4 动画师是怎样练成的

8.5 本章小结

附录 课程实录其他分册内容提示

参考文献



## 章节摘录

版权页：插图：在二维动画时期，动画师们总结出的许多行之有效的工作方法中，其中一条是连续动作和重点动作相结合——先粗略绘制几个不同角色的连续动作轨迹，然后把最重要的部分先画出来，再随着工作进程修改、添加、删除或重画某些关键图 and 原画。

在Maya中按此思路，先设置关键帧再添加中间帧，使之呈现连续动画效果的制作方式就是关键帧动画。

Maya中制作角色动画时几乎全部使用关键帧动画。

关键帧动画与其他两种动画形式（非线性动画和路径动画）的区别是：关键帧动画可以快捷准确地记录下角色或者物体的运动或变化中的关键动作，动作与动作之间过渡流畅自然，可控性强。

而非线性动画是将做好的一些动画片段进行编辑，合成为需要的动画。

它可以自由调节片段与片段间的时间顺序，但在衔接上会比较生硬。

路径动画则适用于物体沿着设计好的固定路线行进的情况，多用于运动方式单一、缺少细节变化的角色或者物体上，如果所需要的动画在细节上有所增加或者运动路线有所变化，路径动画就难以满足要求了。

在第1章我们已经学会了如何记录关键帧，并通过小车动画大致了解了关键帧动画是怎么回事。

本节在此基础上深入分析关键帧动画制作的一般步骤。

在实际工作中拿到剧本或分镜头的时候，不要急于打开Maya软件做动画，而是要先仔细阅读，确定动画需要的时间、人物在这段动画里的位置以及人物的性格、情绪等。

在此过程中，要与前期人员保持密切沟通，不要自己妄下结论。

动画时间及人物性格等确定后，接下来要做的是动作设计。

通常是先在头脑里形成整体动作框架，然后逐一细化。

动手前，可以先到镜子前表演一下，把想象中的动作做出来，同时思考如何把握动作的节奏。

在拿到一段配音之后，要能听出音调的高低起伏、故事的发展变化。

与声音配合的重点动作一定要突出，过渡姿势可以适当弱化，以确保整体动作流畅，并能让观众通过动作感知角色的喜怒哀乐和性格特征。

完整的动作设计好后，先制作角色或者物体在运动或变化中的关键动作，关键动作所在的那一帧即为关键帧。

关键帧姿势正确、时间定位合理，才能保证最终的动画效果。

完成关键帧之后，Maya会在两个关键帧之间自动生成过渡帧，以保证动画流畅，但是这些过渡帧往往不能满足需要，需要人为地在关键帧之间添加中间帧，使动画更合理。

制作关键帧时，动作与动作之间的过渡一定要有适当的停顿，缓冲与预备动作一定要饱满流畅，不能因为动画大体连贯了就忽略不管，这样会使动作与动作之间的过渡生硬、不自然。

编辑推荐

《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》为“完美动力影视动画课程实录”系列丛书之一，该丛书是根据完美动力动画教育的影视动画课程培训教案整理改编而成的，按照三维动画片制作流程分为《完美动力影视动画课程实录:Maya模型》、《完美动力影视动画课程实录:Maya绑定》、《Maya材质》、《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》和《完美动力影视动画课程实录:Maya动力学》5册。

《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》为其中的动画分册。

阅读本书就像在与老师进行面对面交流——一线教师根据多年授课经验和课堂上同学们容易出现的问题精心编写，且提供全部案例的完整教学视频。

哪怕你没有任何基础也可以学会——按由浅入深、循序渐进的原则从基础知识、简单实例逐步过渡到符合生产要求的成熟案例。

不光教会你书中的例子，还让你知其然知其所以然，能够举一反三——适当位置加入机械、生物、解剖、物理等相关知识。

不论你是参加社会培训机构的初级学员，还是中高等院校影视动画相关专业的在校学生，或者只是CG爱好者，《完美动力影视动画课程实录:Maya动画》都会带给你实实在在的帮助，成为你影视动画制作前进道路上的“启蒙老师”或“领路人”。

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>