

<<影视动画设计实践教学>>

图书基本信息

书名：<<影视动画设计实践教学>>

13位ISBN编号：9787302108627

10位ISBN编号：7302108625

出版时间：2005-6

出版时间：清华大学出版社

作者：丛书编委会

页数：269

字数：441000

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>

<<影视动画设计实践教学>>

内容概要

本书针对初学者，运用大量实例逐层分析讲解，并可结合实例上机实践，内容既包括影视动画的基本概念、数字音频处理软件Sound Forge、电脑二维动画软件Corel Painter和Combustion*paint、三维动画软件3DS MAX 6.0、粒子系统软件Illusion的理论和技巧，又包括对影视动画后期制作和非线性编辑软件Illusion、Adobe Premiere Pro、Combustion*、Adobe After Effects的理论和技巧的介绍，最后还包括对本书所学知识的综合应用的强化实践。

该书十分适合即将走向工作岗位的各类学校学生学习，它可帮助读者用最少的的时间，掌握众多知识及工作经验与技巧。

本书可以作为高等学校和职业学院相关专业的实践教材，是影视动画培训班的理想教材，同时也是电脑爱好者最佳的自学读物。

<<影视动画设计实践教程>>

书籍目录

第0章 影视动画设计概述 0.1 电脑动画与数字影视 0.2 电脑动画常用的硬件、软件环境 0.3 常见数字视频文件格式 0.4 非线性编辑系统 0.5 电脑动画几个重要的概念 第1章 电脑二维动画 1.1 实践目标 1.2 实践内容 1.3 实践指导 1.4 实践问答 1.5 工作指导 1.6 实践巩固 第2章 数字音乐处理 2.1 实践目标 2.2 实践内容 2.3 实践指导 2.4 实践问答 2.5 工作指导 2.6 实践巩固 第3章 三维动画与数码影视 3.1 实践目标 3.2 实践内容 3.3 实践指导 3.4 实践问答 3.5 工作指导 3.6 实践巩固 第4章 定义3DS MAX的工作环境 4.1 实践目标 4.2 实践内容 4.3 实践指导--设置工作界面 4.4 实践问答 4.5 工作指导 4.6 实践巩固 第5章 3DS MAX二维图形的操作 5.1 实践目标 5.2 实践内容 5.3 实践指导--创建一个钥匙模型 5.4 实践问答 5.5 工作指导 5.6 实践巩固 第6章 三维物体建模 6.1 实践目标 6.2 实践内容 6.3 实践指导 6.4 实践问答 6.5 工作指导 6.6 实践巩固 第7章 3DS MAX的材质 7.1 实践目标 7.2 实践内容 7.3 实践指导 7.4 实践问答 7.5 工作指导 7.6 实践巩固 第8章 3DS MAX的灯光与摄像机 8.1 实践目标 8.2 实践内容 8.3 实践指导 8.4 实践问答 8.5 工作指导 8.6 实践巩固 第9章 3DS MAX动画基础 9.1 实践目标 9.2 实践内容 9.3 实践指导 9.4 实践问答 9.5 工作指导 9.6 实践巩固 第10章 3DS MAX的运动控制 10.1 实践目标 10.2 实践内容 10.3 实践指导--变形动画 10.4 实践问答 10.5 工作指导 10.6 实践巩固 第11章 3DS MAX的角色动画 11.1 实践目标 11.2 实践内容 11.3 实践指导 11.4 实践问答 11.5 工作指导 11.6 实践巩固 第12章 粒子系统Illusion 12.1 实践目标 12.2 实践内容 12.3 实践指导 12.4 实践问答 12.5 工作指导 12.6 实践巩固 第13章 电影剪辑Premiere Pro 13.1 实践目标 13.2 实践内容 13.3 实践指导 13.4 实践问答 13.5 工作指导 13.6 实践巩固 第14章 效果合成Combustion* 14.1 实践目标 14.2 实践内容 14.3 实践指导 14.4 实践问答 14.5 工作指导 14.6 实践巩固 第15章 后期处理Adobe After Effects 15.1 实践目标 15.2 实践内容 15.3 实践指导--遮罩的应用 15.4 实践问答 15.5 工作指导 15.6 实践巩固

<<影视动画设计实践教学>>

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>