

<<三维动画创作全过程剖析>>

图书基本信息

书名：<<三维动画创作全过程剖析>>

13位ISBN编号：9787301180297

10位ISBN编号：7301180292

出版时间：2011-2

出版单位：北京大学出版社

作者：宋静远 编

页数：175

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>

<<三维动画创作全过程剖析>>

内容概要

本书是高职高专动画专业系列教材之一。

本书以理论与实践相结合为目标，在创新工作室的教学模式下，带领同学们创作三维动画系列短片——童年的记忆之《向阳花》。

学习动画短片制作过程中的整合管理、艺术创意、技术革新以及教学理念等知识。

其中结合童年的记忆《向阳花》的具体创作过程和工作室的管理理念，掌握建模、材质、骨骼、灯光三维技术的实际应用，以及参考此过程中的前、中、后期的一些不同的配合图例进行相应分析，为学生提供动画创作经验，同时有利于同学们互助学习、成长。

本书既是高职高专动画类等相关专业的教材，也可供从事相关专业的工作人员阅读和参考。

<<三维动画创作全过程剖析>>

书籍目录

第一篇 三维动画创作工作室的管理篇

第1章 三维动画创作工作室性质、目的、意义

1.1 性质、目的、意义

1.1.1 性质

1.1.2 目的

1.1.3 意义

1.2 三维动画短片工作室人力资源管理

1.2.1 责任感、真实感、安全感的建设

1.2.2 工作室人力资源管理的基本任务

1.2.3 各部门职责

1.2.4 工作计划和作业制度

本章?节

技能训练

第二篇 前期创作

第2章 剧本创作

2.1 故事创意

2.2 动画剧本

2.2.1 《向阳花》第一版剧本

2.2.2 《向阳花》第二版剧本

本章小节

技能训练

第3章 造型与分镜设计

3.1 形象设计

3.1.1 总体美术风格的设定

3.1.2 角色造型设计

3.2 场景设计

3.2.1 外景

3.2.2 内景

3.3 分镜头台本的绘制

3.3.1 分镜头绘制的过程

3.3.2 最终版分镜

本章小节

技能训练

第三篇 中期创作

第4章 模型与材质

4.1 角色建模

4.1.1 建模常见方式-

4.1.2 “小雨”头部建模

4.1.3 “小雨”身体建模

4.1.4 “小雨”的模型整合

4.1.5 “小雨”家的场景建模

4.2 材质贴图

4.2.1 “小雨”模型贴图

4.2.2 “小雨家”场景材质贴图

4.3 骨骼绑定

<<三维动画创作全过程剖析>>

本章小节

技能训练

第5章 layout设计与完善背景

? 5.1 layout设计

5.1.1 如何打layout

5.1.2 第一版layout镜头

5.2 动作粗调完善背景

5.2.1 角色动画两足动物行走动画

5.2.2 sc-39镜精调材质

本章小节

技能训练

第6章 精调动作、表情、机位

6.1 精调动作

6.2 精调机位

6.3 精调表情

本章小节

技能训练

第7章 灯光渲染

7.1 max场景照明总论

7.1.1 灯光类型

7.1.2 3d动画短片场景打光规划

7.2 动画场景打光实例

7.2.1 自然室内光打光实例

7.2.2 黄昏室外打光实例

7.2.3 室内灯光打光实例

7.2.4 雨天打光实例

7.2.5 黄昏室内打光实例

7.2.6 黄昏室外打光实例

本章小节

技能训练

第四篇 后期合成

第8章 后期合成

8.1 后期特效

8.2 整体的色调把握

8.3 剪辑中节奏的整体控制

8.4 后期音效创作

本章小节

技能训练

附录一

附录二

参考文献

<<三维动画创作全过程剖析>>

章节摘录

版权页：插图：艺术来源于生活.而又高于生活。

艺术创作的冲动来源于生活中的真情实感.正是这种真情实感不断地促使大家去完成这个创作.‘而且在这过程中不断出现更多的意外与惊喜.又更加让人欲罢不能，沉醉其中，直到最后完成.这过程本身就让人回味无穷。

更重要的是工作室是一个集体，一个因项目需要而成立的工作和学习组织。

所以要让工作室的每一位成员深刻地理解三个词：定位Orientations、交流Communication、合作Cooperation。

1.定位Orientations每个同学都要确定自己在工作室中的位置，就像产品在市场中的定位、人物在组织中的定位、物品在某一地理位置的定位。

定位的真谛就是“攻心为上”，而人往往最不了解的就是自己，我们很难掌握自己，只有拿自己与周围的人比较，或者从与人的交往中逐渐看清楚别人眼中的自己。

明确自己在工作组织中的重要性把握自己的生活目标，对自己有一个全面地认识。

然后在三维动画创作工作室中有一个正确的定位，并在此位置上发挥出相应的能力，学到更多的知识.只有这样，同学们才能真正明确在三维动画创作工作室中所存在的价值。

2.交流Communication在三维动画创作工作室里学习时，同学们学会如何与别人交流与沟通远比学习技术和艺术理论更为重要。

人际关系是人生中不可缺少的一种重要资源.在与交流的过程中你能从他人那里得到不同的东西，技术、艺术理论、经验、快乐、悲伤，等等。

而要想在一个集体中建立良好的人际关系就要学会如何与人良好沟通。

已故的哈佛大学心理学权威威廉·詹姆斯教授，他曾说过这样一段话：“一个人的心情，固然能够影响一个人的行为。

但是，行为也可以用来调整一个人的心情。

所以，一个心中烦恼的人，如果要变得愉快，最好的办法.就是努力在谈话和动作之中，表现出一种愉快的态度来。

那么，这种态度自然会影晌你的心境，使你变得真正的快乐。

”

<<三维动画创作全过程剖析>>

编辑推荐

《三维动画创作全过程剖析》：全国高职高专规划教材·艺术设计系列(动漫篇)

<<三维动画创作全过程剖析>>

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>