

图书基本信息

书名：<<Maya动画绑定设计与制作标准实训教程>>

13位ISBN编号：9787514203479

10位ISBN编号：7514203478

出版时间：2012-1

出版时间：印刷工业

作者：何清超//刘伟//张李

页数：186

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>

## 内容概要

《面向“十二五”三维动画设计规划教材：Maya动画绑定设计与制作标准实训教程》通过13个小龙阿布制作过程中的动画与绑定实例，深入介绍了Maya在动画绑定方面的综合应用，介绍了软件的基本功能及动画制作技巧。

全书分为8个模块，分别讲解了三维角色动画前期制作、Maya绑定的初步认识、Maya-级绑定、Maya=级绑定、三维角色动画、三级绑定和四级绑定、三维角色动画表演。

每个模块皆由模拟制作任务、知识点拓展和实践部分3部分组成。

模拟制作任务部分有非常好的重现性，通过模拟制作《小龙阿布》中的具体任务，使学生真实地体会Maya解决实际问题的 workflows 和操作方法。

知识点拓展部分通过深入、细致地介绍Maya软件的相关知识和操作技巧，使学生系统地掌握Maya动画绑定的知识体系。

实践部分通过完成具体练习任务，使学生对Maya动画绑定的应用有一个整体的把握，培养独立思考和独立工作的能力。

《面向“十二五”三维动画设计规划教材：Maya动画绑定设计与制作标准实训教程》可作为高等院校、高职高专院校动漫、数字媒体、广告、游戏、网站等专业课程的教材，也可供三维动画制作人员参考使用，还可作为三维动画培训班的培训教材。

书籍目录

模块01 三维角色动画前期制作

模拟制作任务

任务一 根据文字剧本制作一份规范的分镜表并保存文件

任务二 根据分镜制作出相应的Animatic和Layout

知识点拓展

分镜表格式详解

镜头语言

构图

镜头时间的掌控

Vegas软件了解

使用Maya制作Layout时的相关知识点

实践部分

任务三 短片动画前期创作

课后作业

模块02 Maya绑定的初步认识

模拟制作任务

任务一 影片阿布中的绑定

任务二 模拟制作太阳、地球、月亮的自转与公转关系

知识点拓展

绑定的3S原则

IK、FK

约束

属性相连的运算速度

实践部分

任务三 制作一个更加真实的太阳、地球、月亮公转自转动画

课后作业

模块03 Maya一级绑定（手、脚）

模拟制作任务

任务一 小龙阿布模型的一级绑定（手，脚）

知识点拓展

规范命名

快捷键

热盒 [ HotBox ]

Joint Tool：创建骨节

Mirror Joint：镜向骨骼

IK Handle Tool：反向动力学手柄工具

实践部分

任务二 制作角色的右手和右脚绑定

课后作业

模块04 Maya一级绑定（身体、头、尾巴）

模拟制作任务

任务一 小龙阿布模型的一级绑定（身体、头、尾巴）

知识点拓展

IK Spline Handle Tool：创建IK链工具

Smooth Bind：柔性蒙皮

Detach Skin : 断开蒙皮

Mirror Skin Weight : 镜像权重

.....

模块05 Maya二级绑定

模块06 三维角色动画

模块07 三级绑定和四级绑定

模块08 三维角色动画表演

编辑推荐

一个核心特点 书中案例全部选自目前正在热播的动画片《小龙阿布》，帮助读者理解实际项目制作要求  
二元教学目标 教读者不仅学会如何做，而且能够正确做，达到就业岗位要求  
三维知识体系 软件技术+专业知识+工作流程，三维知识通过案例系统讲解

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>