第一图书网, tushu007.com

<<绝对现场>>

图书基本信息

书名：<<绝对现场>>

13位ISBN编号：9787500684732

10位ISBN编号：7500684738

出版时间：2009-3

出版时间：中国青年出版社

作者：向生林 编著

页数：416

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

第一图书网, tushu007.com

前言

动画（Animation）是指对许多静止的画面进行实际拍摄，当所拍摄或制作完成的单帧画面以每秒16帧或以上的速度进行播放时，人眼对连续画面就会因视觉残像产生错觉，误以为画面中的对象在运动。这些静止的画面可以是由电脑制作或手绘的，也可以是依靠黏土模型每次轻微改变来完成的。
通常动画或者影片是由大量密集和乏味的劳动产生的，随着科技的进步，现在使用电脑动画软件来进行创作的周期以及实现的效果都有了很大的进步。

第一图书网, tushu007.com

<<绝对现场>>

内容概要

《绝对现场：3ds Max 2008动画短片实例详》以一个7分36秒的动画短片FREEPORT（自由港）为例，讲解了整个动画短片从无到有的完整制作过程。
涵盖动画短片创作的诸多项目要求和丰富的制作细节，主要包括：整个流程：制定项目计划书-设计故事板-建模-材质制作-动画设计-创建灯光-3D特效制作-渲染与合成-剪辑输出-项目备份。
前期创作：3D动画短片的概念、制作流程、创作规划。
场景模型：平民区建筑群、城市街道、港口场景、野外场景、公路和风车场景。
角色模型：角色NOAH、角色KELANDE、士兵角色。
机械模型：机器追击者、搜寻机、装甲车模型。
动画制作：制作角色动画、表情动画，模拟角色的肌肉变形，使用Reactor动力学制作动画，角色布料系统与机车碰撞动画。
三维特效：制作拖尾光效、大气、多种爆炸特效。
渲染合成：港口场景的渲染合成，角色与场景的渲染合成。

