

<<三维动画设计与制作技术>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计与制作技术>>

13位ISBN编号：9787302262725

10位ISBN编号：7302262721

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：詹青龙 编

页数：261

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>

<<三维动画设计与制作技术>>

内容概要

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材：三维动画设计与制作技术》是作者多年教学实践经验的总结，不仅注重阐述方法和思路，而且通过制作要领和实例分析，将三维的思想、方法和经验贯穿其中。

全书共分9章。

第1章介绍三维动画的概念及其发展、基本原理、制作流程、常见的软件和应用领域。

第2章介绍三维动画的剧本创作、形象造型、场景设计、故事板、分镜头设计、音乐和音效。

第3～8章以3dsMax2011中文版为软件环境，介绍建模技术、材质与贴图、灯光与摄像机、环境与效果、渲染与动画、动力学与粒子系统等技术，并提供了若干实例。

第9章以虚拟校园为例介绍三维动画技术的综合应用。

另外，每章还提供了学习导入、目标、练习、基础实验和综合实验等，从而有利于学生进一步理解和充实相关知识，快速提升设计能力和技术技能。

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材：三维动画设计与制作技术》可作为高等院校数字媒体专业、动画专业的教学用书，同时也可作为动画制作爱好者的自学参考书、动画制作培训班的教学资料。

<<三维动画设计与制作技术>>

书籍目录

第1章 三维动画概述1.1 三维动画及其发展1.1.1 三维动画的概念1.1.2 三维动画的发展1.2 三维动画的基本原理1.2.1 三维动画的设计原理1.2.2 三维动画的技术原理1.3 三维动画的制作流程1.3.1 前期1.3.2 中期1.3.3 后期1.4 常见的三维动画软件1.4.1 3ds Max1.4.2 Maxon Cinema 4D1.4.3 Maya 1.5 三维动画的应用1.5.1 建筑应用1.5.2 影视广告应用1.5.3 教育应用1.5.4 虚拟现实应用1.6 练习第2章 三维动画设计基础2.1 剧本创作2.1.1 剧本创作的原理2.1.2 剧本创作的方法2.2 形象造型2.2.1 形象造型的步骤2.2.2 形象造型的设定2.2.3 形象造型的方法2.3 场景设计2.3.1 场景设计基础2.3.2 场景设计的构思2.3.3 场景设计的方法2.4 故事板、分镜头设计2.4.1 动画故事板2.4.2 分镜头设计2.5 音乐和音效2.5.1 音乐2.5.2 音效2.6 练习第3章 建模技术3.1 概述3.1.1 用户界面3.1.2 视图显示3.1.3 常用设置3.1.4 基本动画技术3.2 基础建模3.2.1 立体文字3.2.2 勾线和轮廓倒角3.3 放样建模3.3.1 放样造型原理3.3.2 放样建模实例3.3.3 放样变形修饰器3.4 修改建模3.4.1 编辑修改器3.4.2 FFD自由变形修改3.4.3 编辑网格模型3.5 多边形建模3.5.1 多边形建模概述3.5.2 实例——水杯的建模3.6 练习第4章 材质与贴图4.1 材质类型4.1.1 标准材质4.1.2 混合材质4.1.3 多维子对象4.1.4 顶 / 底材质4.2 光线跟踪.....第5章 灯光与摄像机第6章 环境与效果第7章 渲染与动画第8章 动力学与粒子系统第9章 综合实例

<<三维动画设计与制作技术>>

章节摘录

版权页：插图：3.表演首先是整个画面的“布局”，要将所有的想法完整、清楚地表现出来，画面中的每一个动作都可以让观众理解到它所表达的角色的心情、个性和情绪，让观众认同角色的表演，充分理解画面表现的情感。

对于表演来说，“故事的情节点”需要重点考虑，因为它往往是故事发展的推动力。

动画制作过程中要思考的是怎样把“故事的情节点”表演出来。

特写、长镜头、不同对象的镜头穿插等，不论选择哪种手法都要有利于内容的表达。

4.顺序动画和关键姿势顺序动画就是从第一幅画面开始按照顺序逐帧完成，并在这个过程中不断获取灵感，直到完成场景里的所有动作。

关键姿势的方法是指动画创作者先设计动作，考虑哪些姿势最适合表现主题，并且设计出这些关键动作，建立姿势间的逻辑关系，然后插补中间画面，这样制作的画面能够较好地保证画面效果。

5.跟随动作和重叠动作物体在移动的过程中，各个部分的动作不会永远保持一致，有些部分会先行移动，其他部分随后再到，然后再和先行移动的部分重叠。

这是动画设计中常见的表现方式，比如跑步时身体先离开原位，然后屁股再“嗖”地一声跟着弹出去。

现以动作的停止为例阐述如下。

（1）运动人物有附带物或者不同质感的身体局部，如尾巴或大衣等，当人物其他部分停止后，以上附带物会继续移动。

（2）当身体的一部分到达停止点时，其他部分可能仍然在运动中，如局部肢体的伸展、转身、手臂上抓、挥动等。

（3）角色身上的肉以一种比骨架稍慢的速度运行，这一动作的结果有时被称为“拖曳”。

（4）动作完成的方式可以反映出角色的特征，比如结尾动作的处理应考虑到动作的娱乐性和角色的性格特征。

<<三维动画设计与制作技术>>

编辑推荐

《21世纪高等学校数字媒体专业规划教材:三维动画设计与制作技术》以Max 2011中文版为软件环境，系统地介绍了三维动画设计与制作的基本知识。

<<三维动画设计与制作技术>>

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>