

<<Maya动画制作实战技法>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画制作实战技法>>

13位ISBN编号：9787113115678

10位ISBN编号：7113115675

出版时间：2010-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：张储，杨絮 编著

页数：370

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动画制作实战技法>>

前言

随着计算机技术的飞速发展，CG艺术和技术也得到了长足的发展。

三维创作是CG的重要分支，可以使用的软件有很多，3dsMax、Maya、Softimage|XSI、Lightwave等都是著名的三维创作软件。

本书应广大读者的迫切需求，用视频化教程配以丰富而典型的实例，将Maya各种动画基础知识讲解与具体实例制作紧密结合。

典型实例采用边讲解边操作的方式，对软件命令及其应用做了深入、细致的讲述。

书中实例题材广泛，涵盖了各类常见动画的制作，在收录经典作品的同时，向读者展示了最前沿的技术与解决方案。

本书内容通过大量的经典实例，全面介绍了利用Maya2009软件制作动画的基本知识，展示了其制作动画和特效的具体过程。

全书分为12章，具体内容如下：第1章讲解了角色动画的基本制作流程。

第2章讲解了角色绑定和蒙皮的基本知识和高级应用技法。

第3章讲解了表情绑定技术的基本知识和高级应用技法。

第4章讲解了肌肉系统的基本知识和高级应用技法。

第5章讲解了人物动画的基本知识和高级应用技法。

第6章讲解了四足动物动画的基本知识和高级应用技法。

第7章讲解了粒子系统的基础知识和高级应用技法。

第8章讲解了动力学——刚体和柔体的基本知识和综合使用方法。

第9章讲解了流体动画的基本知识和高级应用技法。

第10章讲解了nCloth的基本知识和高级应用技法。

第11章讲解了特效综合实例-仙尘效果的制作。

第12章通过一个角色动画综合实例，深入讲解了角色动画制作的完整过程。

本书所有案例包含的技术要点全面，表现技法讲解详细。

本书特色讲解细致、深入：详细介绍了角色动画、表情动画、人物动画、四足动画、粒子特效动画、柔体和刚体动画、流体动画、nCloth动画等各类常见动画的基础知识，并通过精心安排的典型实例讲解了各类动画的制作方法技巧。

实例丰富：通过大量的小实例深入讲解了关键命令和工具的使用方法和操作技巧，并通过综合实例讲解了各种动画技术相互配合制作出动画效果的全过程。

技术含量高：介绍了作者多年来总结的动画制作技术方面的经验，很多技术都是独家揭密，可帮助读者快速掌握相关技术，并提高制作水平。

<<Maya动画制作实战技法>>

内容概要

本书详细讲解了利用Maya 2009制作动画的各个知识点，并通过具体实例说明了各项技术的具体使用方法和技巧。

本书共12章，分别介绍了：角色动画的基本制作流程，骨骼绑定与蒙皮技术，表情绑定技术，肌肉系统，人物动画、四足动物动画技术，粒子系统的应用，刚体、柔体和流体动画技术，nCloth技术等内容，并通过精心安排的典型实例讲解了各类动画的制作方法与技巧。

