

<<动画传奇>>

图书基本信息

书名：<<动画传奇>>

13位ISBN编号：9787302239802

10位ISBN编号：7302239800

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：环球数码

页数：294

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>

<<动画传奇>>

内容概要

本书主要讲解maya动画设计部分的内容，从简单的关键帧动画开始直至复杂的角色模拟动画，包含关键帧动画、路径动画、非线性动画、摄像机动画、卡通角色的设定、四足角色设定、物理接触动画、骨骼拉伸等新设置方案，以及角色行走动画、口形表情、影视单人表演、卡通夸张性表演等，图片来源于自行制作和设计，并在每章节后布置作业使之更接近于教案。

本书的内容编写非常详尽，比如高级阶段的“行走动画”章节，从对人类行走特点的观察归纳，到制作行走动画中各个骨骼的参数都有详细的讲解，相信读者在对本章内容认真学习之后，行走动画这一困扰初学者的难题就迎刃而解了。

本书适用于maya中高级读者，以及maya建模专业，影视动画设计人员，以及动画相关专业学生使用。

<<动画传奇>>

书籍目录

第1章 动画简介 1.1 动画的历史 1.2 动画技术的基本类型 1.3 动画的开发环境 第2章 关键帧动画
 2.1 关键帧设置 2.2 channel control窗口 2.3 animation snapshot(动画快照) 实例：创建一个螺旋的
 楼梯 2.4 animated sweep(动画席卷) 2.5 使用graph editor(图表编辑器) 2.6 dopesheet(信息清单) 介绍
 2.7 综合练习——小球弹跳动画 2.8 小结 第3章 非线性动画 3.1 了解trax editor 3.2 使用trax editor
 3.3 综合练习trax editor 3.4 小结 第4章 路径动画 4.1 路径动画基础知识 4.2 在运动路径上调整动
 画 4.3 路径关键帧技术 4.4 使用flow path object(对象跟随路径)功能 4.5 小结 第5章 变形器基础
 5.1 了解变形器 5.2 变形顺序和变形节点的放置 5.3 编辑变形组元素 第6章 变形器的运用(上)
 6.1 融合变形 6.2 晶格变形 6.3 簇变形 6.4 小结 第7章 变形器的运用(下) 7.1 非线性变形 7.2
 软编辑工具 7.3 创建造型变形 7.4 创建颤动变形, 7.5 创建bt-2线变形 7.6 创建折皱变形 7.7
 创建包裹变形 7.8 小结 第8章 骨骼系统和运动学工具 8.1 调皮的台灯 8.2 创建骨骼 8.3 骨骼的命
 名 8.4 给骨骼绑上dk手柄 8.5 使骨骼控制机械手臂的运动 8.6 限定关节的旋转方向和范围 8.7 小
 结 第9章 软体角色设定 9.1 软体角色的骨骼设置分析和特点 9.2 综合实例——蜿蜒的蛇 9.3 小结
 第10章 卡通角色设定——活泼的女孩 10.1 腿部骨骼的创建 10.2 臂部骨骼的创建 10.3 手部骨骼的
 创建 10.4 脊骨的创建 10.5 最后的设置工作 10.6 蒙皮 10.7 小结 第11章 四足角色设定 11.1 四
 足角色的骨骼设置分析和特点(以马为代表) 11.2 腿部骨骼— 11.3 脊椎骨和颈椎骨 11.4 其他部分
 的骨骼 11.5 小结 第12章 人物角色设定(上) 12.1 人物角色的骨骼设置分析和特点 12.2 综合实例—
 人物角色的设定(上) 12.3 实例制作 第13章 人物角色设定(下) 13.1 综合实例——人物角色的设
 定(下) 13.2 角色优化 13.3 小结 第14章 传统动画理论 14.1 动画的来源 14.2 动画的十大基本法则
 14.3 小结 第15章 行走动画 15.1 角色行走动画分析 15.2 行走循环动画练习 15.3 小结 第16章 面
 部解剖学和面部的肌肉运动 16.1 头骨的基本构造 16.2 头部的比例关系及活动范围 16.3 面部肌肉
 16.4 表情目标体的制作 16.5 小结 第17章 表情动画 17.1 分析英语音标 (englishphonemes) 17.2 创
 建唇型姿态库 17.3 口型目标体的实际制作 17.4 小结 第18章 口型与表情动画制作 18.1 blend shape
 的实践和动画曲线在面部动画中的运用 18.2 综合实例——口型动画的制作 18.3 表情 18.4 综合实
 例——表情动画的制作 18.5 小结

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>