第一图书网, tushu007.com

<<数字角色动画制作>>

图书基本信息

书名：<<数字角色动画制作>>

13位ISBN编号：9787900088703

10位ISBN编号：7900088709

出版时间：2002-4-1

出版时间：北京希望电子出版社,中国科学出版集团

作者：George Maestri,谢建勋

页数：209

字数：310

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书的作者是世界顶级三维动画大师之一。
本书以动画的理论基础知识为依据，用大量生动的实例、形象有趣地介绍了如何将动画制作成电影、视频、游戏或其他任何形式。
全书由9章构成，重点内容包括如何将想法投入到动画影片的制作中，包括为影片筹集资金、编写剧本、制订预算和工作进度表以及影片制作所涉及的方方面面；如何在角色动画中展开故事；如何从解剖学的角度为角色建立骨骼和蒙皮，以及如何用IK手柄、设立-驱动关键帧、表达式、脚本编程语言等方法创建角色动画；如何从角色的思想、表情、语言、反应动作、以及与其它角色间的相互关系等方面去把握角色的个性；从运动学和重力学两方面考察角色运动的方式，了解身体各部分是如何协调运动的;如何从生理学角度细腻地刻划角色的舞台形象；通过分析四足动物、爬行动物以及昆虫的运动姿态学习如何把动物变成动画中的角色;如何通过简单的变形把生命注入到无生命的物体中；如何充分利用简单的循环、材质贴图以及编制流程图来创建游戏中的动画。
本书特点：角色造型生动、语言通俗风趣、理论联系实践、讲练结合的方式诠释了动画创作的原理与技术完美结合的方法与技巧。
读者对象：影视、广告、多媒体、游戏等行业中从事数字角色动画创作的广大人员；高等美术院校电脑美术专业教材；社会电脑动画培训班教材。
光盘内容：1.英文原版电子书。
2.角色动画片断欣赏。
3.书中涉及的所有实例图片。

第一图书网, tushu007.com

<<数字角色动画制作>>

书籍目录

1 现实世界中的创作 2
开始制作影片 4
创作队伍 4
获取资金 6
投入想法 6
商业交易 7
预算 8
最终期限 9
制订进度表 10
所花的费用 11
充分利用预算 11
制作影片 13
剧本和构思 14
造型和修饰 14
对话 15
莱卡盘（Leica Reel） 19
布景（Layout） 20
动画 22
坚持工作记录 22
渲染和输出 24
加入音响效果 26
发布 27
2 故事 22
角色和故事 30
动机创造角色 30
障碍产生冲突 31
冲突产生剧情 31
通过动作来表现的故事 33
视觉的重要性 33
展开故事 34
保持简单 34
灵机一动的假想 35
把你的假想演变成故事 37
创作剧本 39
对话 40
将故事可视化 41
完成你的故事 43
结论 43
3 操作角色 44
滑杆 46
自动化 46
将物体连接在一起 47
直接关系（Direct Relationships） 47
设立一驱动关键帧 47
表达式 48

第一图书网, tushu007.com

脚本编写 52
骨骼的建立 53
抓取点和手柄（Grab Points and Handles） 53
建立足部 55
建立脊柱 56
肋部 58
肩部 58
前臂 59
手部 61
面部操作 63
下颚 63
预置面部姿势 64
交替动画（Replacement Animation） 65
可见性 65
If/Then语句 66
建立交替动画 66
设立一驱动关键帧和交替动画 68
蒙皮 68
变形器 68
结论 69
4 动画技巧和窍门 70
让角色具有思想 72
想法源于大脑 72
角色就是全部 72
50比50的规则 73
简单才是关键 73
对话 73
聆听对话音迹（Track） 74
身体和对话 74
嘴形和对话 76
面部动画 78
表情变化 78
眼睛 79
身体动画 82
克服僵硬 82
手和胳膊的动作 84
抓住/握住（Grabbing/Gripping） 86
反应和延迟反应 87
蹒跚动作的动画制作（Staggers） 89
笑的动画制作 90
分解笑的动作 91
多个角色 92
编排（Choregography） 92
哪个角色先开始 92
群体 92
环境 93
结论 93

第一图书网, tushu007.com

5 人体运动 94
利用参考 96
平衡和重量 96
重力和其他的力 97
角色的质量 98
身体是如何运动的 99
肌肉的能量 99
钟摆效应(Pendulum Effect) 99
旋转 100
制作角色运动的动画 101
改变速度 101
改变方向 103
上坡和下坡 106
跳跃（Jumping） 107
飞跃（Leaping） 109
应对外界的力 111
上举 111
推 112
拉 113
被拉 113
把带有节奏的动作或舞蹈制作成动画 114
理解节奏 114
设计舞蹈步伐 116
让臀部动起来 116
向上运动 117
迈步 118
在舞蹈中融入角色个性 119
功夫动作 119
功夫动作的姿势 120
结论 124
6 表 演 126
表演与动画 128
表演和故事 128
掌握你的工具 129
了解你的观众 129
了解你的角色 129
角色描述 130
角色传记 131
表演技巧 132
创造神韵 132
创造灵感 134
创造运动 135
行为和身体 142
头 142
肩 143
手 143
脊柱和姿态 144

第一图书网, tushu007.com

其他技巧 147
感官记忆 147
动物练习 147
情感记忆 148
结论 148
7 动物的运动姿态 150
四足类哺乳动物 152
四足动物的骨架 153
分析四足动物的行走 154
四足动物行走的循环动画 155
四足动物的其他步态 157
快步（Trot） 157
慢跑（Canter） 158
疾驰（Gallop） 158
风格化的行走 159
爬行动物 159
蛇 160
盘旋形运动 160
半浮式运动 161
直线运动 162
创建一条蛇 162
恐龙 164
昆虫和蜘蛛 164
建立昆虫的动画 165
分析六足动物的行走 165
蜘蛛的行走 168
结论 169
8 拟人动画 170
需要多真实？
172
创建角色 172
为角色建模 173
加入面部造型 173
加入四肢 174
角色建立 175
动画物体 176
大奥秘：掌握动画时间 176
动画一个有关节的角色 177
把变形的角色制作成动画 178
使用简单的变形：按比例缩放、弯曲、扭转和锥变形 179
结论 189
9 游 戏 190
制作游戏 192
游戏制作的相关人员 192
游戏平台 193
游戏设计 194
为游戏创建角色 195

第一图书网, tushu007.com

材质贴图 196
游戏的建立 197
制作游戏动画 198
游戏和舞台设计 199
游戏中的标准动作 201
循环 203
创建一个循环 203
制作一个简单的行走循环 203
移动角色 206
连贯 206
编制流程图 207
一对一 207
一对多 207
多对多 208
结论 209

第一图书网, tushu007.com

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