

<<Maya动画与特效>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画与特效>>

13位ISBN编号：9787550201323

10位ISBN编号：7550201323

出版时间：2011-10

出版单位：北京联合出版公司

作者：孙立军

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动画与特效>>

内容概要

三维动画技术是动画专业电脑动画方向核心课程。

“动画”是三维动画影片制作中极其重要的环节，“特效”则是最复杂的表现形式。

通过三维“动画”与“特效”基础课程的学习和训练，读者可直接进入工业标准化动画任务和项目的制作。

作者系吉林动画学院优秀教师，动画教学和动画创作经验丰富。

《Maya动画与特效》(作者孙立军)根据教学大纲要求，按照三维动画电影制作工艺流程，引入图纸化、标准化动画任务和项目的全新教学模式，为三维动画的教学建设注入了更多新鲜元素，是国内不可多得的三维动画与特效专业教材。

《Maya动画与特效》是《Maya模型与渲染》的姊妹篇，由Maya动画篇和Maya特效篇两个部分、15章构成。

动画篇通过设置“卡通角色莫瑞斯”的完整骨骼系统、蒙皮、概念行走动画、小球弹跳动画等项目的具体制作，轻松学习和掌握Maya三维动画基础知识、角色设置、蒙皮制作、路径跟随动画等的基础理论与应用技巧，角色行走、口型和表情等高级动画的创作规律和制作技巧；特效篇则通过典型案例“水滴”、“草地”、“夕照下的海面”、“飘动的衣服”、“玩具毛发”、“男孩短发”、“连环碰撞”、“飞机坠落火焰燃烧”和“万剑归宗”强烈的视觉特效的具体制作，快速学习和掌握Maya粒子系统、nParticles粒子、刚体和柔体、流体和海洋、Paint

Effects、nCloth布料、Fur和Hair毛发特效系统的属性与应用技法。

附录为每章习题答案。

配套的《Maya动画与特效实训》精心选择了16项作业练习，由实训名称、内容、要求、目的、制作流程及技巧分析和重要提示组成，是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战，旨在提高读者的艺术素质和软件操作技能，启发和激励自己动手操作的欲望，为日后的专业创作打下坚实的基础。

附赠光盘中包括范例素材、视频教程、彩色页面、工程文件等内容，以方便教学和自学。

本书内容丰富全面，图文并茂，深入浅出，重点突出。

复杂的软件基础知识通过看图纸制作动画项目的综合运用，既全面了解软件的强大功能，又能灵活熟练掌握三维动画与特效的制作流程和技法。

无论日后从事专业动画创作，还是谋职动画公司、广告公司、电视台等单位，本书都会带给你实际帮助，受益终生。

<<Maya动画与特效>>

作者简介

孙立军

著名动画导演

北京电影学院动画学院院长

中国动画学会常务理事

中国视协卡通艺术委员会理事

主讲课程：动画理论、动画设计、动画创作、动画影片分析

2000年中国电视“金童奖”评委

2000年大众电视“金鹰奖”评委

2001年大众电视“金鹰奖”评委

2003年中国电视“金童奖”评委

2004年中国电视“金童奖”评委

2004年中国电影“华表奖”评委

主要作品

漫画《风》

动画短片《好邻居》导演

动画短片《小螺号》导演

动画系列片《三只小狐狸》分集导演

动画系列片《浑元》总导演

动画系列片《西西瓜瓜历险记》总导演

动画影院片《小兵张嘎》总导演

<<Maya动画与特效>>

书籍目录

第一部分Maya Animation(动画)

第一章动画技术在电影中的应用

第一节动画的艺术表现

第二节三维动画的类型

本章小结

第二章动画制作基础

第一节技术指导原则

第二节动画技术的基本类型

第三节动画操作界面

第四节使用声音

第五节设置简单关键帧

第六节制作“小球运动”动画

本章小结

本章作业

第三章角色设置

第一节技术指导原则

第二节骨骼基础知识

第三节骨骼的动力学

第四节编辑创建的骨骼

第五节Constrain(约束)

本章小结

本章作业

第四章骨骼系统

第一节技术指导原则

第二节创建卡通角色“莫瑞斯”的完整骨骼

本章小结

本章作业

第五章创建蒙皮

第一节技术指导原则

第二节蒙皮前的准备工作

第三节蒙皮的类型

第四节为卡通角色“莫瑞斯”创建完整蒙皮

本章小结

本章作业

第六章基础动画制作技法

第一节技术指导原则

第二节预览动画

第三节Graph Editor(曲线编辑器)

第四节制作“小球弹跳动画”

第五节变形器的使用

第六节驱动关键帧

第七节路径动画

第八节动画层

第九节Assets(分享包)工具

第十节Camera Sequencer(摄像机序列)

<<Maya动画与特效>>

第十一节声音的编辑

第十二节Sence Time Warp(时间隧道)

本章小结

本章作业

第七章高级动画制作技法

第一节技术指导原则

第二节动画理论基础

第三节角色行走动画

第四节创建“莫瑞斯概念行走”动画

第五节角色表情动画

第六节创建“莫瑞斯”的口型和表情动画

本章小结

本章作业

第二部分Maya Effects(特效)

第八章特效在电影中的应用

第一节特效类型

第二节传统特效与数字特效

本章小结

第九章粒子特效基础

第一节技术指导原则

第二节粒子概述

第三节创建粒子

第四节粒子属性

第五节Fields(场)

第六节表达式调整

第七节粒子碰撞

第八节制作目标体(Goal)

第九节粒子替代(Instancer)

第十节制作“万剑归宗”特效

本章小结

本章作业

第十章nParticles(粒子系统)

第一节技术指导原则

第二节nParticles(粒子系统)概述

第三节Fill Object(填充对象)窗口属性

第四节nParticles属性

第五节制作“水滴”特效

本章小结

本章作业

第十一章刚体和柔体的应用

第一节技术指导原则

第二节刚体的应用

第三节制作“小球在连动装置上的连环碰撞”

第四节柔体的应用

第五节制作“小球掉落湖面”特效

本章小结

本章作业

<<Maya动画与特效>>

第十二章流体和海洋

第一节技术指导原则

第二节流体的应用

第三节海洋的应用

本章小结

本章作业

第十三章Paint Effects(特效画笔)

第一节技术指导原则

第二节Paint Effects概述

第三节在二维平面上绘画

第四节在三维空间中绘画

第五节画笔常用属性

第六节动画笔划

第七节绘制“草地”特效

本章小结

本章作业

第十四章nCloth

第一节技术指导原则

第二节布料概述

第三节创建布料

第四节解算器

第五节布料属性

第六节布料碰撞与布料约束

第七节制作“飘动的衣服”特效

本章小结

本章作业

第十五章Fur和Hair的应用

第一节技术指导原则

第二节Fur的应用

第三节制作“玩具毛发”特效

第四节Hair的应用

第五节制作“男孩短发”特效

本章小结

本章作业

附录习题答案

<<Maya动画与特效>>

编辑推荐

Maya是目前国际上最先进的高端三维动画制作软件，拥有最先进的三维动画制作体系，能够方便快捷地创作出电影级别的视觉效果，有效地处理制片人提出的任何挑战。

《Maya动画与特效》(作者孙立军)根据Maya软件的模块化特点，借鉴电影制作的工艺流程，按照“三维动画”课程教学大纲要求编排，将Maya软件的操作技能和三维动画与特效的基础知识和创作规律进行了完整系统化、模块化、视频化的专业讲解。

<<Maya动画与特效>>

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>