

## <<三维动画动作设定技术>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画动作设定技术>>

13位ISBN编号：9787517000273

10位ISBN编号：7517000276

出版时间：2012-8

出版时间：水利水电出版社

作者：张磊 主编

页数：138

字数：229000

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>

## <<三维动画动作设定技术>>

### 内容概要

张磊主编的《三维动画动作设定技术》重点介绍了三维动画制作的基本原理和流程；动画模块中常用工具的使用（含编辑动画曲线）；关键帧动画的设置方法；角色表情动画的设定方法；人体角色的骨骼创建、装配、权重调节以及高级骨骼设置。

最后通过学习不同类型生物角色（两足、四足、特殊）的走、跑、跳、飞等基本动作规律，达到对角色动作的熟练设定，并掌握角色与道具、角色与角色间的协调动作。

软件操作平台为Maya2010。

本书实现的教学任务是在学员掌握动画一般运动规律的基础上，熟练地运用动画模块中的工具；根据动画分镜头剧本和导演的要求，制作镜头运动；确定镜头时间和角色在镜头中的走位；确定镜头的构图；对三维角色或道具进行基本的控制设定；制作三维角色肢体和表情动画，使三维角色产生生动的表演，制作道具动画。

《三维动画动作设定技术》既可作为本专科院校动画和数字媒体等相关专业的教材，也可作为动画制作人员的参考用书。

## <<三维动画动作设定技术>>

### 书籍目录

#### 前言

#### 第1章 Maya动画基础

##### 1.1 Maya常用工具及设置

###### 1.1.1 动画控制区

###### 1.1.2 动画曲线——GraphEditor (动画曲线编辑器)

##### 1.2 关键帧动画

###### 1.2.1 关键帧动画的设置

###### 1.2.2 关键帧动画实例——小球运动

##### 1.3 驱动关键帧动画

###### 1.3.1 驱动关键帧设置原理

###### 1.3.2 驱动关键帧动画实例——自动门动画

#### 拓展练习

#### 课外作业

#### 第2章 表情动画设定

##### 2.1 表情制作基本原理

###### 2.1.1 表情的定义

###### 2.1.2 常见部位表情特征

##### 2.2 Maya中面部表情设置方法

###### 2.2.1 表情制作的基本流程

###### 2.2.2 角色表情的具体制作

##### 2.3 常见表情动作设定实例

#### 拓展练习

#### 课外作业

#### 第3章 两足动物骨骼设定

##### 3.1 躯干及四肢骨骼的创建

###### 3.1.1 两足动物模型的检查

###### 3.1.2 两足动物骨骼创建

##### 3.2 两足动物骨骼的设置

###### 3.2.1 腿、脚部位骨骼设定

###### 3.2.2 手臂骨骼及控制器的设置

###### 3.2.3 躯干控制器设置

##### 3.3 两足动物的骨骼蒙皮

###### 3.3.1 蒙皮控制

###### 3.3.2 调节蒙皮权重

#### 拓展练习

#### 课外作业

#### 第4章 四足动物骨骼设定

##### 4.1 四足动物骨骼的创建

###### 4.1.1 四足动物的模型检查

###### 4.1.2 躯干及四肢骨骼的创建

###### 4.1.3 骨骼轴向的调整

##### 4.2 四足动物骨骼的设置

###### 4.2.1 腿部IK链及脚部反向骨骼的设定连接

###### 4.2.2 躯干部位的控制器设置

##### 4.3 四足动物的骨骼蒙皮

## <<三维动画动作设定技术>>

4.3.1 蒙皮控制

4.3.2 调节蒙皮权重

拓展练习

课外作业

### 第5章 单角色动作设定

5.1 角色行走动画

5.1.1 两足角色行走动画

5.1.2 四足角色行走动画

5.1.3 实例

5.2 角色奔跑动画

5.2.1 两足角色奔跑动画

5.2.2 实例

5.2.3 四足角色奔跑动画

5.3 角色跳跃动画

5.3.1 两足角色跳跃动画

5.3.2 四足角色跳跃动画

拓展练习

课外作业

### 第6章 多角色动作设定

6.1 实例一：角色注视

6.2 实例二：物体传递

6.3 实例三：推箱子动画

拓展练习

课外作业

## <<三维动画动作设定技术>>

### 章节摘录

版权页：插图：（12）接着制作右边的自动门，方法同上。

在工作区中选中小球，在Set Driven Key视窗中单击Load Driver按钮；在工作区中选中右边的门，在Set DrivenKey视窗中单击Load Driven按钮。

（13）在Set Driven Key视窗中，上半部分选择Translate X，下半部分选择Translate Z。

（14）在Set Driven Key视窗中单击Key按钮。

（15）把时间轴移动到当小球快要靠近门的第190帧，在set Driven Key视窗中单击Key按钮。

（16）把时间轴移动到当小球过门后的第234帧，在通道栏中把门的Translate Z改为10。

在SetDriven Key视窗中单击Key按钮。

（17）把时间轴移动到第260帧，在通道栏中把门的Translate Z又改为0，在Set Driven Key视窗中单击Key按钮。

这样人走到自动门前，门打开的效果就完成了。

拓展练习 动画实例——小球的自由落体运动。

当小球下落时，由于重力作用使小球向下运动，空气阻力的作用使小球下落的速度会受到影响，不同材质的小球下落速度和受阻力作用的影响也不尽相同。

铁球和塑料球比较来说，很明显铁球的下落速度就会快，而塑料球的下落速度就会慢很多，到达地面的一瞬间，铁球的变形幅度相对塑料球要小得多，两球接触地面弹起的距离也有差别，因此在制作小球运动的过程中要考虑诸多因素。

（1）创建小球和地板。

（2）选择window settings preferences preferences命令，打开参数设置面板，设置time为film（24fps），如图1—30所示。

## <<三维动画动作设定技术>>

### 编辑推荐

《普通高等教育艺术设计类"十二五"规划教材:三维动画动作设定技术(动漫专业)》既可作为本专科学校动画和数字媒体等相关专业的教材,也可作为动画制作人员的参考用书。

## <<三维动画动作设定技术>>

### 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>