

<<三维动画与实训(下)>>

图书基本信息

书名：<<三维动画与实训(下)>>

13位ISBN编号：9787531030850

10位ISBN编号：7531030853

出版时间：2008-4

出版时间：韩大勇、林家阳 河北美术出版社 (2008-04出版)

作者：韩大勇

页数：190

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>

<<三维动画与实训(下)>>

前言

艺术设计对于整个国民经济发展具有举足轻重的作用，它使产品的自身价值得到了提升，其附加值也不可估量。

因此，如果没有这个概念和意识，我们的产品将失去应有的经济价值，甚至是浪费宝贵的物质资源。我国的高职高专教育面广量多，其教学质量的好坏会直接影响国家基础产业的发展。

在我国1200多所综合性的高职高专院校中，就有700余所开设了艺术设计类专业，它已成为继计算机、经济管理类专业后的第三大类型专业。

因办学历史短，缺乏经验和基础条件，目前该专业在教学理念、师资队伍建设、课程建设和教材建设等方面，都存在着很多明显的问题。

教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会自成立以来，首先履行了教学指导这一职责，即从创新型骨干教师的培养、教材的改革开始，引导教学观念、教学内容、教学质量的改进。

这次我们同河北美术出版社合作，也是这项改革工程的又一具体体现。

本系列教材由设计理论、设计基础、专业设计三部分组成，在编写原则上，要求符合高职高专教学的特点：在教材内容方面，强调在应用型教学的基础上，用创造性教学的观念统领教材编写的全过程，并注意做到各章节的可操作性和可执行性，淡化传统美术院校讲究的“美术技能功底”即单纯技术和美学观念，建立起一个艺术类和非艺术类专业学生的艺术教育共享平台，使教材得以更大层面的被应用和推广。

为了确保本教材的权威性，我们邀请了国内外具有影响力的专家、教授、一线设计师和有实践经验的教师作为本系列教材的顾问和编写成员。

我相信，以他们所具备的国际化教育视野和对中国艺术设计教育的社会责任感，以及他们的专业和实践水平，本套教材将引导21世纪的中国高等学校高职高专艺术设计类专业的教育，进行真正意义上的教学改革和调整。

<<三维动画与实训（下）>>

内容概要

《三维动画与实训（下）》是《三维动画与实训》系列教材中的下册，本册着重于讲解如何让对象动起来，即学习动画的设置与调节。

《三维动画与实训》系列教材的上册着重于建模、贴图、材质等基础知识与技能的训练。本册内容跟上册有一定的联系性，建议同时使用上册以方便进行更系统的教学与学习。

考虑到某些专业更加侧重学习动画设置与调节，所以笔者在编写本册时，着重强化知识点的独立性，使读者不必经历对建模与材质等内容的研究，即可直接进入《三维动画与实训（下）》内容的学习。

可以说：凡是有简单Haya软件使用经验的读者，均可直接上手学习与制作《三维动画与实训（下）》中所有实例。

本教材是实训性教材，力求做到实例设计新颖，难度适当，每个实例都有充分的针对性训练以及理论讲解，从初级的关键帧理论到最后复杂的角色动画技术，课程内容环环相扣，每个小节既有独立性，又跟前后的章节保持继承与延续关系。

<<三维动画与实训（下）>>

作者简介

韩大勇，讲师，获高级职业技术资格。

主要研究方向：三维动画艺术与教育。

2003年毕业于河南大学设计学院。

同年，任职于广东轻工职业技术学院艺术设计学院至今。

获广东省劳动与社会保障厅颁发的“广东省技术能手”荣誉称号；获中华人民共和国劳动与社会保障部颁发的“全国技术能手”荣誉称号，2005获中国东部地区职业技能大赛职业组第一名。

