

<<三维动画之角色动画>>

图书基本信息

书名：<<三维动画之角色动画>>

13位ISBN编号：9787801888372

10位ISBN编号：7801888375

出版时间：2008-3

出版时间：现代出版社

作者：沈浩，徐振东 主编

页数：161

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>

<<三维动画之角色动画>>

内容概要

角色动画是动画中的重点和难点，本书着重在于动画的制作过程和技术重点的解析，并以实例为根据，在逐步深化中，使学生不但掌握技术，而且能够深入理解三维动画流程，抓住重点，找到规律，为学生从业打下基础。

本书按照角色动画制作流程由浅入深讲述了整个过程。

第一章为角色动画的概论，讲述了三维角色动画的原理、意义、用途。

从第二章开始逐步深入，讲述角色动画从骨架创建、骨架的装配、模型和骨架的蒙皮等角色动画的基础，从第五章开始，讲述了常见动画中的脚步循环动画的制作过程、面部动画的制作和作为先进动作制作设备的动作捕捉方法在动画制作中的应用。

本书并非以命令介绍为线索，而是以学生为中心，以实例为线索，激发学生的兴趣，在实例的制作过程中将命令和操作方法引出，所有的实例均为动漫公司的实际项目制作过程。

在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题引导学生互动讨论、作业练习与知识总结，并提供课堂教学多媒体课件辅助光盘。

本书从专业角度对三维角色动画进行了技术解析，适合本科、大专、高职、高专院校，有一定MAYA基础的动画专业人员使用的三维角色动画教材。

<<三维动画之角色动画>>

书籍目录

第一章 角色动画概述 第一节 三维角色动画概述 第二节 三维角色动画的制作流程 第三节 蓝天工作室的动画电影制作过程 第四节 《冰河世纪》“诞生记” 思考题：第二章 骨架 第一节 骨架和姿态 第二节 为二足角色 (Biped) 建立骨架 第三节 为四足角色 (Quadruped) 建立骨架 思考题：第三章 装配 (Rigging) 第一节 正向和反向运动学 第二节 约束和控制器 第三节 腿部的装配和反向脚 第四节 控制脚踝、脚掌和脚趾的动作 第五节 躯干的装配 第六节 胳膊的装配 第七节 为手部装配 第八节 用来完成装配的常用插件 思考题：第四章 蒙皮 第一节 蒙皮的原理和分类 第二节 卡通人物的刚性蒙皮和权重调节 第三节 人体的柔性蒙皮和权重调节 思考题：第五章 《秦时明月》角色骨骼、装配、蒙皮实战过程 第一节 人物装配过程 第二节 《秦时明月》中的老鹰模型的骨骼和装配过程第六章 行走循环 第一节 行走循环的意义和重要性 第二节 关键帧动画 第三节 典型的跑步循环 第四节 非线性动画 思考题：第七章 面部装配 第一节 面部动画的重要性和意义 第二节 五官的解剖 第三节 头部的装配和蒙皮 第四节 口、牙、舌的装配 思考题：第八章 运动捕捉 第一节 动作捕捉概述 第二节 动作捕捉设备和软件环境 第三节 《秦时明月》中对运动捕捉的应用 思考题：

<<三维动画之角色动画>>

章节摘录

第一章 角色动画概述 第一节 三维角色动画概述 一、什么是三维角色动画 三维动画作为电脑美术的一个分支，是建立在动画艺术和计算机软硬件技术发展基础上而形成的一种相对独立的新型的艺术形式。

早在1962年，计算机图形学理论就出现了，一开始主要应用于军事领域。到了70年代后期，随着PC机的出现并开始普及，计算机图形学逐步拓展到诸如平面设计、服装设计、建筑装潢等领域。

80年代，随着计算机软硬件的进一步发展，计算机图形处理技术的应用得到了空前的发展，电脑美术作为一个独立学科真正开始了迅猛发展之路。

运用计算机图形技术制作动画的探索始于80年代初期，当时三维动画的制作主要是在一些大型的工作站上完成的。

1994年，微软推出Windows操作系统，并将工作站上的Softimage移植到PC机上。

1995年，Windows95出现，3DS出现了超强升级版3DS MAXI . 0。

1998年，Maya的出现成为了3D发展史上的又一个里程碑。

一个个超强工具的出现，也推动着三维动画应用领域不断地拓宽与发展，从建筑装潢、影视广告片头、MTV、电视栏目，直到全数字化电影的制作。

<<三维动画之角色动画>>

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>