

<<生命的幻想（上）>>

图书基本信息

书名：<<生命的幻想（上）>>

13位ISBN编号：9787111137054

10位ISBN编号：7111137051

出版时间：2005-4

出版时间：机械工业

作者：罗进丰

页数：235

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>

## <<生命的幻想（上）>>

### 内容概要

本书是专业的动画书籍，完美结合了动画想像与实践。

书中重点讲解使动画师想像之物得以实现的理论知识和方法经验，以激发动画创作想像力，并且针对国内目前的现状，详细介绍团队生产情况。

全书分为上、下两册。

上册主要内容包括：三大三维主流软件的动画技术，动画角色骨骼设置的两套专业生产级绑定及动画角色表情制作的方法等；下册主要内容包括：团队工作流程，每个组的工作流程以及每个组在流程中经常遇到的问题，传统的动画理论知识及动画实例练习和动画学习方法等。

目前，国内在培养专业三维动画人员和制作团队方面，尚无系统而又完整的教材，本书弥补了这一空白。

本书由浅入深，适合从入门级到大师级各层次的三维动画制作从业人员阅读和参考。

## <<生命的幻想（上）>>

### 书籍目录

走进《生命的幻想》走进动画PART 1 技术基础 1 比较学习三大三维主流软件的动画工具 1.1 关键帧  
1.2 时间滑块 1.3 关于键帧列表工具 1.4 曲线编辑器 2 变形动画和脸部变形技术 2.1 晶格变形 2.2  
簇变形 2.3 Maya的脸部表情动画技术 2.4 3ds max的脸部表情动画技术 3 制作前需要设置的工具PART  
2 动画角色以骨骼的制作 4 动画角色骨骼设置的准备 5 设置人物骨骼 5.1 技术难点 5.2 导入角色模  
型 5.3 创建骨骼 5.4 腿的设置 5.5 腰部和头的设置 5.6 手臂的设置 5.7 眼睛的设置 5.8 成组 5.9 把  
角色模型赋予骨骼 6 设置四足动物骨骼 6.1 导入角色模型 6.2 创建骨骼 6.3 腿的设置 6.4 腰部的设  
置 6.5 头颈部和尾巴的设置 6.6 眼睛的设置 6.7 成组 6.8 蒙皮PART 3 动画角色表情的制作 7 脸部  
运动分析 7.1 脸部肌肉运动 7.2 口形分析 7.3 表情分析 8 变形通道的制作 8.1 模型布线的重要性  
8.2 变形通道的制作方法 9 口形动画插件介绍 9.1 Maya口形插件Voice Works 9.2 3ds max口形插  
件Ventriloquist

## <<生命的幻想（上）>>

### 媒体关注与评论

书评本书面向的对象 初学者： 如果你是一个初学者，15并且想要进入到专业动画领域，15建议你先学习基本的软件操作，15可以参考软件的帮助手册以及入门级书籍，15建立起一定的三维概念，15然后进入本书的学习，15循序渐进。

当你学习完本书之后，15将会制作出漂亮的动作，15并且有专业动画生产的思维概念。

这时，15你就已经开始进入专业动画领域了！

中级用户： 经过一段时间的学习，17你可能已经会建模、贴图、打灯，并且还做过一些东西，也比较熟悉软件，这时的你觉得自己好像什么都会，但又好像什么都不会。

那么你可以通过对本书系统地学习，成为专业的动画师！

建议不要跳过第。

部分技术基础直接进入下一部分的学习，因为它可以系统地整理一下你的三维动画技术，帮你打下扎实的基本功，并且里面还有一些值得学习的技术经验。

高级用户： 如果你是一个高级用户，那么，可以跳过技术基础章节的学习，去学习动画的精髓部分，相信会对你很有帮助。

另外，如果你想进入专业团队工作，本书可以预先让你了解专业团队的制作流程以及动画的制作情况。

专业制作团队： 目前国内由于市场的需求，专业动画制作团队越来越多，但这方面的经验却少之又少。

本书提供了一套专业生产制作流程。

团队中每个组的工作流程，并回答了在生产过程中可能出现的问题，可以作为参考。

本书特点与优势： 本书分上下两册。

上册讲述软件技术，重点讲解实践中实用的功能和他方法，对读者的学习与制作思路、方法进行最优化指导。

下册将动画理论与3D动画制作紧密结合，对读者的3D动画技能进行科学化、系统化指导。

上下册所述内容系列为辅助关系，建议读者两册一起使用。

<<生命的幻想（上）>>

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>