

<<三维角色动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维角色动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787309084658

10位ISBN编号：7309084659

出版时间：2011-11

出版时间：复旦大学出版社

作者：薛航

页数：264

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>

<<三维角色动画设计与制作>>

内容概要

《博学·新世纪动画专业教程：三维角色动画设计与制作》基于3dsMax平台，全面系统地介绍了三维角色动画设计和制作的基本方法，包括其中的典型工作流程、各阶段的技术要点以及软件应用相关技巧等内容。

实践性、应用性是本书最大的特点。

本书专门设计了一则短小而完整的符合产业制作标准的角色动画范例，依照实际应用的要求，连贯性地阐述了角色建模、毛发、材质与贴图、骨架与蒙皮、关键帧动画与非线性动画、服装设计与仿真以及场景渲染等部分的一般方法和技术细节。

配合章节内容的进展，范例制作的步骤详解贯穿于全书的始终。

同时配备随书光盘，包含了全书各阶段的案例完成文件及贴图文件，方便读者更好地理解、使用。

全书内容翔实，结构紧凑，表述精炼，可作为大专院校三维设计相关专业的教学用书，同时适用于从事三维动画设计、游戏设计的广大从业人员。

<<三维角色动画设计与制作>>

作者简介

薛航，同济大学传播与艺术学院动画系教师，中国数字艺术设计专家委员会专家委员。长期从事数码图形设计、影视特效和三维动画方面的教学与科研。曾获教育部公派留学基金资助赴匈牙利艺术设计学院进修，并受德国DAAD基金资助赴德国包豪斯大学访问交流。在商业性设计项目中有丰富经验，多年来参与或独立完成过多项会展影视和动画设计项目。

<<三维角色动画设计与制作>>

书籍目录

- 前言
- 第一章 概述
 - 第一节 三维角色动画简述
 - 第二节 三维角色动画的基本流程
 - 第三节 本书适用的软件版本和使用方法
- 第二章 角色建模
 - 第一节 角色建模概述
 - 第二节 了解3dsMax界面
 - 第三节 头部建模
 - 第四节 躯体建模
 - 第五节 手部建模
 - 第六节 人体模型的组装
 - 第七节 角色建模小结
- 第三章 毛发
 - 第一节 毛发的基本概念
 - 第二节 创建头发
 - 第三节 创建眉毛
 - 第四节 毛发小结
- 第四章 材质与贴图
 - 第一节 材质编辑器简介
 - 第二节 为眼球创建材质
 - 第三节 创建面部材质
 - 第四节 设置毛发材质
 - 第五节 材质与贴图小结
- 第五章 骨架与蒙皮
 - 第一节 二足骨架的配置
 - 第二节 使用Physique修改器对模型进行蒙皮设置
 - 第三节 使用Skin。
Morph修改器校正肌肉的变形
 - 第四节 让骨架驱动身体其余部分
 - 第五节 骨架与蒙皮小结
- 第六章 动画
 - 第一节 制作骨架的关键帧动画
 - 第二节 完成更多的骨架动画
 - 第三节 动画数据和动作编辑
 - 第四节 面部表情动画简述
 - 第五节 角色动画制作小结
- 第七章 服装与仿真
 - 第一节 使用Gmment : Maker模拟服装剪裁
 - 第二节 使用Cloth仿真衣料缝合
 - 第三节 仿真穿戴约束
 - 第四节 创建并设置靴子与衣领
 - 第五节 创建上身的短袍
 - 第六节 服装动态仿真
 - 第七节 增加风力仿真

<<三维角色动画设计与制作>>

第八节 创建并仿真发髻扎带

第九节 仿真数据的管理

第十节 服装与仿真小结

第八章 场景与渲染

第一节 摄影机的运动

第二节 创建动画场景

第三节 灯光及渲染

第四节 场景与渲染小结

<<三维角色动画设计与制作>>

章节摘录

版权页：插图：角色建模是角色动画的前期关键性步骤，它的目的是要在三维软件中创建角色的三维模型，为后续的动画实施做准备。

角色模型在具体创建之前一般需要一个角色的概念设计过程，它通常是由角色设计师通过手绘草图的方式完成的。

概念草图或效果图具有决定性的指导意义，三维设计师随后根据这些草图的形体轮廓创建出详细的三维角色模型。

这种方式的角色设计是沿袭了传统手绘动画片生产过程的一种方式，也是动画片生产在由传统手绘模式向数码三维生产模式转变过程中的一种过渡性选择。

这种方式的特点是角色模型的最终实现实际上是经历了二次创作的过程，也就是草图设计师在手稿阶段进行了一次创作，而三维设计师在根据草图创建详细模型时又不可避免地有一个自我发挥的空间，最终的角色模型是两位设计师思想的一个折中结果。

这种二次创作在艺术上看有时是有益的，但另一些时候可能就会存在难以调和的矛盾。

另一种解决角色概念设计问题的方法是将概念设计与三维建模过程一体化，即设计师直接用三维软件的建模工具进行从初期的概念设计到最终的详细模型的全部工作，草图可能仍然需要，但只保留为一种快速记忆和沟通交流的工具。

这样的方法不仅简化了整个设计过程，而且由于三维软件所提供的数据修改便利，可以将角色模型修改同概念设计以及后续的骨骼和动画等过程交叉进行，从而形成现代三维动画生产的所谓非线性模式。

这种打破了原有流程严格时间顺序的非线性模式，是大幅提升三维动画生产效率和质量的一项重要革新。

<<三维角色动画设计与制作>>

编辑推荐

<<三维角色动画设计与制作>>

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>