第一图书网, tushu007.com

<<3D动画与特效制作艺术>>

图书基本信息

书名：<<3D动画与特效制作艺术>>

13位ISBN编号：9787115232830

10位ISBN编号：7115232830

出版时间：2010

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）克罗

页数：373

译者：陈宝国,红然

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

前言

本书第4版包含了许多更新和补充内容，可以处理三维计算机动画师、技术主管和视觉效果艺术家所面对的专业现实问题。
自本书1996年首次出版以来，这一领域已经发生了很大变化，其中许多变化已经使一些领域转变成了主流和成熟的行业，而这些领域起初只是作为专业化的新鲜事物出现。
21世纪的第一个10年中发生了多个具有里程碑意义的事件。
台式计算机和显卡在如今的计算机动画制作中占主要地位，而在以前，这一领域由高端（和高价）的工作站占据。
计算机网络和互联网，包括万维网上的流媒体，在此期间也发展到无所不在。
带有大量引人人胜的三维计算机动画和视觉效果的实景长片在成倍增加。
现在，游戏机的强大图形处理能力可以渲染复杂的实时影像。
高清数字视频是制作电影的可行方法，全数字影院也在继续向前发展。
在世界范围内，由计算机动画和学习电影制作的学生所创作的作品质量在不断提高，学生的短片赢得了无数著名奖项。
本书中包括以下一些新内容。
· 新增了一些篇幅，集中介绍创造性开发、故事、视觉样式和角色。
· 有关新的制作流程的信息。
· 扩充了计算机动画、视觉效果和技术（包括最近几年）的流行历史大事记年表。
· 超过300幅带有大量说明的新彩色图像，其中包括来自澳大利亚、克罗地亚、捷克、芬兰、印度、以色列和南非的新作品，以及好莱坞电影制片厂的新作品和比利时、加拿大、中国、丹麦、英国、法国、德国、日本、韩国、新西兰、挪威、波兰、西班牙、瑞士和美国的个人、制作公司的新作品。

内容概要

计算机三维动画技术是利用相关计算机软件，通过三维建模、赋予材质、模拟场景、模拟灯光、模拟摄像镜头、创造运动和链接、动画渲染等功能，实时制造立体动画效果和可以乱真的虚拟影像，将创意形象化为可视画面的新一代影视及多媒体特技制作技术。
本书全面介绍了三维计算机动画艺术的各个方面，首先介绍了计算机动画技术和视觉效果的发展历程，然后介绍三维物体和环境的建模技术，接着介绍渲染的概念和技术。
此外，还讲解了计算机动画拍摄中相机和镜头的基本知识。
最后，本书探讨了动画制作中的光照、着色和特效。
本书结构严谨、组织清晰，而且图文并茂、指导性强，适合各个层次的人学习。
如果您正在学习计算机动画制作，本书可以提供关于建模、渲染等计算机动画制作技术的基本特征和功能；如果您是具有一定经验的动画制作专家，那么本书将是您的必备参考资料。

作者简介

作者：（美国）克罗（Isaac Kerlow） 译者：陈宝国 红然克罗（Isaac Kerlow），是具有丰富动画制作和执行经验的导演和动画专家，他在美国加利福尼亚州洛杉矶市的迪士尼公司工作了10年以上他不仅是新加坡南洋理工大学专业电影和动画学校的创办者，还是SIGGRAPH和视觉效果协会的成员。

书籍目录

第1部分　绪论　第1章　动画和视觉效果的背景　　第2章　创作开发与数字处理　第2部分　建模　第3章　建模概念　　第4章　建模技术　　第5章　高级建模和搭建技术　第3部分　渲染　第6章　渲染的概念　　第7章　相机　　第8章　光照　　第9章　着色和曲面特征　第4部分　动画与特效　第10章　动画准则　　第11章　计算机动画技术　　第12章　高级计算机动画技术　　第13章　视觉效果技术　第5部分　合成和输出　第14章　修饰、合成和输出　　第15章　图像分辨率和输出

