

<<Maya角色动画规律及设定>>

图书基本信息

书名：<<Maya角色动画规律及设定>>

13位ISBN编号：9787115166180

10位ISBN编号：7115166188

出版时间：2007-10

出版时间：人民邮电

作者：杨桂民

页数：346

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角色动画规律及设定>>

### 内容概要

《Maya角色动画规律及设定》分为14章，其中第1章至第4章主要讲述了动画原理，包括动画产生的一些基本知识，时间、节奏和空间幅度的概念，动画模块中的一些常用工具的使用，以及人体关节的活动范围等；第5章至第8章主要讲述了骨骼设置，包括骨骼创建，骨骼装配，权重调节，以及高级骨骼设置；第9章至第14章主要讲述了动画制作，包括动画的规律和技巧，以及走、跑、跳等动画的制作，最后总结了经验。

《Maya角色动画规律及设定》重在讲求实用性，书中采用的都是在实际生产中会大量使用到的实例。

## &lt;&lt;Maya角色动画规律及设定&gt;&gt;

## 书籍目录

- Chapter 01 基础知识 1.1 动画产生的视觉和心理基础 11.1.1 眼睛的幻觉——视觉暂留 11.1.2 似动现象和心理补偿 11.2 Maya基础知识 21.2.1 Outliner和Hypergraph 31.2.2 认识坐标系 41.3 Maya动画模块中的常用工具及设置 61.3.1 动画控制模块 61.3.2 曲线编辑器 61.3.3 关键帧的编辑 151.3.4 Dope Sheet编辑器 171.4 认识并理解动画曲线 181.4.1 网球动画 181.4.2 动画曲线的意义 20
- Chapter 02 时间·节奏·空间幅度 2.1 动画制作的基础概念 232.2 网球的下落运动 242.2.1 动画前的准备 242.2.2 网球下落运动的受力分析 252.2.3 网球下落运动制作步骤 262.3 乒乓球的下落运动 292.4 铁球的下落运动 322.5 时间、节奏和空间幅度变化分析 332.5.1 时间和节奏 332.5.2 空间幅度的变化 35
- Chapter 03 柔软物体的运动 3.1 Maya中常用的控制器工具 373.1.1 组和父子物体 373.1.2 骨骼的作用及工作原理 393.1.3 IK控制器 423.1.4 簇 443.1.5 约束工具 473.2 竖直方向上柔软物体的运动——花枝的随风摆动 503.2.1 创建花枝的骨骼 513.2.2 柔软物体在竖直方向上运动的规律 563.2.3 花枝摆动的动画制作步骤 563.3 水平方向上柔软物体的运动——飘动的带子 613.3.1 柔软物体在水平方向上运动的规律 613.3.2 带子的设置 623.3.3 飘动带子的动画制作步骤 653.4 柔软物体的跟随运动——移动的绳索 673.4.1 柔软物体跟随运动的动画规律 673.4.2 绳索的设置 683.4.3 跟随动画的制作步骤 70
- Chapter 04 人体关节的活动范围 4.1 人体骨骼概述 754.2 主要关节的活动范围 764.2.1 头部的活动范围 764.2.2 肩、上臂的活动范围 764.2.3 腰部的活动范围 774.2.4 肘关节的活动范围 784.2.5 手腕的活动范围 784.2.6 手指的活动范围 794.2.7 拇指的活动范围 794.2.8 髋关节的活动范围 794.2.9 膝关节的活动范围 814.2.10 脚部踝关节的活动范围 82
- Chapter 05 人体骨骼的创建 5.1 躯干和头部骨骼的创建 835.1.1 躯干骨骼的结构 835.1.2 躯干和头部骨骼的创建步骤 855.2 手臂骨骼的创建 885.2.1 手臂的骨骼结构 885.2.2 手臂骨骼的创建步骤 905.3 肩部骨骼的创建 955.3.1 肩部的骨骼结构 955.3.2 肩部骨骼的创建 965.4 下肢骨骼的创建 975.4.1 下肢的骨骼结构 975.4.2 下肢骨骼的创建步骤 975.4.3 另一种形式的腿部骨骼 1005.5 辅助骨骼的创建 1015.5.1 创建臀部和胸部的辅助骨骼 1015.5.2 辅助骨骼的作用 1015.6 另一侧骨骼的镜像 102
- Chapter 06 骨骼的配置 6.1 如何添加自定义属性 1046.1.1 认识属性类型 1046.1.2 自定义属性实例操作 1056.2 腿部的骨骼装配 1076.2.1 腿部的IK控制器 1076.2.2 腿部的极向量约束 1116.2.3 脚部控制器的连接 1136.3 手臂的控制连接 1216.3.1 手臂的FK控制器连接 1216.3.2 肘部控制器的连接 1236.3.3 手腕控制器的连接 1246.3.4 手指关节的连接 1276.3.5 手臂的IK控制器连接 1306.3.6 手臂的总控制器 1316.3.7 手臂的FK控制器的显现和隐藏开关 1336.4 眼睛和牙齿的设置 1356.4.1 牙齿部分 1356.4.2 眼睛部分 1366.5 身体部分的设置连接 1376.5.1 脖子部分的连接 1376.5.2 腰部的控制连接 1396.5.3 臀部的旋转连接 1406.5.4 锁骨的连接 1406.5.5 另一侧控制器会出现的问题 1416.5.6 身体控制器的连接 1436.5.7 身体的总控和文件的整理 1456.6 动画简模的制作 1466.7 高跟鞋腿的装配 147
- Chapter 07 权重的调节 7.1 蒙皮操作 1517.2 调整模型权重的常用工具 1537.2.1 笔刷权重工具 1537.2.2 Component Editor编辑器和剪除小权重工具 1547.3 下肢的权重调节 1567.3.1 膝关节部分的权重调节 1567.3.2 大腿部分的权重调节 1597.3.3 腰部的权重调节 163
- Chapter 08 高级骨骼设置 8.1 肩锁关节与手控制器的联动 1708.1.1 肩锁关节与手控制器的联动原理 1708.1.2 肩锁关节与手臂联动的制作步骤 1718.2 角色cim可伸缩的身体 1768.2.1 可伸缩身体原理 1768.2.2 Maya中实现可拉伸骨骼的方法和步骤 1788.3 角色cim身体骨骼的IK/FK转换开关 1858.3.1 控制开关原理 1858.3.2 IK/FK切换开关制作步骤 1868.4 表情控制 1888.4.1 Blend Shape控制方式 1888.4.2 直接控制方式 1948.4.3 控制器的连接 1968.4.4 鼻子的控制连接 1978.5 使用Scale方式实现可拉伸的骨骼 1988.5.1 使用Scale方式实现拉伸骨骼的原理 1988.5.2 使用Scale方式实现拉伸骨骼的步骤 199
- Chapter 09 动画规律和技巧 9.1 挤压和拉伸 2079.1.1 物体重量感的一种表现方式 2079.1.2 卡通化的动画表现和加强动画的趣味性 2089.1.3 可产生夸张的戏剧化效果 2099.2 重心和动势线 2109.2.1 重心 2109.2.2 动势线 2119.3 身体中的弹簧——平衡原理 2159.3.1 身体、上肢、头部组成的弹簧 2159.3.2 整个身体的弹簧 2179.4 预备动作和惯性动作 2189.4.1 预备动作和惯性动作分析 2189.4.2 摆臂动

