

<<计算机三维建模与动画基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维建模与动画基础>>

13位ISBN编号：9787302172123

10位ISBN编号：7302172129

出版时间：2008-6

出版时间：张烈、骆春慧、付志勇 清华大学出版社 (2008-06出版)

作者：张烈，骆春慧 编

页数：226

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>

<<计算机三维建模与动画基础>>

内容概要

《计算机三维建模与动画基础（含光盘）》是一本面向艺术设计专业的计算机三维设计基础教材。全书共分12章，既系统介绍了计算机三维建模和动画制作技术的发展历程、工作流程和具体的软件使用知识，又对相关的艺术设计基础知识和美学原理进行了阐述。内容编排兼顾艺术性和技术性、理论性和实践性，同时提供了较多的实例以帮助读者通过创作实践过程掌握相关知识。

《计算机三维建模与动画基础（含光盘）》可作为高等学校艺术设计专业的教材，也可供其他类型学校相关专业使用。

<<计算机三维建模与动画基础>>

书籍目录

第1章 计算机三维数字图形及动画技术概述第2章 动画设计的艺术与技术2.1 角色造型规律2.2 角色运动规律2.3 动画原理2.4 角色典型动作分析2.5 数字三维动画的艺术创作2.6 国际优秀动画作品赏析第3章 建模与动画的基本概念和工作流程第4章 熟悉软件界面和工作环境第5章 基础的建模方法第6章 高级多边形建模第7章 材质与贴图第8章 灯光第9章 摄影机与镜头设置第10章 运动原理和动画制作基础第11章 角色装配第12章 渲染

章节摘录

第2章 动画设计的艺术与技术动画设计和制作是艺术和技术的综合体。

一名优秀的动画师不仅要熟练掌握计算机操作，同时，扎实的艺术功底更是不可或缺的。

在技术层面上，动画设计可以分为建模、动画、材质贴图、灯光、摄影机、粒子特效、后期制作、渲染等环节。

艺术层面则涵盖较广，和许多主要以视觉和听觉感染观众的艺术相似，造型、构图、景深、色彩、影调、灯光、景别、运动、视角、剪辑、对白、音乐等要素都是形成一个完整的视听艺术作品所需要考虑的方面，对这些要素的理解和学习是掌握动画的艺术性的重要基础。

而对于角色动画而言，造型和运动更是其核心的内容。

除了一般的美学修养外，动画设计师还要理解角色的解剖学，尤其是影响到人体形状和表面特征的各种因素，熟悉角色的运动要求，理解动作、节奏所蕴涵的情感和语言。

2.1 角色造型规律角色动画设计师需要熟悉角色的基本比例和内部结构，包括整个解剖体的组织构造、肌肉组织、骨架和骨骼结构等。

角色形象不论是真实还是夸张，是机械呆板还是稀奇古怪，只要它运动，它就具有定义其运动能力的层次结构，具有弯曲关节和蒙皮变形的特定枢轴。

虽然解剖学原理和角色的艺术性看起来相去甚远，但对角色解剖体组织构造的透彻理解无疑是做出让人信服的角色动画设计的关键。

不管是做哪一类的人物或动物角色，都有必要认真地去分别学习它的解剖结构，弄清骨架结构是如何影响它的运动方式。

如果是一个卡通角色，也可以研究一下传统的卡通动画，因为卡通角色具有独特的动作，即依据现实构造，又具有夸张的灵活性，可以做成所有想象得到的姿势。

只要动画师感觉适合于夸张角色的性格，卡通动画就可以以各种形式压缩、拉伸、拖拉、推挤。

只有理解了角色的关节限制、角色躯体的运动、驱动角色的动力以及角色运动和变形的方式，才能确定骨架在计算机三维空间中的表现形式，任何创造性的发挥也都以此为基础。

下面以人体的解剖学为例，来帮助读者理解角色造型的一般规律。

<<计算机三维建模与动画基础>>

编辑推荐

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>