第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画艺术>>

图书基本信息

书名：<<三维角色动画艺术>>

13位ISBN编号：9787810836647

10位ISBN编号：7810836641

出版时间：2008-6

出版时间：中国美术学院出版社

作者：唐红平

页数：159

字数：80000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

自20世纪末至21世纪初，正是新科学、高科技以日新月异的速度介入我们人类生活的时期，中国的高等艺术教育状况和内容也发生了极大的变化。
在经历了艺术教育的恢复、发展、扩大等几个历史阶段后，中国的艺术教育普遍地面临着新的办学理念与旧的教育模式的碰撞和较量。
不过，我们欣喜地看到，当今国内许多高等艺术院校开设了多项弥补以往所缺的新学科。
这些新学科不再是一种单一的教学模式，而是提倡或执行多元化的复合型的教学模式。
在中国，某些新兴的学科较之国外晚了好多年，但它们能创建并良性地发展着，于国于民都是一件大好事。

立足中国，放眼世界，与时俱进。

在充满活力和竞争的当代，中国美术学院出版社以专业的眼光和认真的工作态度策划出版了《中国高等艺术教育新学科丛书》。
这套丛书涉及了多方面多层次的新学科的教学和研究内容，犹如为中国的这些新学科的“教”与“研”搭建了一张展台，在它之上，广大读者可以看到体现个性化的、务实性的、健康而富有新意的艺术教育信息和研究成果。

编者本着“不求所有，但求所在，但求所用”的想法，择优录用书稿出版。
出版内容涉及新美术理论、综合造型艺术、新媒体艺术、影视动画艺术、公共艺术、数字艺术、新设计理念与应用教学等领域。
在著书立说上可观其知识性的、教研化的、学术性的内涵，在书籍装帧和版式上力求新颖美观、便于实用的设计理念和风格。

第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画艺术>>

内容概要

本书分为五个章节，涵盖了三维动画的整个工作流程，从前期制作到后期制作进行全面系统的讲解，但着重讲述前期准备和中期制作。
以经典图例和专业理论基础相结合，即使没有任何三维动画创作经验的读者也可以很轻松地阅读和使用它。
本书不是纯粹的技术参考书，而是以专业理论为主线索贯穿各个环节，知识点明确，适合动画院校的学生和立志加入动画专业学习与从业的人员使用。

第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画艺术>>

作者简介

唐红平，1976年出生于湖南省邵阳市，1998年毕业于华中师范大学美术系，2002年至2004年就读于中国美术学院研究生主干课课程班，2004年进修于美国纽约理工大学科学与艺术传播学院，2005年至2008年修读中国美术学院艺术学硕士学位，2002年至今为中国美术学院传媒动画学院专业教师。
主要作品：三维动画创作《追忆》(2001)、《漂》(2002)、《脸谱》(2003)；动画短片《潘天寿》(三维动画部分制作，2003)；三维动画短片《对花》(2006)。

第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画艺术>>

书籍目录

出版前言
序言
第一章 项目工作流程
第一节 工作流程
一、二维动画的工作流程
二、三维动画的工作流程
三、其他动画影片的工作流程
第二节 文件管理
第三节 创作工具介绍
第四节 学习方法
第二章 前期准备
第一节 导演
一、导演是什么
二、优秀导演的素养和品位
第二节 剧本创作
一、编写剧本
二、作家的作用
三、影视剧本术语
四、故事发展的基本原则
五、对白
第三节 分镜头台本
一、分镜头的五条基本原则
二、文字分镜头
三、画面分镜头
第四节 角色与场景设定
第五节 角色的动作设计
一、两足角色动画的工作原理
二、两足角色的行走
三、设定节奏
四、规划步伐的两种方法
五、转移重量
六、跳跃
七、动作的预备性
第六节 发现角色
一、如何表现角色
二、为剧中角色增色添彩
三、情感动因
四、表演
第七节 角色性格表现
一、外形与性格
二、环境与性格
三、表情
四、肢体语言
第三章 动画影片中的镜头
第一节 静帧画面

第一图书网, tushu007.com

一、构图
二、平衡
三、三分原则
四、制造景深
五、景别
六、摄影机角度
七、屏幕里与屏幕外空间
八、节 奏
九、黄金分割
十、景眼与画眼
十一、反打镜头
十二、越轴
第二节 运动画面
一、摄影机运动
二、变焦
三、重新构图
四、场面调度
第三节 蒙太奇
第四章 三维角色制作
第一节 建模
一、多边形(Polygo)建模
二、编辑多边形
三、NURBS
四、创建自己的角色
第二节 创建骨骼
第三节 正向动力学与反向动力学
一、IK手柄和IK链
二、了解IK样条手柄
三、给角色创建骨骼
第四节 设置控制器
一、设置手部控制器
二、反转脚的制作
三、用目标约束设置眼睛的控制
四、牙床的设置
第五节 蒙皮角色
一、骨骼蒙皮的程序
二、绘画平滑蒙皮点权重
第六节 表情动画的设置
一、用Connection Editor设置头部和身体的连接关系
二、用簇(Cluster)制作表情模型
三、为角色加入blend命令
第七节 角色的材质
一、材质的类型
二、纹理贴图制作
第八节 为角色创建关键帧
第九节 使用灯光塑造角色
一、灯光作用

第一图书网, tushu007.com

二、照明的种类
三、布光的方法和原则
第五章 后期制作
第一节 渲染器
一、Maya软件中的默认渲染器
二、其他渲染器
三、渲染农场
第二节 色彩与色调
一、色彩
二、色调
三、局部色相
四、色调出现在影片中的几种情况
第三节 影片合成与剪辑
一、了解后期合成软件
二、视频的基础知识
三. 数字视频
四、编码解码器
五、声画同步
六、影片校色
七、应用特效
八、影片剪辑

第一图书网, tushu007.com

<<三维角色动画艺术>>

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