

<<Maya8.5动画制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya8.5动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787030209610

10位ISBN编号：7030209613

出版时间：2008-6

出版时间：尹武松、方楠 北京科海电子出版社 (2008-06出版)

作者：尹武松，方楠 著

页数：498

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>

## <<Maya8.5动画制作标准教程>>

### 内容概要

《Maya8.5动画制作标准教程(适用于Maya8、7版本)》根据作者多年从事Maya教学与应用的经验,从教学与培训的实际需要出发,借助大量的实例,循序渐进地讲解Maya动画制作的最实用的功能及其应用技巧。

共分12章,分别介绍了Maya8.5基本操作界面与工具的使用方法、动画的基本操作方法、角色建模、创建骨骼与皮肤绑定、变形动画、图表编辑器、角色动画制作、利用特效画笔工具制作动画、材质编辑、动力学动画、灯光、摄像机与渲染、人物与动物的运动规律等内容。

《Maya8.5动画制作标准教程(适用于Maya8、7版本)》配套光盘中提供了书中实例所用到的材质贴图及模型源文件,同时还提供了多媒体视频教学文件,详细讲解了Maya8.5的基本操作界面与工具的使用方法,动画的基本操作方法,以及创建骨骼与皮肤绑定的方法。

## <<Maya8.5动画制作标准教程>>

### 作者简介

尹武松，教授，1966年毕业于中央工艺美术学院（现清华大学美术学院），曾从事绘画创作，雕塑工作、工业造型设计、室内装饰设计、陶瓷设计、《工业设计》杂志美术编辑、电脑美术研究等工作。

## <<Maya8.5动画制作标准教程>>

### 书籍目录

第1章 Maya 8.5基本操作界面与工具的使用方法1.1 Aninlation模块所属的菜单1.1.1 公共菜单1.1.2 动画菜单1.2 状态栏按钮1.3 工具架1.4 工具栏1.5 视图切换1.6 通道面板1.7 图层面板1.8 播放控制按钮1.9 时间栏控制面板1.10 帮助栏1.11 剧本栏1.12 场景菜单栏1.13 轴心的调整1.14 清除历史记录1.15 父子连接的使用

第2章 动画的基本操作方法2.1 动画关键帧的设置方法2.2 利用通道栏设置关键帧2.3 设置动画总帧数2.4 简单几何体运动设置关键帧实例2.5 编辑关键帧2.6 驱动关键帧动画2.7 路径动画

第3章 角色建模3.1 卡通人物造型3.1.1 卡通人物头部建模3.1.2 卡通人物身体建模3.2 动物造型建模.....

第9章 材质编辑第10章 动力学动画第11章 灯光、摄像机与渲染第12章 人物与动物的运动规律

## 章节摘录

第2章 动画的基本操作方法Maya作为三维动画软件的代表，其开发环境以及功能使用方便且较为强大，使用它可以通过多种方法完成动画的制作。它为三维动画创作提供了强大、灵活且直观的工具。在实际的动画制作过程中需要利用Maya不同的动画制作技术来完成，一般Maya的动画制作技术可以分为关键帧动画、非线性动画、路径动画，以及通过运动捕捉形态形成动画等。

简单地说，关键帧动画就是在不同的时间段设置角色的不同姿势或者位置，对对象物体在不同时间或帧上的属性设置的参数值进行定义并记录，最终形成动画的一个过程。

非线性动画需要使用运动的动画素材，通过使用TraxEditor编辑器，可以独立于时间，以非线性的层叠和混合决定动画序列。

用户可以层叠和混合任何类型的关键帧动画，包括运动吸附和路径动画。

TraxEditor和Maya的其他功能结合使用，是开发复杂角色动画的理想工具，也是生成复杂动画的重要方法。

对于一些复杂而且需要耗费大量时间完成的动画制作，利用平常的一些动画制作技术很难完成或达到一定的要求，现今很多影视作品中那些近乎不可能的画面动作都需要使用三维动画技术实现，但是在这些动画制作中使用关键帧、非线性或路径动画技术很难实现。

比较简单的方法就是捕捉一个真实对象的运动，然后把运动的捕捉数据输入到Maya中，可以把运动的捕捉数据实施到角色上，并使用其他的技术来编辑角色行动，最终完成那些高难度的动画效果。

运动捕捉动画的制作需要使用专业的配套运动捕捉设备，其工作流程较为复杂和专业。

本章中主要介绍关键帧的动画设置与基本操作，前面已经提到过，动画的制作过程就是创造和编辑随时间变化的对象的过程。

对于一个将要完成动画运动的对象物体来说，它必须随时间的变化而运动，那么用于标记特定时间上对象属性变化值的关键帧，在制作动画中就尤为重要。

## <<Maya8.5动画制作标准教程>>

### 编辑推荐

《Maya8.5动画制作标准教程(适用于Maya8、7版本)》是入门级用户自学Maya的理想用书，同时也可作为美术院校及高等院校相关专业的理想教材。

<<Maya8.5动画制作标准教程>>

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>