

# 《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：9787531448693

10位ISBN编号：7531448696

出版时间：2011-5

作者：郑超

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Maya动画设计与制作》

## 内容概要

《Maya动画设计与制作》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

## 书籍目录

- 序
- 第一章 动画的概论
  - 第一节 动画的原理
  - 第二节 动画的特点
  - 第三节 动画的分类
- 第二章 Maya基本命令的运用
  - 第一节 动画的发展历史
  - 第二节 Maya的动画功能
  - 第三节 关键帧动画控制工具
  - 第四节 关键帧动画——小球弹跳
  - 第五节 图表编辑器
  - 第六节 声音文件的使用
  - 第七节 驱动关键帧
  - 第八节 动画路径
  - 第九节 摄像机的应用
  - 第十节 动态捕捉
- 第三章 变形工具的运用
  - 第一节 变形器的应用工具
  - 第二节 融合变形
  - 第三节 晶格变形
  - 第四节 包裹变形
  - 第五节 簇变形
  - 第六节 软变形
  - 第七节 非线性变形
  - 第八节 造型变形
  - 第九节 颤动变形
  - 第十节 线变形
  - 第十一节 褶皱变形
- 第四章 Animation动画介绍
  - 第一节 setKey (设置关键帧)
  - 第二节 动画辅助功能
  - 第三节 动画高级辅助功能
- 第五章 力、重量感与夸张变形
  - 第一节 动画的力学原理
  - 第二节 物体的重量感
  - 第三节 动画中的夸张变形
  - 第四节 动作的夸张
- 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
  - 第二节 动态线
  - 第三节 运动中肢体的相对运动规律
- 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
  - 第二节 弹性运动
  - 第三节 惯性运动
  - 第四节 曲线运动中的弹性运动和惯性运动
- 第八章 动作的预备与缓冲

第一节 概念

第二节 动作的预备和缓冲与弹性运动惯性运动

第三节 预备缓冲的实际运用

第九章 动画角色走与跑

第一节 两足人物的走

第二节 人物的跑

第三节 跳跃

第四节 四足动物的走路和跑步

第十章 动作的节奏

第一节 运动物体的加减速运动

第二节 人体动作的节奏

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

第二节 主体动作与次级动作

第十二章 表情制作

第十三章 动作分解

课后思考

# 《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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)