

<<三维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787309061314

10位ISBN编号：7309061314

出版时间：2008-7

出版时间：复旦大学出版社

作者：徐亚非 主编，孔荀，张永昶，潘大圣 编著

页数：188

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>

<<三维动画设计>>

内容概要

本书全面系统地介绍了三维动画设计的主流软件3ds max与Maya动画制作的主要技术。

全书共分八章，第一章介绍了三维动画的发展概况，第二章第五章主要介绍了3ds max软件的动画制作技术，讲述了CG理论、动画规律、基础动画制作、摄影机动画、模拟动画及角色动画等，第六章至第八章主要讲述了Maya动画基础、Maya角色动画、动力学模拟等内容。

本书深入浅出，图文并茂，分块讲解，每章有重点提示，并配有与教学结合的制作实例，还有课后补充练习内容，同时配有辅助教学的多媒体资料光盘，使课程知识内容形象化，能够充分激发学生的学习兴趣，达到将理论教学与操作技巧紧密结合的目的。

<<三维动画设计>>

作者简介

徐亚非，东华大学服装学院艺术设计学院副院长，新媒体艺术设计学科教授，教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会艺术委员会委员。

研究方向为电脑平面设计、二维、三维动画设计、影视编辑与合成、虚拟设计等。

近年来在核心期刊和学术刊物上发表了《现代科学与艺术》、《计算机进行三大构成教学初探》、《虚拟技术在立体构成中的应用》等十四篇学术论文，出版了《电脑平面广告设计》、《电脑美术设计基础》、《计算机艺术设计基础》、国家“十一五”规划教材《非线性剪辑与合成》、《传统绘画与数码表现》等著作。

曾获纺织工业部科技进步二等奖、全国出口商品博览会金奖、河南省暨全国著名高校科技成果博览会两项金奖等奖项。

<<三维动画设计>>

书籍目录

前言第一章 三维动画的发展概况 1.1 历史介绍：动画行业的诞生与发展 1.2 三维动画行业的现状与应用 1.3 常用三维软件介绍 1.4 三维动画制作的主要技术第二章 3ds max基础动画操作 2.1 3ds max界面介绍 2.2 基础运动动画制作 2.3 雨效动画制作 2.4 色彩变换动画 2.5 动画输出设置第三章 3ds max摄影机动画操作 3.1 3ds max中的摄影机命令面板 3.2 摄影机在建筑场景中的移动制作 3.3 摄影机的抖动效果制作第四章 3ds max模拟动画 4.1 超级喷射（Super Spray） 4.2 粒子产卵实例 4.3 烟火的制作 4.4 火花的制作 4.5 水体的制作 4.6 布料的制作第五章 3ds max角色动画 5.1 骨骼IK链的设置 5.2 眼睛动画捕捉的设置第六章 Maya动画基础 6.1 关键帧和运动编辑器 6.2 驱动动画 6.3 Trax Editor（非线性编辑器）第七章 Maya角色动画 7.1 角色骨骼的创建 7.2 动力学系统搭建 7.3 表情动画设定 7.4 平滑蒙皮绑定和权重调整 7.5 角色运动制作 7.6 角色行走动画制作第八章 动力学模拟 8.1 创建几何体 8.2 创建刚体约束 8.3 创建运动体和动力场 8.4 主动刚体与被动刚体的转换附录 人体躯干骨骼解剖图 人体手臂骨骼解剖图 人体腿部骨骼解剖图（1） 人体腿部骨骼解剖图（2）

章节摘录

第一章 三维动画的发展概况 本章重点 动画行业的发展过程，先进技术的应用，以及相关软件界面的介绍。

进入21世纪，虚拟的数字世界带给现实世界越来越多的视觉震撼和享受，计算机及计算机网络的飞速发展，为快速增长的CG技术实现跳跃式发展提供了重要的机遇。

所谓“CG”（Computer Graphics的英文缩写），是以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的产业和领域。

CG行业经济收益丰厚，能源损耗极低，使得许多国家都投巨资到CG行业进行研发和推广。

1.1 历史介绍：动画行业的诞生与发展 1877年动画诞生以来，经过100多年的发展，已经成为美国、日本、欧洲等国家和地区极其重要的支柱性产业，而CG三维动画无疑是其中重要的组成部分并且最具发展潜力。

目前的CG行业几乎包括了电脑时代所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、多媒体技术、平面印刷品设计、网页设计、建筑设计及工业造型设计等。

今天，三维动画依靠计算机技术的发展成为CG行业中重要的组成部分，据有关数据显示，2002年全球动画游戏软件业的产值已达到310亿美元。

1946年美国诞生了世界上第一台计算机，在随后几十年的发展中，美国同样在CG行业成为世界公认的领导者。

早在1968年，美国科学家就第一次实验性地将自己亲属的照片图像扫描进计算机。

自1975年开始举办的SIGGRAPH（计算机图形艺术联合展）极大地推动了美国CG艺术的发展，目前它已成为世界CG艺术的年度展览会。

如今在美国，CG艺术已深入到影视制作、游戏制作、个人艺术创作、多媒体教育等社会各个层面，每年给国家带来近千亿美元的经济利润。

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>