

<<计算机三维动画>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画>>

13位ISBN编号：9787302148890

10位ISBN编号：7302148899

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学

作者：汤晓山主编

页数：217

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>

<<计算机三维动画>>

内容概要

《计算机三维动画》是高等学校艺术类专业计算机规划教材之一。书中主要内容包括计算机三维动画设计基础知识、计算机三维动画设计的前期加工与处理、Autodesk 3ds max 8.0基础知识、3ds max三维动画实例、Photoshop与3ds max的结合运用以及Premiere对三维动画的后期加工与处理等。

《计算机三维动画》的特点是内容全面、针对性强。书中内容根据艺术类专业的教学需求和特点进行编排，能够使读者在较短的时间内掌握计算机三维动画设计与制作的实用技能。

《计算机三维动画》主要作为高校艺术类专业的教材，也可作为计算机三维动画艺术设计爱好者的自学用书；此外，对于计算机三维动画工作者也具有一定的参考价值。

<<计算机三维动画>>

书籍目录

第1章 计算机三维动画概述与制作流程1.1 计算机动画1.1.1 什么是计算机动画1.1.2 我国计算机三维动画技术的发展1.1.3 计算机三维动画的应用1.2 主流计算机三维动画制作软件简要介绍1.3 三维动画制作流程1.3.1 三维动画整体制作流程1.3.2 三维动画角色设计制作基本流程本章小结和重点回顾思考与练习题

第2章 计算机三维动画设计制作前期工作概述2.1 三维动画故事剧本2.2 角色、场景的设定2.2.1 角色设定2.2.2 场景设定基础2.2.3 三维动画影片《冰河世纪》综合评析2.3 故事板、分镜图绘制2.3.1 动画故事板的定义2.3.2 分镜图绘制2.4 剧中所需音乐、音效收集2.4.1 动画片中的音乐2.4.2 动画片中的音效本章小结和重点回顾思考与练习题

第3章 Autodesk 3ds max 8.0基础知识3.1 Autodesk 3ds max 8.0概述3.1.1 Autodesk 3ds max 8.0的新增功能3.1.2 Autodesk 3ds max 8.0的工作界面3.2 Autodesk 3ds max 8.0材质编辑器3.2.1 材质编辑器的作用3.2.2 材质编辑器的界面3.3 Autodesk 3ds max 8.0灯光设置与渲染输出3.3.1 灯光设置3.3.2 渲染设置3.4 Autodesk 3ds max 8.0动画制作基础知识3.4.1 动画的基础知识3.4.2 使用编辑关键点创建动画3.4.3 轨迹线3.4.4 改变控制器3.4.5 切线类型3.5 动力学与粒子系统基础3.5.1 动力学系统概述3.5.2 动力学基础实例3.5.3 粒子系统概述本章小结和重点回顾思考与练习题

第4章 三维动画实例制作4.1 实例制作前期工作4.1.1 实例动画剧本4.1.2 实例动画角色场景设计4.1.3 实例动画故事板、分镜图绘制与音乐音效准备4.2 角色模型制作4.2.1 头部部分4.2.2 身体部分4.2.3 手部部分4.2.4 制作手臂部分4.2.5 头部、身体、手结合4.3 角色材质贴图4.3.1 对角色模型赋予ID号4.3.2 Unwrap UVW展平4.3.3 绘制贴图4.4 角色骨骼调节4.4.1 角色模型与Biped骨骼匹配4.4.2 利用缩放、移动工具调整骨骼4.4.3 利用复制工具复制对称骨骼4.5 角色眨眼动画设置4.6 角色骨骼蒙皮4.6.1 加入蒙皮命令4.6.2 调节蒙皮命令参数4.7 角色、场景动画设置4.7.1 角色上楼梯动画设置4.7.2 楼梯掉落动画设置4.7.3 灯光设置和动画设置4.7.4 动画渲染输出本章小结和重点回顾思考与练习题

第5章 三维动画实例后期合成5.1 后期合成简介5.1.1 后期合成概述5.1.2 主流后期合成软件介绍5.2 Adobe Premiere基础知识5.2.1 Adobe Premiere Pro 1.5概述5.2.2 Adobe Premiere Pro 1.5工作界面5.2.3 Adobe Premiere Pro 1.5基础操作5.3 实例后期合成制作5.3.1 合成前期工作5.3.2 开始进行合成本章小结和重点回顾思考与练习题参考文献后记

<<计算机三维动画>>

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>