

<<Maya动画角色动作设定技 >>

图书基本信息

书名：<<Maya动画角色动作设定技法>>

13位ISBN编号：9787115291523

10位ISBN编号：7115291527

出版时间：2012-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：武枫，朱润 编著

页数：302

字数：549000

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动画角色动作设定技 >>

内容概要

《Maya动画角色动作设定技法》一共包括三大篇。

第1篇(第1章)包括学习制作动画前必须掌握的软件操作命令和项目常用的技术和技巧。

本部分实例主要讲解的是道具在角色手中交换的设置。

第2篇(第2~3章)为初级爱好者准备了基础动画实例——一个标准的原地跳跃动画，从如何设置关键动作到调整时间的方法，讲解非常细致并且适合于制作任何模型，并将基本原理(例如什么是预备动作、什么是缓冲等)的概念以与实例相结合的方式帮助读者理解。

第3篇(第4~5章)包括制作一个高级动画的所有步骤和方法，并选取优秀动画电影里的经典动作作为实例，通过在制作过程中分析并学习动画大师们的思考方式和创作思路，提高读者的艺术鉴赏力和制作能力。

本篇适合初、中级以上的动画师参考和进阶使用。

《Maya动画角色动作设定技法》内容丰富、知识全面，包括初级、中级、高级全部应用技巧，且实例均细化到每一帧。

适合动画师作为参考用书，也适合动画制作爱好者学习使用。

书籍目录

第1章 准备工作

- 1.1 界面元素简介
- 1.2 动画时间的控制
 - 1.2.1 Time Slider(时间滑块)
 - 1.2.2 Range Slider(范围滑块)
 - 1.2.3 Playback Control(播放控制器)
- 1.3 关键帧的剪切、复制、粘贴和动画预览
- 1.4 曲线编辑器Graph Editor
 - 1.4.1 曲线编辑器与动画的关系
 - 1.4.2 常用操作介绍
 - 1.4.3 曲线类型工具
- 1.5 角色控制面板
- 1.6 RIG功能简介
- 1.7 工作视图介绍
 - 1.7.1 动画师常用视图介绍
 - 1.7.2 自定义窗口快捷键设置
- 1.8 帧数率设置
- 1.9 开始工作
- 1.10 约束命令讲解
- 1.11 交换约束
- 1.12 实例一--接球动画
- 1.13 实例二--左右手换球动画

第2章 关键POSE和时间

- 2.1 基本跳跃原理
- 2.2 初始POSE
- 2.3 预备动作
 - 2.3.1 分析
 - 2.3.2 重心
 - 2.3.3 胯骨
 - 2.3.4 腿和脚
 - 2.3.5 躯干
 - 2.3.6 肩膀和手臂
 - 2.3.7 手腕和手指
 - 2.3.8 头和视线
 - 2.3.9 小结
- 2.4 蓄力状态
 - 2.4.1 分析
 - 2.4.2 重心
 - 2.4.3 胯骨
 - 2.4.4 躯干
 - 2.4.5 肩膀和手臂
 - 2.4.6 手腕和手指
 - 2.4.7 头部和视线
 - 2.4.8 小结
- 2.5 起跳动作

<<Maya动画角色动作设定技 >

- 2.5.1 分析
- 2.5.2 重心
- 2.5.3 胯骨
- 2.5.4 腿和脚
- 2.5.5 躯干
- 2.5.6 肩膀和手臂
- 2.5.7 手腕和手指
- 2.5.8 头部和视线
- 2.5.9 小结
- 2.6 腾空POSE
- 2.6.1 分析
- 2.6.2 重心
- 2.6.3 胯骨
- 2.6.4 腿和脚
- 2.6.5 躯干
- 2.6.6 肩膀和手臂
- 2.6.7 手腕和手指
- 2.6.8 头部和视线
- 2.6.9 小结
- 2.7 滞空动作
- 2.7.1 分析
- 2.7.2 重心
- 2.7.3 胯骨
- 2.7.4 腿和脚
- 2.7.5 躯干
- 2.7.6 肩膀和手臂
- 2.7.7 手腕和手指
- 2.7.8 头部和视线
- 2.7.9 小结
- 2.8 落地动作
- 2.8.1 分析
- 2.8.2 重心
- 2.8.3 胯骨
- 2.8.4 腿和脚
- 2.8.5 躯干
- 2.8.6 肩膀和手臂
- 2.8.7 手腕和手指
- 2.8.8 头部和视线
- 2.8.9 小结
- 2.9 缓冲动作
- 2.9.1 分析
- 2.9.2 重心
- 2.9.3 胯骨
- 2.9.4 腿和脚
- 2.9.5 躯干
- 2.9.6 肩膀和手臂
- 2.9.7 手腕和手指