<<三维动画与实训(下)>>

书籍目录

第一章 基础篇一、三维动画课程教学分析(一)课程定位与教学重点(二)课程的内容结构二、认识菜单(一)主窗口的动画操作菜单(二)曲线编辑器窗口菜单第二章 实例篇一、基础动画实例(一)跳来跳去的台灯动画(二)摆动的眼镜蛇动画(三)游来游去的鱼动画(四)花样洗扑克牌动画(五)能用手摇开的古典盒子动画(六)能伸缩的剑动画二、控制设置实例(一)人物角色动画——骨骼创建(二)下肢骨骼的控制设置(三)上肢拉伸动画设置(四)上肢与躯干的骨骼控制设置(五)人物角色动画蒙皮部分(六)角色表情动画三、动作调节实例(一)走路动画——下肢动作(二)走路动画——上肢与躯干动作(三)跑步动画第三章 赏析篇一、内容性经典作品(一)三维动画电影的开山大作——《玩具总动员》(二)颠覆性的动画大片——《怪物史莱克》二、技术性经典作品(一)毛发技术的典范——《怪物公司》与《料理鼠王》(二)动画特效镜头的经典——《黑客帝国》系列电影三、角色性经典作品(一)真实角色塑造的典范——《金刚》与《指环王》(二)机械金属与动作的震撼——真人版《变形金刚》本书相关的网络服务写在后面

<<三维动画与实训(下)>>

章节摘录

插图：（一）课程定位与教学重点本课程定位为一门实训课程，设置总学时为64课时。

本教材专门为高校三维动画课程的教学而编写。

如何在64课时内，把体系庞大的三维动画中最重要、最实用的知识传授给学生是本课程的真正难度之所在，这其实是个浓缩与导演的艺术。

的确，本课程的难度不在于内容，而在于对内容的概括与实用价值程度的排序上，然后是对内容的取舍与讲授方式的反复比较、斟酌。

这本书是经过反复思考后编写出的一本实训形式的教材。

从定位上看，真正让这套课程性教材区别于其他三维动画书籍的地方在于本书内容的精准，要想做好这门课程需要处理好三个因素：一是授课时间短；二是授课内容特别多；三是如何找到最优化的传授方式。

基于对此的理解与领悟，笔者对从事多年的三维动画教学模式进行了重新审视和梳理，认识到：三维动画教师首先要确定好本课程的课题范畴。

如果单纯从全面的三维动画的概念来理解本课程应该包含的内容，即依据最广义的动画概念来认识三维动画课程内容的话，教学任务无疑将因为数量巨大的内容而不可完成。

因为凡是“动”的画面都能算是动画，其涉及的类别都是“动画”一词不能回避的内容，于是我们的动画课程应该包含对所有的“动”的研究，于是教材也真的要编成一本字典级别的厚书了，而这样的书根本不可能在64课时内讲解完的。

在课时长度所限不能大而全地把所有动画类型逐一介绍的现实状况下，笔者认为应当把角色动画选做本课程的重点教学内容。

这个选择是由角色动画在动画片中不可或缺的功能性主体地位决定的。

从最基本动画片的功能上来讲，角色动画是动画片中的灵魂。

主流的动画片都是靠讲解完整的故事来达到传达思想、传达信息感染观众的，可以说故事情节是动画片的生命，而故事情节无疑是靠角色去完成的，没有角色的行为就没有故事的拓展，只有角色才能完成讲故事的任务。

此时我们来对比一下特效，特效的功能至多是锦上添花，只能有些强化视觉吸引力的使用。

特效是不能讲故事的，比如说爆炸特效，请问爆炸效果能讲故事吗？

我们能靠连续100分钟的爆炸特效而感动观众吗？

这显然不能。

再从最简单的使用率上看，一部100分钟片子，其中有大约70分钟的时间都有角色在做动作，反观特效使用的时间与几率，每次最多也超不过几分钟。

还是拿爆炸特效来对比，同样100分钟的片子，一般的故事片中根本不需要如此强烈的视觉冲击！

即使该片恰好是个表现战争的动画片，其爆炸特效的时间累积起来一般也不超过2分钟。

<<三维动画与实训(下)>>

编辑推荐

《三维动画与实训(下)》：设计理论设计基础专业设计

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>