

## <<Maya动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787303131839

10位ISBN编号：7303131833

出版时间：2011-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：郑刚，吴晓玲 主编

页数：191

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动画设计与制作>>

### 内容概要

本书采用由浅入深、图文并茂的方式系统地讲解了基础动画、变形器动画、角色动画、粒子动画、刚体与柔体等Maya动画的制作方法和技巧。

全书共分为5章：第1章主要介绍了三维动画的产生及发展过程，并对Maya的关键帧动画、驱动关键帧动画、路径动画等基础动画制作方式进行了详细的讲述；第2章讲述了Maya中各种变形器的功能，并通过实例制作介绍变形器动画的制作方法；第3章介绍Maya角色动画的制作方式；第4章介绍了Maya粒子的基本属性，并通过实例使读者充分掌握粒子动画的制作方法；第5章介绍Maya中刚体和柔体的动画制作方法。

本书适合作为在校本、专科及高职院校动漫专业教材，也适合作为社会三维动画培训班的教材和广大三维动画爱好者的自学图书。

本书的内容主要针对Maya的初学者，是一本难易适中的入门图书。

# <<Maya动画设计与制作>>

## 书籍目录

### 第1章 基础动画

学习目的

学习目标

学习内容

1.1 三维动画概述

1.2 Maya基础动画

1.3 基础动画项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

### 第2章 变形动画

学习目的

学习目标

学习内容

2.1 变形技术基础要点

2.2 Maya变形动画

2.3 变形动画项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

### 第3章 角色动画

学习目的

学习目标

学习内容

3.1 骨骼基础要点

3.2 Maya角色动画

3.3 角色动画项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

### 第4章 粒子动画

学习目的

学习目标

学习内容

4.1 粒子基础要点

4.2 Maya粒子动画

4.3 粒子动画项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

### 第5章 刚体和柔体动画

学习目的

学习目标

学习内容

5.1 刚体和柔体基础要点

## <<Maya动画设计与制作>>

5.2 Maya刚体和柔体的创建

5.3 刚体柔体动画项目实战

本章小结

实训练习

课后思考

## &lt;&lt;Maya动画设计与制作&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：Blend Shape Node：设置混合变形的名称。

Envelope：设置变形作用系数。

使用滑块设置0.0000到1.0000之间的值。

Origin：设置混合形状是否与基础物体的位置、旋转和缩放有关。

有两个选项Local和World。

选择命令“Local”项时，可在基础物体形状变形为目标物体形状时，将忽略基础物体和目标物体在位置、旋转和比例之间的差异。

对于面部动画的建立，一定要选择命令“Local”项。

一般来讲，为了便于观察，用户可将目标物体放置在不同的位置，但不会因为位置差别而影响变形，在这种情况下，应该选择命令“Local”项。

选择命令“world”项时，在变形的过程中，需要把目标物体形状和基础物体形状之间的位置、旋转和缩放之间的差别也考虑在内。

Target Shape Options：包括In-Between、Check Topology和Delete Targets三个选项。

In-Between：此项可以设置是以系列方式还是以平行方式混合。

如果将此项打开，将以系列方式混合。

形状的转化将按照目标物体被选择的顺序出现。

混合形状的变化将从第一个目标物体开始，再到第二物体，依次进行，前后通过的一系列被链接在一起的目标物体形状都被作为“in-between”形状。

如果将此项关闭，混合效果将平行出现。

每一个目标物体形状可同时均衡地影响混合效果，而不是以一系列方式逐次影响混合。

对于面部动画地创建，应该将此项关闭，以便形成各种面部表情。

CheckTopology：设置是否检查基础形状和目标形状之间存有同样的拓扑结构。

例如，如果使用NURGS物体，将检查是否所有的形状有同样数量的CVs。

DeleteTargets：设置在创建变形后是否删除目标形状。

如果不需要观看或操作目标形状，就删除目标形状，这可以改善显示操作。

2.2.2 晶格变形在晶格变形时，用晶格环绕可变形物体，然后操作晶格物体即可改变物体的形状。

1.了解Lattice晶格变形器晶格是一个点组织结构，可对所有的可变形物体进行自由形态变形。

在创建变形效果时，可通过移动、旋转或缩放晶格结构编辑晶格，或者直接操作晶格点。

晶格变形器由两部分构成：影响晶格和基础晶格。

在系统默认设置下，基础晶格被隐藏起来，我们能够直观的观察到的是影响晶格。

通常编辑或动画影响晶格来创建变形效果。

## <<Maya动画设计与制作>>

### 编辑推荐

《Maya动画设计与制作》是创意设计系列教材之一。

<<Maya动画设计与制作>>

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>