<<Maya动画角色动作设定技 >>

- 2.9.8 头部和视线
- 2.9.9 小结
- 2.10 结束动作
 - 2.10.1 分析
 - 2.10.2 重心
 - 2.10.3 躯干
 - 2.10.4 肩膀和手臂
 - 2.10.5 手腕和手指
 - 2.10.6 小结
- 2.11 总结和预览
 - 2.11.1 动画总结
 - 2.11.2 预览
- 第3章 细化动作
 - 3.1 预备动作
 - 3.1.1 重心
 - 3.1.2 躯干
 - 3.1.3 手臂
 - 3.1.4 小结
 - 3.2 蓄力动作
 - 3.2.1 重心
 - 3.2.2 躯干
 - 3.2.3 手臂
 - 3.2.4 小结
 - 3.3 起跳动作
 - 3.3.1 重心
 - 3.3.2 腿和脚的动作
 - 3.3.3 手臂的运动弧线
 - 3.3.4 手腕和手指
 - 3.3.5 小结
 - 3.4 滞空时间
 - 3.4.1 重心
 - 3.4.2 腿和脚
 - 3.4.3 手臂的过渡动作
 - 3.4.4 手腕
 - 3.4.5 小结
 - 3.5 落地动作
 - 3.5.1 重心
 - 3.5.2 躯干
 - 3.5.3 手臂的过渡动作
 - 3.5.4 小结
 - 3.6 缓冲到结束
 - 3.6.1 重心
 - 3.6.2 腿和脚
 - 3.6.3 躯干
 - 3.6.4 手臂的过渡动作
 - 3.6.5 手腕
 - 3.6.6 小结

第4章 制作关键POSE

4.1 初始POSE

- 4.1.1 分析
- 4.1.2 重心
- 4.1.3 胯部
- 4.1.4 腿和脚
- 4.1.5 躯干
- 4.1.6 肩膀和手臂
- 4.1.7 手腕和手指
- 4.1.8 头和眼睛
- 4.1.9 小结

4.2 手刚刚接触球的一瞬间

- 4.2.1 分析
- 4.2.2 重心
- 4.2.3 胯骨
- 4.2.4 腿和脚
- 4.2.5 躯干
- 4.2.6 肩膀和手臂
- 4.2.7 手腕和手指
- 4.2.8 头部和视线
- 4.2.9 小结
- 4.2.10 约束设置

4.3 接到球之后的缓冲动作

- 4.3.1 分析
- 4.3.2 重心
- 4.3.3 胯骨
- 4.3.4 腿和脚
- 4.3.5 躯干
- 4.3.6 肩膀和手臂
- 4.3.7 手腕和手指
- 4.3.8 头和视线
- 4.3.9 小结

4.4 转身的动作

- 4.4.1 分析
- 4.4.2 整体旋转
- 4.4.3 重心
- 4.4.4 胯骨
- 4.4.5 腿和脚
- 4.4.6 躯干
- 4.4.7 肩膀和手臂
- 4.4.8 手腕和手指
- 4.4.9 头部和视线
- 4.4.10 小结

