

<<Maya动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787531447450

10位ISBN编号：7531447452

出版时间：2011-5

出版时间：汪济萍、郑超 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司,辽宁美术出版社 (2011-05出版)

作者：郑超

页数：135

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动画设计与制作>>

内容概要

《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业：Maya动画设计与制作》主要内容包括：动画的概论；Maya基本命令的运用；变形工具的运用；Animation动画介绍；力、重量感与夸张变形；动作途径、动态线、肢体的相对运动；曲线运动规律、弹性运动、惯性运动等。

<<Maya动画设计与制作>>

书籍目录

序 第一章 动画的概论 第一节 动画的原理 第二节 动画的特点 第三节 动画的分类 第二章 Maya基本命令的运用 第一节 动画的发展历史 第二节 Maya的动画功能 第三节 关键帧动画控制工具 第四节 关键帧动画——小球弹跳 第五节 图表编辑器 第六节 声音文件的使用 第七节 驱动关键帧 第八节 动画路径 第九节 摄像机的应用 第十节 动态捕捉 第三章 变形工具的运用 第一节 变形器的应用工具 第二节 融合变形 第三节 晶格变形 第四节 包裹变形 第五节 簇变形 第六节 软变形 第七节 非线性变形 第八节 造型变形 第九节 颤动变形 第十节 线变形 第十一节 褶皱变形 第四章 Animation动画介绍 第一节 setKey (设置关键帧) 第二节 动画辅助功能 第三节 动画高级辅助功能 第五章 力、重量感与夸张变形 第一节 动画的力学原理 第二节 物体的重量感 第三节 动画中的夸张变形 第四节 动作的夸张 第六章 动作途径、动态线、肢体的相对运动 第一节 动作的途径 第二节 动态线 第三节 运动中肢体的相对运动规律 第七章 曲线运动规律、弹性运动、惯性运动 第一节 曲线运动规律 第二节 弹性运动 第三节 惯性运动 第四节 曲线运动中的弹性运动和惯性运动 第八章 动作的预备与缓冲 第一节 概念 第二节 动作的预备和缓冲与弹性运动惯性运动 第三节 预备缓冲的实际运用 第九章 动画角色走与跑 第一节 两足人物的走 第二节 人物的跑 第三节 跳跃 第四节 四足动物的走路和跑步 第十章 动作的节奏 第一节 运动物体的加减速运动 第二节 人体动作的节奏 第十一章 动作的重叠与跟随、主体动作与次级动作 第一节 动作的重叠与跟随 第二节 主体动作与次级动作 第十二章 表情制作 第十三章 动作分解

<<Maya动画设计与制作>>

章节摘录

版权页：插图：第一节动画的发展历史从人类文明以来，透过各种形式图像的记录，已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。

经过艺术家的不断努力，绘画序列能够捕捉到胶片上并能通过一个投影机播放，动画终于开始大量出现。

1930年Walt Disney公司出品了米老鼠和唐老鸭动画，这标志着动画技术开始走向成熟。

Disney在动画方面进行了很多开发工作，开发了循环，重复动画以及跨接技术来消减用于显示的绘画量，最小化了动画制作中体力劳动的力量，很多这类的技术都延续到了数码领域并在Maya中使用，其中一个从旧时期得来的最基础的技术是关键帧和中间帧的概念，这些概念形成了Maya中动画的基础 第二节 Maya的动画功能 Maya的动画功能包括动画开发环境、关键帧动画、非线性动画、路径动画和动态动画等。

一、动画的开发环境 Maya动画开发环境的功能有控制动画的播放，声音和动画预览。

这些功能是动画环境的基础和本质部分。

二、关键帧动画 关键帧动画是在某个时间上为物体某个属性设置的关键帧来创建的动画。

一个关键帧定义了某个属性在一定关键帧上的数值。

Maya会自动差值属性从一个关键帧到下一个关键帧的数值变化。

也就是在两个关键帧之19自动产生过渡关键帧，这点与传统的二维动画有区别。

三、路径动画 使用路径动画，可以沿一个路径（由NURBS曲线定义）约束一个物体。

例如，可以沿一个路径来约束汽车或者是一条小鱼在水中流动。

如果要使用关键帧来完成它，需要很费力的创建好编辑许多关键帧来制作汽车的运动，但通过使汽车沿一条曲线运动和一条鱼跟着一条曲线运动，可以通过编辑曲线来方便地调节汽车和小鱼的路径。

四、非线性动画 用户可以层叠和混合任何类型的关键帧动画，包括动态捕捉好路径动画等。

五、动态捕捉 在动画制作过程中，很多动画很难用关键帧、非线性或路径动画等技术来创建，包括使用表达式的数字公式。

例如，即使是一个高水平的动画师，要创建一个复杂的武术动画所需要的时间也是相当长的。

比较简单的方法是捕捉一个现实的武术高手的运动，然后把运动捕捉的数据输入Maya中。

可以把运动捕捉数据实施到角色上，然后使用其他的技术来编辑角色的行动。

第三节 关键帧动画控制工具 在Maya里，首先使用最多的是关键帧动画，关键帧动画是在不同的时间里（或用帧表示）对有特征的动作用关键帧的方式固定下来，每一关键帧就包括在一个指定的数据上对某个属性一系列参数的指定，Maya再自行插入中间值。

<<Maya动画设计与制作>>

编辑推荐

<<Maya动画设计与制作>>

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>