<<Maya角色动画规律及设定>>

作实例 2199.4.3 摆臂动作制作步骤 2239.5 弧线运动 2269.5.1 多个力作用的结果 2269.5.2 解剖结构决定动作形式 2279.5.3 动作的时间先后顺序 2299.5.4 转身动作分析 2309.5.5 转身动作制作步骤 2319.6 力在哪里 2349.6.1 力在物理学上的解释 2349.6.2 不同力的表现实例 2359.7 动画规律和技巧总结 2379.7.1 设计动作要做到心中有数 2379.7.2 把握好时间和节奏 2379.7.3 确定动作产生的根源——力在哪里 2389.7.4 将运动规律融入到角色的动作中 2389.7.5 动画制作中需要注意的地方 240Chapter 10 走路10.1 动画影片中的走路动作 24110.2 普通的行走 24210.2.1 行走动作分析 24210.2.2 普通的走路循环动画制作 246Chapter 11 变化的走路11.1 简单变化走路 25911.2 左右摇摆地走路 26511.3 无精打采地走路 274Chapter 12 跑步12.1 普通的跑步 28312.1.1 动画影片中的跑步动作 28312.1.2 普通跑步动作分析 28412.1.3 跑步动画制作步骤 28612.2 快速的跑步 29812.2.1 动画影片中快速跑步的动作 29812.2.2 快跑的动画制作步骤 299Chapter 13 跳跃动作13.1 台灯的骨骼设置 30913.1.1 台灯的结构分析 30913.1.2 台灯的骨骼设置和控制方法 31113.1.3 骨骼设置的步骤 31313.2 原地向上跳跃动作 32913.2.1 原地向上跳跃动作分析 32913.2.2 台灯原地向上跳跃动作的制作步骤 33013.3 向前跳跃 33513.3.1 向前跳跃动作分析 33513.3.2 向前跳跃动作的制作步骤 336Chapter 14 动画师的自我学习14.1 练习动手能力 34114.2 生活中多观察体会 34214.3 参考动画大师的作品 34214.4 表演的重要性 34214.5 肢体动作库和表情库的收集 343

<<Maya角色动画规律及设定>>

章节摘录

插图

## <<Maya角色动画规律及设定>>

### 编辑推荐

《Maya角色动画规律及设定》在讲授上采用了先进行原理分析再配合实践操作的方式。随书的配套光盘中提供了《Maya角色动画规律及设定》中所有教学案例的分步骤的场景文件以及动画演示文件，并提供了一些关键的教学案例的视频教学文件，以最大限度地方便读者学习。

《Maya角色动画规律及设定》非常适合想学习Maya动画的读者自学，也适合从事专业动画的创作者参考使用。

注：随书附赠配套光盘。

## <<Maya角色动画规律及设定>>

### 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>