4.5 转身到180°，手臂摆到最高点的极限POSE

- 4.5.1 分析
- 4.5.2 整体旋转
- 4.5.3 重心

<<Maya动画角色动作设定技 >

- 5.5.4 胯骨
- 4.5.5 腿和脚
- 4.5.6 躯干
- 4.5.7 肩膀和手臂
- 4.5.8 手腕和手指
- 4.5.9 头部和视线
- 4.5.10 小结
- 4.6 球绕体一周以后到最低点的POSE
- 4.6.1 分析
- 4.6.2 总体旋转
- 4.6.3 重心
- 4.6.4 胯骨
- 4.6.5 腿和脚
- 4.6.6 躯干
- 4.6.7 肩膀和手臂
- 4.6.8 手腕和手指
- 4.6.9 头部和视线
- 4.6.10 小结
- 4.7 球换手的接触帧
- 4.7.1 分析
- 4.7.2 整体旋转
- 4.7.3 重心
- 4.7.4 胯骨
- 4.7.5 腿和脚
- 4.7.6 躯干
- 4.7.7 肩膀和手臂
- 4.7.8 手腕和手指
- 4.7.9 头部和视线
- 4.7.10 小结
- 4.8 换手之后,左手摆到最高点的动作
- 4.8.1 分析
- 4.8.2 整体旋转
- 4.8.3 重心
- 4.8.4 胯骨
- 4.8.5 腿和脚
- 4.8.6 躯干
- 4.8.7 肩膀和手臂
- 4.8.8 手腕和手指
- 4.8.9 头部和视线
- 4.8.10 小结
- 4.9 过渡POSE(手臂向前抡球的过渡动作)
- 4.9.1 分析
- 4.9.2 整体旋转
- 4.9.3 重心
- 4.9.4 胯骨
- 4.9.5 腿和脚
- 4.9.6 躯干

<< Maya动画角色动作设定技 >

- 4.9.7 肩膀和手臂
- 4.9.8 手腕和手指
- 4.9.9 头部和视线
- 4.9.10 小结
- 4.10 双手抱球的蓄力动作
 - 4.10.1 分析
 - 4.10.2 整体旋转
 - 4.10.3 重心
 - 4.10.4 胯骨
 - 4.10.5 腿和脚
 - 4.10.6 躯干
 - 4.10.7 肩膀和手臂
 - 4.10.8 手腕和手指
 - 4.10.9 头部和视线
 - 4.10.10 小结
- 4.11 双手托球, 准备起跳抛球的动作
 - 4.11.1 分析
 - 4.11.2 整体旋转
 - 4.11.3 重心
 - 4.11.4 胯骨
 - 4.11.5 腿和脚
 - 4.11.6 躯干
 - 4.11.7 肩膀和手臂
 - 4.11.8 手腕和手指
 - 4.11.9 头和视线
 - 4.11.10 小结
- 4.12 身体腾空, 双手准备释放球的瞬间动作
 - 4.12.1 分析
 - 4.12.2 整体旋转
 - 4.12.3 重心
 - 4.12.4 胯骨
 - 4.12.5 腿和脚
 - 4.12.6 躯干
 - 4.12.7 肩膀和手臂
 - 4.12.8 手腕和手指
 - 4.12.9 头和视线
 - 4.12.10 小结
- 4.13 球终于脱手了, 身体由于惯性还要在空中翻个跟头
 - 4.13.1 分析
 - 4.13.2 整体旋转和重心
 - 4.13.3 胯骨
 - 4.13.4 腿和脚
 - 4.13.5 躯干
 - 4.13.6 肩膀和手臂
 - 4.13.7 手腕和手指
 - 4.13.8 头部和视线
 - 4.13.9 小结

