

<<2D与3D人物情感动画制作>>

图书基本信息

书名：<<2D与3D人物情感动画制作>>

13位ISBN编号：9787504649874

10位ISBN编号：7504649872

出版时间：2009-10

出版时间：中国科学技术出版社

作者：赖斯·帕德鲁

页数：248

译者：罗振宁

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>

<<2D与3D人物情感动画制作>>

内容概要

成功的动画制作仅仅有专业的技术知识是远远不够的，作为一位优秀的动画设计师，必须具备如何在他的作品中向观众传达情感的能力不仅要在创作人物角色时赋予人物情感，还要通过背景环境向观众传情达意。

动画作品中的情感并非仅是人物的情感表达，还包括音乐、配音、灯光以及场景中的情感。

本书主要讲述了如何赋予动画人物丰富情感的方法及其制作流程，内容涉及肢体语言、情感过渡、动画情感的夸张处理、面部表情等方面。

除人物情感之外，本书同时涵盖背景环境和整个故事中的协调综合等章节。

只有真挚动人的情感才能打动观众，深入人心，希望本书能给你的动画制作带来帮助。

本书可作为各大高等院校、职业院校动画相关专业的教材，同时可作为广大动画爱好者的参考书。

<<2D与3D人物情感动画制作>>

作者简介

赖斯·帕德鲁 长期从事电子游戏设计并广泛涉足娱乐业，拥有长达22年的丰富工作经验。迄今为止，已荣获120多项电子游戏设计大奖，编辑出版12本著作，并为众多杂志、书刊以及影视作品进行动画制作。

他的职业生涯始于动画电影制作，随后转行电子游戏产业并获得巨大成功。

赖斯·

<<2D与3D人物情感动画制作>>

书籍目录

致谢作者简介目录序言第一章 生活中的情感 观察情感 人类情感 实战练习 2D和3D动画第二章 肢体语言 最重要的一门语言 添加肢体语言动画 感情丰富的身体第三章 情感过渡 木头人 情感状态和反应 添加情感反应动画 添加情感状态动画第四章 动画情感的夸张处理 如何夸张处理人物情感 夸张的综合运用第五章 面部表情 现实生活中的表情 了解人的头部 添加3D头像动画第六章 情感与动画同步 同步分类 动画同步与情感第七章 情感、情节与环境 人物和场景 戏剧效果 戏剧技巧 制作3D场景第八章 协调综合 观众 整体制作 协调综合附录A Maya制图操作指南 Maya制图软件界面新手上路 菜单附录B 作品图库

<<2D与3D人物情感动画制作>>

章节摘录

第一章 生活中的情感我们生活在情感的世界里。

每天我们都在体味千情万绪。

有些情感显而易见，比如高速公路上一闪而过的摩托车手的一个愤怒的姿势；有些情感细腻微妙，比如在动画书中发现某个有趣的情节而轻抬眉头。

生活就像一条生生不息的河流，从你如何站立、如何走动、说什么话以及面部有哪些细微的变化都可以读出内容。

很小的时候我们就开始学习解读情感。

儿童对父母的情绪很敏感。

如果爸爸、妈妈都很高兴，孩子也会很放松。

如果父母很沮丧或者很生气，孩子也会有所察觉而感觉不自在。

随着年龄的增长，我们解读他人情感的能力逐渐增强，感觉更加敏锐。

例如：学生学习如何判断老师的心情；售货员学习研究潜在消费者的兴趣点；主管人员学习解读下属的意图；动画制作者学习如何在动漫作品中表达自己的感情。

有些人触知情感的能力非比常人。

而你就需要成为他们中的一员。

在动画制作中，你面临的一个最大的挑战就是如何让动画人物的情感表达看起来真实可信。

要表达情感首先要懂得情感。

你需要具备对成千上万种情感表达方式的辨识能力。

一个愤怒的姿势简单易懂，但是你还需要了解人困惑或者沉思甚至渴望的时候是什么样子。

什么样子的姿势表示沉思？

怎样表现徘徊和迷茫？

人出神或者沮丧的时候又是什么样子？

本章你首先要学习如何捕捉生活中的情感，以便将你所看到的运用到你的动画人物制作中。

如同表演，动画制作同样源于生活。

多么夸张的动画都是离不开生活这个基础的。

只有首先学会观察情感，你才能够更好地在动画中运用自如地表达情感。

<<2D与3D人物情感动画制作>>

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>