第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画的艺术>>

图书基本信息

书名：<<三维角色动画的艺术>>

13位ISBN编号：9787512102590

10位ISBN编号：7512102593

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：赖义德

页数：108

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

前言

《三维角色动画的艺术》是一本系统地讨论三维角色动画技术和原理的书籍，全书以Maya 2008为基本操作软件，从怎样设计和制作一个完整的三维动画角色开始，逐步进入到高级角色动画的技术和原理的研究，由易到难，从初级到高级。
本书内容涵盖全面，讨论了人物角色、四足动物、鱼类、鸟类、角色头发和服饰的动画原理和制作技术；细致地总结了各类角色的运动规律；深入剖析了制作三维角色动画的主要难点，并且为每一类角色提供了最简明实用的装配方案。
对于一些本书无法详细举例阐述的内容，也理清了制作思路，有利于读者在本书基础上继续探索和创新。
《三维角色动画的艺术》把高级的表情动画部分也作为一个重点。
作为三维动画的核心之一——表情动画，一直未见到相关书籍来讲解其制作技术，本书从制作角度详细讲解了这方面的知识。
本书在讲解三维动画的时候，是从动画的基本原理入手，每一类角色动画都是从二维动画规律讲起，重视二维基础和动作规律的分析。
在讲解软件的具体操作时，把重点放在容易出问题的细节上，重视利用简洁高效的技巧来达到目的，注意引导读者学习动画的基本原理和制作技巧，从而把动画的各个知识点迅速联系起来，避免初学者把过多的精力花在繁重的软件学习中。
本书通过两个角色的设计、装配和动画制作，透彻地讲解了角色制作的流程。
同时，本书没有拘泥于软件的基础操作，凡是与角色动画联系较少的知识点，或者从其他视频中很容易获取的知识点，本书基本上省略了。
而与角色动画联系很紧的要点，却深入挖掘，精细讲解，让读者最大可能地获取知识。
本书的另外一个特点是：每一个知识点都是先从制作思路讲起，首先提出解决问题的办法，然后再详细说明步骤。
在介绍基础制作方法的同时，为读者提供一些简单有效的制作技术，也就是所谓的窍门。
这对于初学者是非常重要的，可以简单而快速出效果，从而提高学习的兴趣。
无论如何，一本书不可能解决所有三维角色动画的难题，本书也同样有许多不足的地方，希望读者能在学习本书的同时，多多提出改进的意见。
编写这本书，前前后后忙碌了两年多，在洒满汗水的七百多个日子里，一直在埋头苦干，所有的图、模型、动画都经自己反复修改过，所有的视频都是自己录制。
现在，本书终于要与广大读者见面了，心里确实有一种如释重负之感，尽管还有很多遗憾，却也充满了期待。
在这里，要特别感谢武汉原动力数字科技有限公司给我很大的支持和帮助！
也要感谢学生李强生，感谢学生朱礼志，感谢学生张兆帅、感谢学生章越，感谢他们无私的帮助，这本书也凝聚了他们的心血和汗水！
还要感谢著名国画家罗宾教授，感谢他对书稿提出了中肯的意见！
感谢中南民族大学对本书的关注和帮助！
感谢所有提供过帮助的朋友！

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书以maya2010为基本操作软件，从如何设计和制作一个完整的三维动画角色开始，逐步进入到高级角色动画的技术和原理的研究，主要讨论了人物角色、四足动物、鱼类、鸟类、角色头发和服饰的动画原理和制作技术；细致地总结了各类角色的运动规律；深入剖析了制作三维角色动画的主要难点，并且为每一类角色提供了最简明实用的装配方案。
同时，本书详细地介绍了表情动画制作的方法和原理，由易到难，从初级到高级，内容涵盖全面，是一本系统地讨论三维角色动画技术和原理的书籍。

本书可作为高等院校动漫专业和相关专业学生的教学用书，也可作为高职高专动漫及相关专业的学生教学用书，还可供动漫爱好者学习参考。

<<三维角色动画的艺术>>

书籍目录

第1章　创建自己的角色　1.1　三维动画角色设计原理　1.1.1　简洁与复杂　1.1.2　卡通与真实　1.1.3　角色基本结构　1.1.4　胖与瘦　1.1.5　夸张的手和脚　1.1.6　身体与头部的关系　1.1.7　头发与衣服　1.2　角色设计稿　1.3　角色模型　1.3.1　建模方式的选择　1.3.2　角色布线分析　1.3.3　完成的角色模型　1.4　角色uv　1.5　角色贴图第2章　角色装配基础　2.1　驱动关键帧　2.2　属性连接　2.3　表达式　2.4　变形基础　2.4.1　融合变形　2.4.2　晶格变形　2.4.3　包裹变形　2.4.4　簇变形　2.5　骨骼基础　2.5.1　关节的轴向　2.5.2　关节定向　2.6　ik与fk　2.6.1　ik手柄工具　2.6.2　曲线ik工具　2.6.3　簇控制的曲线ikj2具　2.6.4　ik与fk切换　2.7　约束基础　2.7.1　点约束　2.7.2　父子约束　2.7.3　父子关系与父子约束的区别　2.7.4　目标约束　2.7.5　极向量约束　2.7.6　表面吸附第3章　装配角色　3.1　创建骨骼　3.2　蒙皮　3.3　蒙皮权重　3.3.1　绘制蒙皮权重工具　3.3.2　组件编辑器　3.3.3　交互蒙皮　3.3.4　回到初始绑定姿势　3.3.5　镜像蒙皮权重　3.3.6　复制蒙皮权重　3.3.7　高效编辑蒙皮权重　3.3.8　蒙皮模式　3.4　基础角色装配　3.4.1　腿部装配　3.4.2　躯干部分　3.4.3　手部　3.4.4　头部的装配　3.5　卡通角色　3.5.1　拉伸ik　3.5.2　曲线ik拉伸　3.5.3　卡通角色装配　3.6　利用插件快速装配角色第4章　角色的表情装配　4.1　facial_animation_toolset　4.2　快速创建融合变形目标形状　4.3　表情控制面板　4.3.1　个性化表情控制面板　4.3.2　“jsfacialwin”制作表情控制面板　4.4　连接面部装配和身体装配　4.5　卡通表情装配第5章　动画自己的角色第6章　四足动物的装配与动画第7章　鱼的装配和动画第8章　鸟舶装配和动画第9章　服饰和头发的动画

第一图书网, tushu007.com

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