<< Maya动画角色动作设定技 >

- 4.14 空中旋转到90°时的POSE
 - 4.14.1 分析
 - 4.14.2 重心
 - 4.14.3 胯骨
 - 4.14.4 腿和脚
 - 4.14.5 躯干
 - 4.14.6 肩膀和手臂
 - 4.14.7 手腕和手指
 - 4.14.8 头和视线
 - 4.14.9 小结
- 4.15 空中旋转到180°时的POSE
 - 4.15.1 分析
 - 4.15.2 整体旋转
 - 4.15.3 重心
 - 4.15.4 胯骨
 - 4.15.5 腿和脚
 - 4.15.6 躯干
 - 4.15.7 肩膀和手臂
 - 4.15.8 手腕和手指
 - 4.15.9 头和视线
 - 4.15.10 小结
- 4.16 空中旋转到270°时的POSE, 准备落地的动作
 - 4.16.1 分析
 - 4.16.2 整体旋转
 - 4.16.3 重心
 - 4.16.4 胯骨
 - 4.16.5 腿和脚
 - 4.16.6 躯干
 - 4.16.7 肩膀和手臂
 - 4.16.8 头和视线
 - 4.16.9 小结
- 4.17 落地接触POSE
 - 4.17.1 分析
 - 4.17.2 整体旋转
 - 4.17.3 重心
 - 4.17.4 胯骨
 - 4.17.5 腿和脚
 - 4.17.6 躯干
 - 4.17.7 肩膀和手臂
 - 4.17.8 手腕和手指
 - 4.17.9 头和视线
 - 4.17.10 小结
- 4.18 落地后的缓冲POSE
 - 4.18.1 分析
 - 4.18.2 整体旋转
 - 4.18.3 重心
 - 4.18.4 胯骨

<< Maya动画角色动作设定技 >

- 4.18.5 腿和脚
- 4.18.6 躯干
- 4.18.7 肩膀和手臂
- 4.18.8 手腕和手指
- 4.18.9 头和视线
- 4.18.10 小结
- 4.19 结束POSE
- 4.19.1 分析
- 4.19.2 重心
- 4.19.3 胯骨
- 4.19.4 腿和脚
- 4.19.5 躯干
- 4.19.6 肩膀和手臂
- 4.19.7 手腕和手指
- 4.19.8 头和视线
- 4.19.9 小结
- 4.20 预览动画
- 第5章 细化中间动作
- 5.1 从接球到缓冲
- 5.1.1 从接球到缓冲
- 5.1.2 重心
- 5.1.3 躯干和肩膀
- 5.1.4 手臂和手
- 5.1.5 头部和视线
- 5.1.6 小结
- 5.2 摆臂到最大幅度
- 5.2.1 重心
- 5.2.2 躯干
- 5.2.3 手臂
- 5.2.4 腿和脚
- 5.2.5 小结
- 5.3 下摆到换手动作
- 5.3.1 重心
- 5.3.2 躯干
- 5.3.3 手臂
- 5.3.4 腿和脚
- 5.3.5 头部和视线
- 5.3.6 小结
- 5.4 单臂大回环
- 5.4.1 重心
- 5.4.2 躯干
- 5.4.3 胯骨
- 5.4.4 手臂的过渡动作
- 5.4.5 头部和视线
- 5.4.6 小结
- 5.5 双手托球起跳到脱手
- 5.5.1 重心

<< Maya动画角色动作设定技 >

- 5.5.2 躯干
- 5.5.3 腿和脚
- 5.5.4 手臂
- 5.5.5 头部
- 5.5.6 小结
- 5.6 腾空翻转
 - 5.6.1 重心
 - 5.6.2 躯干
 - 5.6.3 腿和脚
 - 5.6.4 手臂
 - 5.6.5 头部
 - 5.6.6 小结
- 5.7 落地缓冲
 - 5.7.1 重心
 - 5.7.2 腿和脚
 - 5.7.3 躯干
 - 5.7.4 手臂
 - 5.7.5 头部
 - 5.7.6 小结
- 5.8 附录：全部动画曲线列表
 - 5.8.1 重心控制器
 - 5.8.2 胯骨控制器
 - 5.8.3 腰部控制器
 - 5.8.4 胸部控制器
 - 5.8.5 右侧肩膀控制器
 - 5.8.6 左侧肩膀控制器
 - 5.8.7 右侧手臂控制器
 - 5.8.8 右侧肘关节控制器
 - 5.8.9 左侧手臂控制器
 - 5.8.10 左侧肘关节控制器
 - 5.8.11 右侧腿部控制器
 - 5.8.12 右侧膝盖控制器
 - 5.8.13 左侧腿部控制器
 - 5.8.14 左侧膝盖控制器
 - 5.8.15 头部控制器
 - 5.8.16 整体控制器

<<Maya动画角色动作设定技 >

编辑推荐

由浅入深、打破传统的理论讲解方式通过实践学习原理，精心设计时尚案例细致讲解制作动画方法，
条例清晰

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>