

<<3D动画运动规律>>

图书基本信息

书名：<<3D动画运动规律>>

13位ISBN编号：9787504653116

10位ISBN编号：750465311X

出版时间：2009-10

出版时间：中国科学技术出版社

作者：孙进

页数：200

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>

<<3D动画运动规律>>

内容概要

这本书对于喜爱三维动画的朋友来说是一本颇有创新意义的书。

它真正打破了二维动画和三维动画的界限，让没有二维动画基础的朋友不再觉得动画运动规律神秘，让初涉三维动画的朋友找到能够快速进入动画殿堂的捷径。

这本书深入浅出地教大家如何从方块、圆球开始，来感受运动本身的美感和魅力；并通过容易上手的范例，一步步地深入到运动规律的核心，让我们实现从模仿动作到创作动作的飞跃，最终达到用动画来传情达意的至高境界。

本书最大的亮点是二足角色动画内容，让我们的角色有了重量感、质感，能跑、会跳。

甚至还有了性格和脾气。

这些内容足以让初入动画殿堂的朋友们欣喜和着迷。

这就是你选择这本书的理由，还等什么呢？

<<3D动画运动规律>>

作者简介

孙进，1995～1999河北师范大学美术系本科，2003～2006北京电影学院动画学院研究生，2006～至今工作于北京工商大学讲师主要成绩。

主要成绩：2004年作品《淘淘日记》获得中国第一届大学生电影节银奖，2004年参加动画片《心中之王》的样片制作，2005年作品《鼠一鼠二》获

<<3D动画运动规律>>

书籍目录

第一章 了解运动 第一节 运动现象的产生 第二节 视觉暂留与记录运动的方式 第三节 了解运动的规律性 第四节 运动的美感和韵律 第五节 运动的特性第二章 运动规律入门 第一节 运动的几个基本概念 第二节 给物体赋予自然属性 第三节 综合练习第三章 二足角色动画 第一节 了解二足角色的基本运动 第二节 下肢运动 第三节 加入躯干的动画 第四节 加全身动画第四章 表情动画 第一节 用Morpher工具来实现表情控制 第二节 Character Studio骨骼的蒙皮 第三节 表情入门练习 第四节 喜、怒、哀、愁和恐惧 第五节 角色的口形动画第五章 四足动物和其他的角色运动 第一节 了解四足动物的运动规律 第二节 鸟类的运动特点结束语特别感谢

<<3D动画运动规律>>

章节摘录

第一章 了解运动 第一节 运动现象的产生 很多人一看到这个标题，一定会觉得我又要老生常谈了。

我会不慌不忙地坐下来，从远古的岩洞壁画中讲起。不会从这儿开始的，请你们放心，我会从更远古的地方讲起。呵呵，和大家开个小玩笑。

动画本来就该是个好玩的事，所以不要一脸凝重地像学哲学或历史一样开始。

相信喜欢动画的朋友小时候都做过同样的一件事，就是在一本厚书的边角上画上许多的小人或是长长短短线条。

然后快速地翻动，就会看到书角上的小人活动了起来，在书的角落上翻腾跳跃。

这也许是你几堂课甚至是几十堂课不听讲课的杰作。

看着这些杰作，也许你还会得意地笑出声来，同时招来老师的一顿叱喝。

虽然挨了批评有些扫兴，但看着自己创作的第一个“动画”作品，你还是不由地欣喜若狂。

这个经历也许是大多数朋友第一次接触动画运动的经历。

不知道有没有朋友认真考虑过，为什么画在书的角落上，翻动起来会产生运动的错觉？

为什么在一条纸带上画上连续的运动，然后快速地拉动纸带，纸带上画的东西却不能像电影一样连贯起来呢？

如果纸带这个实验你没有做过，那我给你举一个更生活化的例子，当你看电风扇的扇叶旋转时，为什么只能模糊地看到一个旋转的圆盘，而不是看到每片叶片上连续活动的图案呢？

你可能会说，这有什么稀罕，运动太快就看不清楚了嘛。

可关键的问题在于，书页的翻动速度也足够快，为什么你看到了书页间绘制的小图了呢？

设想一下，假如你在每一个叶片上画上一张画，当电风扇旋转时，你能看到这种连续的运动吗？

好像……也许……说不清楚了。

有点意思了吧，这是个很有趣的运动现象，它来自于眼睛对外界的感知方式。

<<3D动画运动规律>>

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>