第一图书网, tushu007.com

<<绝对现场>>

书籍目录

第1章 概念1.1 3D动画短片制作流程介绍1.2 FREEPORT项目剧情简介1.3 FREEPORT项目剧照欣赏第2章 场景制作2.1 使用3dsMax制作平民区建筑群2.1.1 制作破旧的楼房模型2.1.2 Composite材质的使用2.1.3 Mix材质的使用2.1.4 Blend材质的使用2.1.5 低面背景建筑的制作2.2 使用RenderToTexture制作城市街道2.2.1 使用3dsMax制作商店模型2.2.2 调节商店模型的坐标系统2.2.3 检查坐标2.2.4 为模型烘焙阴影贴图2.2.5 输出模型坐标文件2.2.6 使用Photoshop软件调整和绘制贴图2.2.7 制作材质2.3 使用3dsMax和相关插件制作港口场景2.3.1 设置场景单位2.3.2 使用3dsMax和Greeble插件制作港口地基模型2.3.3 使用3dsMax制作破损的建筑模型2.3.4 制作材质2.3.5 建筑元件制作与场景整合2.3.6 使用DreamScape2.5 c插件制作海洋2.4 使用Vue6制作野外场景2.4.1 Vue6xStream软件介绍2.4.2 使用Vue6xStream软件创建和编辑地形2.4.3 编辑山地材质2.4.4 使用Atmosphere功能编辑场景气氛2.5 使用3dsMax和Vue6制作场景2.5.1 使用3dsMax制作公路2.5.2 使用3dsMax制作风车2.5.3 使用Vue6xStream制作山谷公路场景2.5.4 Vue6xStream和3dsMax并联使用设置2.5.5 Vue6xStream和3dsMax并联使用制作场景第3章 角色制作3.1 使用3dsMax制作角色NOAH3.1.1 制作角色模型3.1.2 为角色指定坐标3.1.3 为角色制作材质3.1.4 骨骼绑定与蒙皮3.2 使用3dsMax制作角色KELANDE3.2.1 制作角色模型3.2.2 为角色指定坐标3.2.3 为角色制作材质3.2.4 骨骼绑定与蒙皮3.3 使用3dsMax制作士兵角色3.3.1 制作士兵角色模型3.3.2 为角色指定坐标3.3.3 为模型烘焙阴影贴图3.3.4 为角色制作材质3.3.5 骨骼绑定与蒙皮3.3.6 制作士兵枪械第4章 机械模型制作4.1 使用3dsMax制作机器追击者4.1.1 制作机器追击者模型4.1.2 为机器追击者指定坐标4.1.3 为机器追击者制作材质4.1.4 Bones骨骼系统与IK链运用4.1.5 骨骼绑定与蒙皮4.2 使用3dsMax制作搜寻机4.2.1 制作搜寻机模型4.2.2 使用VertexPaint绘制模型4.2.3 为搜寻机制作材质4.3 使用3dsMax制作装甲车4.3.1 制作装甲车模型4.3.2 为装甲车模型指定坐标4.3.3 为装甲车模型烘焙阴影贴图4.3.4 为装甲车模型制作材质第5章 动画5.1 使用CharacterStudio制作角色动画5.1.1 CharacterStudio骨骼创建与设置5.1.2 CharacterStudio骨骼动画调节5.1.3 使用MotionMixer编辑角色动画5.2 使用SkinMorph模拟角色的肌肉变形5.3 使用Morpher制作表情动画5.4 使用Reactor动力学制作动画5.4.1 Reactor介绍5.4.2 使用Reactor模拟刚体动力学5.4.3 使用Reactor模拟摆动的铁链5.4.4 使用Reactor制作运输机碰撞动画5.5 制作角色的布料系统5.5.1 使用SkinWrap制作布料包裹5.5.2 使用Cloth设置角色布料系统5.5.3 Cloth布料动画模拟5.6 角色布料系统与机车碰撞动画5.6.1 制作机车模型5.6.2 制作机车代理模型5.6.3 Cloth布料与机车碰撞动画模拟第6章 3D特效6.1 使用Ky_Trail制作拖尾光效6.1.1 KVTrail介绍6.1.2 使用KyTrail制作飞机引擎拖尾光效6.2 使用Vue6和AfterBurn制作大气6.2.1 使用3dsMax制作大舰飞行动画6.2.2 使用Vue6制作层积云6.2.3 AfterBurn介绍6.2.4 使用AfterBurn制作天空中下落的陨石6.3 使用ProCutter，Reactor和PanicleFlow制作爆炸特效6.3.1 ProCutter介绍6.3.2 ParticleFlow介绍6.3.3 制作爆炸特效镜头第7章 渲染与合成7.1 MentalRay渲染器介绍7.1.1 MentalRay渲染器基本功能与特点7.1.2 描绘深度和智能光基础7.1.3 关于采样7.1.4 折射7.1.5 运动模糊7.1.6 景深效果7.1.7 反射焦散7.1.8 全局照明7.1.9 区域灯光7.1.10 全局光的运用7.1.11 金属材质与HDRl的应用7.1.12 玻璃材质的制作7.2 港口场景的渲染合成7.2.1 使用3dsMax渲染场景7.2.2 使用AfterEffects进行后期处理和输出7.3 角色与场景的渲染合成7.3.1 使用MentalRay渲染场景和角色7.3.2 使用Combustion进行后期处理和输出

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 概念1.1 3D动画短片制作流程介绍项目计划书：开发一个完整的动画片，或者是独立短片，都应该在最初期制作好项目计划书，制定好开发项目需要的剧本、风格、软件、技术、制作周期和开发流程等。
正确地制定开发流程对项目的制作、检测、调整会起到非常重要的作用，对整个项目的有序进行和完善提供良好的基础，制作FREEPORT动画短片的流程如图1-1所示。

第一图书网, tushu007.com

<<绝对现场>>

编辑推荐

《绝对现场3ds Max 2008动画短片实例详解》特色：随书赠送1张DVD，内含《绝对现场3ds Max 2008动画短片实例详解》实例涉及的28组场景文件、640种素材文件、10余个后期处理文件。
此外，还赠送了7分36秒本片FREE PORT（自由港）的最终动画效果。
再现了三维动画短片从无到有的完整创作过程，剖析角色、场景、动画、特效、渲染合成的设计细节。

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