

<<Maya实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya实用教程>>

13位ISBN编号：9787040169881

10位ISBN编号：7040169886

出版时间：2005-1

出版时间：高等教育出版社（蓝色畅想）

作者：高等教育出版社（蓝色畅想）

页数：133

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

计算机图形（computer Graphics，CG），通俗地讲就是利用计算机及其相关软件来辅助人手画画。随着计算机图形、图像技术的进一步发展，逐渐将图形、图像领域的设计、制作人员从低效繁琐的工作中解脱出来，原来低水平的工作也被不断提高到令人叹为观止的水平。因此可以说，它的出现是计算机技术发展史上的一座里程碑。

本书结合具体案例，系统地介绍了Maya在影视制作中的动画制作原理。系统地剖析了人物动画制作的思路。

书中所涉及的经验 and 技巧也是我们在实践和教学过程中不断积累的成果，希望能给读者以启发和帮助。

本书由龙奇数位艺术工作室提出整体编写方案并编著而成。在编写过程中得到了工作室众多同仁的鼎力支持，在此表示感谢。

## <<Maya实用教程>>

### 内容概要

《Maya实用教程（动画篇）》是高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材，是在充分汲取本课程教学改革成果及龙奇数位艺术工作室多位老师多年教学经验与实践的基础上编写而成的。

《Maya实用教程（动画篇）》主要内容包括三维动画设计制作概述、动画基础、了解Maya骨骼、骨骼设置、骨骼控制、人物角色表情制作、角色皮肤绑定等。

《Maya实用教程（动画篇）》涉及的所有模型案例，可以到hv.hep.com.cn上下载，其中包含有模型案例Maya源文件、视频等内容。

《Maya实用教程（动画篇）》适用于高等专科学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院，也可供示范性软件职业技术学校、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用，还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

## 书籍目录

第1章 三维动画设计制作概述1.1 三维动画概述1.2 三维动画制作的分工1.3 三维动画制作的流程1.4 三维动画制作中应注意的问题本章小结习题第2章 动画基础2.1 Maya动画的控制2.1.1 时间滑块2.1.2 播放控制2.1.3 使用动画控制菜单2.1.4 关键帧的设置2.1.5 动画预览2.1.6 Graph Editor的使用2.2 关键帧动画2.3 驱动关键帧动画2.3.1 开门动画的制作2.3.2 鱼杆动画的制作2.4 路径动画2.4.1 摄像机路径动画的制作2.4.2 小船的路径动画2.5 弹跳的小球2.5.1 弹跳小球的动作分析2.5.2 弹跳小球的动作调节本章小结习题第3章 了解Maya骨骼3.1 骨骼介绍3.1.1 了解骨骼结构3.1.2 工作流程概要3.2 骨骼的基础命令本章小结习题第4章 骨骼设置4.1 了解人体骨骼4.1.1 骨盆4.1.2 脊柱4.1.3 胸廓4.1.4 颅骨4.1.5 臂部4.1.6 髋部4.1.7 腿骨4.2 人物角色模型骨骼设置本章小结习题第5章 骨骼控制5.1 骨骼定位基本知识5.2 人物角色的骨骼控制本章小结习题第6章 人物角色表情制作6.1 融合变形器6.2 剖析人物面部肌肉6.2.1 额肌6.2.2 眼轮匝肌6.2.3 颧小肌与颧大肌6.2.4 鼻肌6.2.5 口轮匝肌6.2.6 颊肌、唇下降肌和口三角肌6.2.7 咬肌6.2.8 颞肌6.3 人物面部表情案例6.3.1 目标物体的制作(一)6.3.2 目标物体的制作(二)6.4 融合变形设置本章小结习题第7章 角色皮肤绑定7.1 了解平滑蒙皮7.2 人物头部的蒙皮设置本章小结习题

## 章节摘录

理解骨骼的设置必须从骨骼开始，整个骨架由179块主要骨头组成，所有的骨头都绝妙地发挥着特殊功能，而它们结合在一起便组成了一个坚固而又轻巧的结构。

如图4-1所示，是一副骨架图。

人体里最重要的支撑结构是脊椎骨或者说是脊柱。

脊柱的底端与骨盆相连的一块骨头，叫髌骨。

事实上骨盆是由3块独立的骨头组成，但它们结合得极其牢固，虽然某种运动是可能的，然而为了实际运用，骨盆可以看作是个单一、坚固的结构。

复杂而强壮的肌肉系统更象一艘船的锁具，弯曲的、但基本上属垂直姿势的脊柱，位于灵活的脊柱间的强有力的连结物，及支撑其他结构的稳固的骨盆底板，它们都极其重要，几乎总是做出任何一种姿势的关键所在

股骨或者说是大腿骨，其粗而强壮的骨头与大的臀部和腿部肌肉连结着，通过其上端圆形股骨头与骨盆中半球状髌臼相接，小腿由两块长骨构成，也就是胫骨或称为外胫骨及腓骨。

他们的上端与髌骨或称为膝盖骨结合构成一个复合关节，它只能在一个平面上做基本运动。

他们的下端是显著的突出物，称为踝骨。

构成一个与真正脚踝相接的关节，也就是跗骨。

跗骨中最长的一块是踵骨或为跟骨，与长脚骨一起构成一个能承受很大重量的拱形结构。

脚趾骨合称趾骨。

与脊柱相连，并被其上部支撑的是细而弯曲的肋骨组成的一个笼子—胸廓。

这一系统实际上保护着人体胸腔内各个器官。

但它更主要的是一种类似风箱的结构，为了呼吸而压迫和扩张肺部。

胸廓的第三个作用是支撑上肢带和双臂。

一个大部分为平展肌肉的复杂系统与胸廓交错在一起，与骨盆的正面连接，从而构成一个坚固而灵活的整体——躯干。

骨盆与胸廓通过腰的连结和活动够成一种非常重要的关系，作为一个出色的3D角色艺术家必须能精确地分析研究这一关系。

#### 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>