本书配套光盘中提供了书中实例的素材文件和源文件，以及实例制作的全程语音讲解的视频教学文件。

本书适合Maya初学者使用，适合作为影视传媒、游戏制作等相关专业初学者的参考书，也可以作为高等院校相关专业的教材。

<<Maya动画制作实战技法>>

书籍目录

第1章 角色动画的基本制作流程 1.1 建立模型 1.1.1 人体结构概述 1.1.2 Mava建模基础命令介绍 1.1.3 角色的制作 1.2 材质贴图 1.2.1 UV的应用 1.2.2 UV常用命令介绍 1.3 骨骼设定 1.4 表情设定 1.5 角色蒙皮 1.6 设置动画 1.7 动画的种类 1.7.1 人物动画特点 1.7.2 四足动物动画特点 1.7.3 鱼类动物动画特点 1.7.4 机器人动画特点第2章 角色绑定 2.1 本章概述 2.2 基础介绍 2.2.1 骨骼的创建 2.2.2 IK的创建 2.2.3 IK Spline Handle(样条IK)工具设置 2.2.4 约束介绍 2.3 脚的绑定 2.3.1 整理角色 2.3.2 创建骨骼 2.3.3 添加IK 2.3.4 制作线控 2.3.5 设置脚部开关 2.4 身体的绑定 2.4.1 创建骨骼 2.4.2 创建IK 2.4.3 连接腿部骨骼 2.4.4 制作线控 2.5 胳膊与手的制作 2.5.1 创建骨骼 2.5.2 添加IK 2.5.3 创建手部骨骼 2.6 整理 2.7 蒙皮 2.7.1 蒙皮操作第3章 表情绑定第4章 肌肉系统第5章 动画基础和人物动画第6章 四足动物动画第7章 粒子系统的应用第8章 刚体、柔体的应用第9章 流体的应用第10章 nCloth的应用第11章 特效综合实例——仙尘效果的制作第12章 角色动画制作实例

<<Maya动画制作实战技法>>

章节摘录

插图：随着电影业的迅猛发展，计算机特效技术在电影中的地位越来越重要，而在众多的影视特效软件中，Maya是一个不得不提的制作软件。

其性能的完善和制作的流畅性被业界津津乐道。

Maya是Alias|Wavefront（2003年7月更名为Alias）公司的产品，作为三维动画软件的后起之秀，深受业界欢迎和钟爱。

Maya集成了Alias|Wavefront最先进的动画及数字效果技术，不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，而且还结合了最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染和运动匹配技术。

Maya因其强大的功能在3D动画界造成了巨大的影响，已经渗入到电影、广播电视、公司演示、游戏可视化等各个领域，且成为三维动画软件中的佼佼者。

《加勒比海盗》、《变形金刚》、《黑客帝国》、《金刚》、《指环王》、《黑夜传说》等很多大制作中的计算机特技镜头都是应用Maya完成的。

逼真的角色动画、丰富的画笔、接近完美的毛发和衣服效果，不仅使影视广告公司对Maya情有独钟，也使许多喜爱三维动画制作，并有志向影视计算机特技方向发展的朋友也被Maya的强大功能吸引。

下面介绍用Maya来制作真实角色的基本过程。

在利用Maya制作角色的时候基本上要遵循以下流程，在完成初期的草图设计后，便要进行计算机上的一些工作。

在进行Maya制作时，首先要建立基本的模型；接下来进行UV的拆分和摆放，然后便要开始绘制贴图，将绘制的贴图通过UV完美地与塑模结合在一起之后，便完成了Maya制作中的初期阶段。

接下来进行动画的制作，制作的难点在于对动画本身的性格及情绪的把握，这和表演有些相似，在本书中将着重介绍动画的一些知识。

制作好动画之后，开始进行渲染设置的调节，之后就到了特效的制作阶段，这一阶段的制作在制作过程中与前期的制作有时是分开的，最后到后期的特效软件中进行合成，对于影视动画来说，基本的制作流程就是这样。

本章将简单介绍一下从建模到动画的基本流程，大致了解一下制作的过程。

<<Maya动画制作实战技法>>

编辑推荐

《神话·Maya动画制作实战技法》详细介绍了角色动画、表情动画、两足动画、四足动画、粒子特效动画、柔体和刚体动画、流体动画、nCloth动画等各类常见动画的基础知识，并通过精心安排的大量实例深入讲解各类动画的制作方法技巧。

书中介绍了作者多年来总结的动画制作技术方面的经验，很多技术都是独家揭密，可帮助读者快速掌握相关技术并提高制作水平。

近12小时超大容量视频教学光盘，实例的工程源文件和所用到的素材文库，实例制作的视频教学文件。

<<Maya动画制作实战技法>>

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>