

<<Maya动画设计与制作基础>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画设计与制作基础>>

13位ISBN编号：9787531443681

10位ISBN编号：7531443686

出版时间：2009-9

出版时间：汪济萍、郑超 北方联合出版传媒（集团）股份有限公司，辽宁美术出版社（2009-09出版）

作者：汪济萍 著

页数：135

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动画设计与制作基础>>

前言

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。

而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻。

因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。

正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材》。

教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。

规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。

从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

<<Maya动画设计与制作基础>>

内容概要

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

<<Maya动画设计与制作基础>>

书籍目录

序第一章 动画的概论第一节 动画的原理 / 008第二节 动画的特点 / 008第三节 动画的分类 / 008第二章 Maya基本命令的运用第一节 动画的发展历史 / 011第二节 Maya的动画功能 / 011第三节 关键帧动画控制工具 / 011第四节 关键帧动画——小球弹跳 / 014第五节 图表编辑器 / 016第六节 声音文件的使用 / 020第七节 驱动关键帧 / 021第八节 动画路径 / 023第九节 摄像机的应用 / 028第十节 动态捕捉 / 038第三章 变形工具的运用第一节 变形器的应用工具 / 040第二节 融合变形 / 040第三节 晶格变形 / 042第四节 包裹变形 / 044第五节 簇变形 / 045第六节 软变形 / 047第七节 非线性变形 / 048第八节 造型变形 / 053第九节 颤动变形 / 054第十节 线变形 / 057第十一节 褶皱变形 / 058第四章 Animation动画介绍第一节 SetKey(设置关键帧) / 061第二节 动画辅助功能 / 067第三节 动画高级辅助功能 / 071第五章 力、重量感与夸张变形第一节 动画的力学原理 / 075第二节 物体的重量感 / 075第三节 动画中的夸张变形 / 077第四节 动作的夸张 / 078第六章 动作途径、动态线、肢体的相对运动第一节 动作的途径 / 080第二节 动态线 / 081第三节 运动中肢体的相对运动规律 / 083第七章 曲线运动规律、弹性运动、惯性运动第一节 曲线运动规律 / 087第二节 弹性运动 / 091第三节 惯性运动 / 093第四节 曲线运动中的弹性运动和惯性运动 / 093第八章 动作的预备与缓冲第一节 概念 / 095第二节 动作的预备和缓冲与弹性运动惯性运动 / 095第三节 预备缓冲的实际运用 / 096第九章 动画角色走与跑第一节 两足人物的走 / 102第二节 人物的跑 / 107第三节 跳跃 / 109第四节 四足动物的走路和跑步 / 110第十章 动作的节奏第一节 运动物体的加减速度运动 / 118第二节 人体动作的节奏 / 119第十一章 动作的重叠与跟随、主体动作与次级动作第一节 动作的重叠与跟随 / 123第二节 主体动作与次级动作 / 127第十二章 表情制作第十三章 动作分解

<<Maya动画设计与制作基础>>

章节摘录

插图：一、原理人的视网膜在物体被移动前有一秒左右的物体影像停留（1824年彼得·马克《关于活动物体的视觉留影原理》）。

人们正是根据这一原理规定放映的速度为24帧/秒或25帧/秒。

由于视觉暂留的原理，人们的眼睛所捕捉到的每一个画像都将会保持若干分之一秒时间，下一个影像会在前一个影像隐去之前出现。

这样大脑将会把两个图像联系起来，而成为连续的动作。

二、动画的定义动画是用任何物质来塑造有序的动态形象，通过电影、电脑或其他技术手段，逐帧摄录，制作后播映在荧幕上来表现有生命的物体的影视艺术。

<<Maya动画设计与制作基础>>

编辑推荐

《Maya动画设计与制作基础》由辽宁美术出版社出版。

<<Maya动画设计与制作基础>>

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>