

<<Maya 2010动画制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Maya 2010动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787030286482

10位ISBN编号：7030286480

出版时间：2010-10

出版时间：科学出版社

作者：尹武松，方楠 编著

页数：364

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 2010动画制作标准教程>>

### 前言

Maya软件是目前世界公认的最完美的三维动画制作系统，广泛应用于影视特效、广告特技、角色动画、游戏等各个领域。

它为数字艺术家们提供了一系列灵活而实用的工具，帮助我们完成从建模、动画、动力学到绘制及渲染的全部工作，在电影与电视，游戏开发、可视化设计和教育领域始终保持着领先的优势。

Maya可以帮助用户借助动力学计算平13粒子系统创建出与物理世界一样的刚体、柔体动力学过程。

此外，Maya还提供了一系列工具，帮助用户制作并渲染包含动画内容的场景，制作照片级视觉效果。

本书内容：全书共分11章，具体内容如下。

第1章Maya基础，介绍Maya 2010的应用领域、工作界面及其基本操作。

第2章角色建模，介绍利用多边形建模工具对卡通角色，动物进行建模的方法。

第3章创建骨骼与皮肤绑定，介绍三维动画制作最基本的工具——骨骼工具，并介绍利用它进行角色骨骼的搭建和皮肤绑定。

第4章Maya动画的基本操作方法，介绍动画关键帧的设置和编辑方法，并介绍Maya动画的各种变形技术。

第5章Maya Graph Editor使用方法与行走动画制作。

介绍加快动画制作及细微调整动作的技术，并介绍人物行走和动物行走的基本动画操作。

第6章粒子与力场，介绍粒子动画与以及各种力场的基本概念及属性，并应用其模拟出逼真的自然现象。

第7章流体动画，介绍流体与动力学结合使用的操作方法，并利用流体制作海洋动画，烟雾动画、爆炸动画。

第8章布料及毛发动画，介绍布料动画的制作以及毛发动画在创建时的注意事项和基本操作方法。

第9章刚体和柔体，了解柔体和刚体与动画的结合使用方法，并利用柔体和弹簧系统制作飘舞的丝带、脚印和窗帘动画。

第10章Paint Effects动画，介绍Paint Effects面板的功能。

并利用该面板制作瀑布动画、火焰动画、下雨动画、下雪动画、喷泉动画、闪电动画和霓虹灯效果。

第11章综合实例篇，通过制作吊桥动画与黑客帝国中下落的字母效果，讲解Maya2010各种技术的综合运用，巩固前面章节所学的知识。

## <<Maya 2010动画制作标准教程>>

### 内容概要

本书根据作者多年从事Maya教学与应用的经验，从教学与培训的实际需求出发，借助大量的实例，循序渐进地讲解Maya动画制作最实用的功能及其应用技巧。

全书共分11章，前10章分别介绍了Maya 2010基础知识、角色建模、创建骨骼与皮肤绑定、Maya动画的基本操作方法、Maya Graph Editor使用方法与行走动画制作、粒子与力场、流体动画、布料及毛发动画、刚体与柔体、Paint Effects动画，最后一章通过制作吊桥动画和制作黑客帝国中下落的字母两个综合实例，讲解了Maya各种技术的综合运用，巩固前面章节所学的知识。

本书配套两张DVD光盘，提供了书中实例所用到的模型源文件与素材文件，同时还提供了长达9小时的多媒体语音教学视频，详细讲解了Maya 2010的基本操作界面、多边形命令的使用方法、卡通角色建模、马的制作、骨骼菜单、角色骨骼创建以及马骨骼创建的整个过程。

另外，光盘中还附赠了一部作者原创的、获得全国民办高校美术作品大赛特等奖的动画短片作品《火星猴计划》，供您学习与欣赏。

本书是入门级用户自学Maya动画制作的理想用书，同时也可作为美术院校、高等院校及社会培训机构相关专业的教材使用。

## <<Maya 2010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。出版过30余本专著和译著，国内外收藏的美术作品上百件，主要发明成果为《WSNCCA新概念二维动画快速制作》软件。

方楠，2006年毕业于吉林艺术学院。

现任大连艺术学院美术系动画教研室主任。

系大连美术家协会会员。

出版著作《Maya 8.5动画制作标准教程》。

## <<Maya 2010动画制作标准教程>>

### 书籍目录

第1章 Maya基础第2章 角色建模第3章 创建骨骼与皮肤绑定第4章 Maya动画的基本操作方法第5章 Maya Graph Editor使用方法与行走动画制作第6章 粒子与市场第7章 流体动画第8章 布料及毛发动画第9章 刚体与柔体第10章 Paint Effects动画第11章 综合实例篇

章节摘录

插图：

## <<Maya 2010动画制作标准教程>>

### 编辑推荐

《Maya2010动画制作标准教程》：首选资料：遵循Maya标准授课体系和官方认证考试大纲规定而编写，是Maya初学者的首选学习资料。

全新升级：经由教师实际课堂教学检验并征求众多专家的反馈意见改进，在上一版畅销书的基础上全新升级，更加符合初学者的学习需求。

轻松上手：详尽的Maya参数解析配合丰富的案例教学，让初学者轻松上手，快速掌握。

遵循Maya标准授课体系和官方认证考试大纲规定而编写。

经由教师实际课堂检验与反馈意见改进，畅销书全新升级。

9小时多媒体语音教学视频，重要参数设置和操作细节一览无遗，一看即会。

附赠全国民办高校美术作品大赛特等奖作品，作者原创搞笑动画短片《火星猴计划》。

全部案例场景源文件与素材文件，方便参照图书同步学习，省时省心，提高效率。

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>