

<<三维动画项目设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画项目设计与制作>>

13位ISBN编号：9787030239945

10位ISBN编号：7030239946

出版时间：2009-3

出版时间：科学出版社

作者：覃海川 等编著

页数：279

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>

<<三维动画项目设计与制作>>

内容概要

本书针对高职计算机类专业职业岗位任务的项目化特点，从高等职业教育人才培养模式的角度出发，创新性地将传统“项目教学法”提升和拓展为基于工作过程为导向的“项目教学”人才培养模式。本书从三维动画项目执行流程出发，以项目流程为导向，精选案例，介绍了三维动画中的建筑动画、片头动画、角色动画三大项目的制作流程、业内目前使用的插件等，分别讲述了三维动画片的制作技法与成片发布。

借助这些项目案例，详细介绍了3ds max、Aster Effects、Photoshop、Premiere Pro等联合使用的完整流程。

本书既可作为高职高专“3ds max三维动画”类课程的教材，也可作为3ds max三维动画爱好者的学习参考书。

<<三维动画项目设计与制作>>

书籍目录

序前言项目1 丽景风情小区建筑漫游项目制作 任务1.1 建筑动画的前期准备 任务1.2 建筑漫游动画建模 1.2.1 问题与分析 1.2.2 任务实现 1.2.3 归纳与提高 任务1.3 建筑动画布光 1.3.1 问题与分析 1.3.2 任务实现 1.3.3 归纳与提高 任务1.4 材质的创建 1.4.1 问题与分析 1.4.2 任务实现 1.4.3 归纳与提高 任务1.5 动画的创建 1.5.1 问题与分析 1.5.2 任务实现 1.5.3 归纳与提高 任务1.6 场景特效创建 1.6.1 问题与分析 1.6.2 任务实现 1.6.3 归纳与提高 任务1.7 建筑动画的渲染输出 1.7.1 问题与分析 1.7.2 任务实现 1.7.3 归纳与提高 任务1.8 后期合成 1.8.1 问题与分析 1.8.2 任务实现 1.8.3 归纳与提高 任务1.9 剪辑合成与输出压缩 1.9.1 问题与分析 1.9.2 任务实现 1.9.3 归纳与提高项目2 《2008全新启航》片头动画制作 任务2.1 片头动画制作前期准备 2.1.1 问题与分析 2.1.2 任务实现 任务2.2 分镜脚本的创建 2.2.1 问题与分析 2.2.2 任务实现 任务2.3 三维场景建模 2.3.1 问题与分析 2.3.2 任务实现 2.3.3 归纳与提高 任务2.4 三维场景材质设定 2.4.1 问题与分析 2.4.2 任务实现 2.4.3 归纳与提高 任务2.5 动画设定 2.5.1 问题与分析 2.5.2 任务实现 2.5.3 归纳与提高 任务2.6 After Effect合成部分 2.6.1 问题与分析 2.6.2 任务实现 2.6.3 归纳与提高项目3 《BUBU遭遇》三维角色动画项目制作 任务3.1 动画剧本编写 3.1.1 问题与分析 3.1.2 任务实现 3.1.3 归纳与提高 任务3.2 动画的角色、场景设定 3.2.1 问题与分析 3.2.2 任务实现 3.2.3 归纳与提高 任务3.3 动画的建模 3.3.1 问题与分析 3.3.2 任务实现 3.3.3 归纳与提高 任务3.4 材质设置 3.4.1 问题与分析 3.4.2 任务实现 3.4.3 归纳与提高 任务3.5 角色骨骼的创建 3.5.1 问题与分析 3.5.2 任务实现 3.5.3 归纳与提高 任务3.6 角色蒙皮设置 3.6.1 问题与分析 3.6.2 任务实现 3.6.3 归纳与提高 任务3.7 动画的灯光设置 3.7.1 问题与分析 3.7.2 任务实现 3.7.3 归纳与提高 任务3.8 角色动作设置 3.8.1 问题与分析 3.8.2 任务实现 3.8.3 归纳与提高 任务3.9 动画视频后期制作 3.9.1 问题与分析 3.9.2 任务实现 3.9.3 归纳与提高附录三 维动画项目概述 附录A 三维动画类型 附A.1 三维动画硬环境基本要求 附A.2 三维动画软件环境要求 附录B 三维动画项目基本制作流程参考文献

章节摘录

任务1 丽景风情小区建筑漫游项目制作 建筑表现动画是计算机图形图像技术应用中非常重要的内容。

随着房地产业的发展与竞争，建筑表现动画也日益被更多人认识与重视。

它通过人与计算机的交互使得建筑设计更为直观，更为容易。

建筑表现动画的结果也令更多人参与到建筑领域的设计当中。

1.做建筑表现动画时应注意的几个问题 (1) 理解项目背景与要求 做图前先要理解设计师的意图，了解项目建筑的性质。

办公、住宅、商业等建筑在表现处理手法各有不同。

在动手之前最好能完全体会项目的要求，哪些是设计的要点，需要重点表现或夸张，哪些是需要规避或掩盖的不足之处，做到胸有成竹，以便提高成功率。

(2) 学会看图(动画片) 写文章先要识字，做图首先也要会看图。

建筑视觉表现的目的是利用计算机进行再现现在或未来的现实，因此，真实是十分关键的。

看图的目的是学会分析素材资料图片(包括实拍照片和别人的优秀表现作品)，镜头语言的应用、蒙太奇的应用技巧等(动态素材)。

在这些素材中可以找到你要进行表现的建筑所需要的理论依据、色彩、形式、空间感、镜头语言。对素材的感悟会影响到最后的做图，比如色彩的冷暖关系、素描关系(空间关系)、镜头的表现力。

<<三维动画项目设计与制作>>

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>