

<<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>

<<数字角色动画制作>>

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画角色的舞台形象；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、理论联系实际、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。

<<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 - 驱动关键帧	47
表达式	48

<<数字角色动画制作>>

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 - 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 (Choreography)	92
哪个角色先开始	92
群体	92
环境	93
结论	93

<<数字角色动画制作>>

- 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

<<数字角色动画制作>>

- 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

<<数字角色动画制作>>

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

<<数字角色动画制作>>

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>