

<<三维动画力学表现>>

图书基本信息

书名：<<三维动画力学表现>>

13位ISBN编号：9787308058377

10位ISBN编号：7308058379

出版时间：2008-7

出版时间：浙江大学出版社

作者：唐红平

页数：124

字数：174000

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>

<<三维动画力学表现>>

内容概要

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术，离不开相关的教育及对动画人才的培养。这既是国家教育战略的一项重要内容，又是教学科研的系统工程。许多优秀的动画教育者，动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系，确立动画人才的培养方向，编写出高质量的动画教材。经过数年来不懈的工作，我国已在这一领域取得了可喜成绩。

<<三维动画力学表现>>

书籍目录

- 第一章 三维动画力学基础知识
 - 第一节 认识三维动画的力
 - 第二节 动画作品中力学的应用
 - 第三节 表现技术与工具
- 第二章 模拟力学的三维软件动画技术
 - 第一节 关键帧动画
 - 实例1：跳跃的球体
 - 实例2：红绿灯动画
 - 第二节 图表编辑器(Graph Editor)中的动画曲线
 - 实例3：启动的电风扇
 - 实例4：摆钟的运动
 - 第三节 层级动画
 - 实例5：月亮环绕地球
 - 第四节 路径动画
 - 实例6：飞行的战斗机
 - 实例7：遨游的海豚
 - 第五节 互动动画
 - 实例8：可调节亮度的台灯
- 第三章 骨骼中的正向动力学和反向动力学
 - 第一节 Maya中的骨骼
 - 第二节 正向动力学与反向动力学
- 第四章 两足角色身体力学的表现
 - 第一节 两足角色身体力学的工作原理
 - 第二节 两足动物的行走
 - 第三节 设定节奏
 - 第四节 转移重量
- 第五章 刚体动力学
 - 第一节 理解刚体
 - 第二节 创建刚体
 - 第三节 编辑刚体的属性
 - 第四节 编辑刚体解算器的属性
 - 第五节 控制复杂的运动和力量
 - 第六节 刚体约束
 - 第七节 刚体动力学实例
 - 实例1：汽车撞击纸箱
 - 实例2：玻璃瓶中的黄豆
 - 实例3：悬挂的弓箭
 - 实例4：古老的投石车10l
- 第六章 柔体动力学
 - 第一节 理解柔体
 - 第二节 创建柔体
 - 第三节 弹簧
 - 第四节 柔体动力学制作实例
 - 实例1：柔性的皮球
 - 实例2：气球

<<三维动画力学表现>>

章节摘录

小结：本节主要通过学习层级动画，进一步了解父子层级的关系以及层级动画在动画制作中的应用，从而为动画创作打好基础。

练习：制作有层级关系的动画，例如飞行中的直升机。

要求：设置好物体间的群组关系，父子层级物体都应参与动画。

练习动画时间为5~10秒。

第四节 路径动画 路径动画是指角色或物体沿着指定的路径运动。

我们指定一条NURBS曲线作为运动路径。

物体将NURBS曲线的起始点与结束点作为动画的开始处与结束处，我们还可以设定用多长的时间完成这个路径运动。

路径动画是动画物体的移动和旋转属性的一种方式，比如飞机飞行、树叶飘落、摩托车在山坡上飞驰、摄像机运动等类似的运动，我们采用路径动画的方式来制作，这将大大提高工作效率，并且也将获得较好的效果。

我们也可以将路径动画烘焙为关键帧动画，然后再通过修改关键帧的方式来完善动作。

操作方法是：先选定动画物体，然后选择命令，计算机解算一遍后就将路径动画转化为关键帧动画，如图2-62所示。

<<三维动画力学表现>>

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>