章节摘录

插图：在以往任何时候，计算机在我们的生活中都未如此重要，特别是在创作、生产和职业生活方面，它们无处不在：在金融交易中调节信息流，在电话会话中数字化声音并过滤噪声，在汽车中控制燃油喷射系统，而在相机和摄像机中它们调整设置以便获得最佳的图像质量。
现今的视觉职业和行业内的绝大多数工作都要求有一定程度的计算机操作能力。
许多广播、制造业、印刷技术和娱乐业的产品都已实现了计算机化。
同样，很多独立艺术家和设计工作室都使用计算机进行创作并经常以数字格式交付工作成果。
这种对计算机系统日益依赖的趋势影响着很多创作者和技术员。
很多高级视觉专业人员都需要接受再培训以学到新技能，而年轻的学生们都渴望学习其中的奥秘和捷径。
这些期望从明智到荒谬，不一而足。
例如，因为动画制作世界正在发生变化，那些完全抗拒变化的人就会被超越，但那些热情过度的人往往会有不切实际的期望。
要寻找这样一个平衡点：既要接受计算机技术带来的好处，又要保留和发展从传统从业者处继承而来的知识。
现在的很多创作和图像产品实际上都是借助计算机完成的。
来自众多视觉学科的专业人员越来越多地使用数字信息来工作。
一些基于素描、着色、摄影和视频技术的传统视觉实践都与数字图像技术融合在了一起。
过去作为完全独立和毫不相关的学科存在的创意环境（每个学科都有各自的工具、技术和媒介）如今正在转变成一个新的环境。
在这个环境中，视觉从业人员可以使用涵盖不同媒介的工具与技术。
因而视觉学科中的一些顽疾也就不复存在了。
例如，动画、平面造型艺术、广播和电影等领域之间的重叠。
数字创意环境促进了这种重叠，因为计算机技术让视觉从业人员的创造力更为强大。
例如，几十年前，视觉专业人员常常购买专业性的工具，这些工具专门为他们这一职业而设计，在完成其专业领域的工作时非常有用，但在其他领域中却并非如此。
例如，摄影师会使用相机来拍摄电影场景，传统的动画师会使用铅笔和看版台在纸上创作动画序列的素描。
和其他很多创作专业人员一样，现在的摄影师和动画师将计算机作为共同的工具，通过载入专业软件来开展专属于自己的工作。

编辑推荐

《3D动画与特效制作艺术》针对创建一个充分渲染的3D计算机动画的过程提供了清晰的、循序渐进的指导。
这本全面的指南通过介绍目前最新的计算机动画风格和技术，为创建动画和视觉效果提供了颇有见地的信息，为了适用于任何计算机平台，书中贯穿大量技术术语并提供各种易于理解且颇具意义的图表，书中提供的全彩示例包括VFX动画、动画长片、游戏和影视广告，这些游戏或短片出自BIue Skv、模糊、迪士尼、梦工厂、EIectronic Arts、Frarrlestore、ILM、Imagi、微软、Mac Guff、The Mill、Metlfond、皮克斯、Polygorl、Rhythm＆HIJes、索尼影像、Tippett、Ubisofc和Weta等公司，以及世界各地的许多其他工作室和具有开拓精神的艺术家之手。
《3D动画与特效制作艺术》介绍了最新视觉效果中使用的新材质，以及在传统动画原则基础上的更新内容，书中包括有关创造性开发的实用信息，并简短介绍了用于短片和视觉效果的多生产线思想，此外还包括动画、渲染、建模、配置和合成的当前制作趋势和技术的最新信息。
无论是学生、独立艺术家或创作者，还是制作公司的团队成员，都能通过《3D动画与特效制作艺术》学会多种技巧和技术，从而将3D计算机动画制作得栩栩如生。
专注于创造性开发和生产问题。
无特定平台，以实用、循序渐进的方法讲解多个示例。
最新的计算机动画技术，包括面部动画、基于图像和非真彩渲染、模型装配、实时模型和2D／3D集成。
700余幅全彩色图像。
丰富的大事记年表和工作流程。
迪士尼、梦工厂、皮克斯等各大知名动画公司倾情推荐。

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