

<<三维设计师>>

图书基本信息

书名：<<三维设计师>>

13位ISBN编号：9787504589750

10位ISBN编号：7504589756

出版时间：2011-5

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：杨静 主编

页数：280

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>

## <<三维设计师>>

### 内容概要

《三维设计师》(作者杨静)在编写中贯穿“以企业需求为导向,以职业能力为核心”的理念,详细介绍三维设计师的岗位职责,并进行实务演练。

全书按岗位职责分为七个模块,主要内容包括:认识进度表及命名存储、建模、骨骼绑定、调动画、材质渲染、特效制作、合成。

为便于读者迅速抓住重点、提高学习效率,教材中还精心设置了“基础技能要点”“核心技能要点”“老C提醒”等栏目。

每一岗位职责后提供“练习题”,供读者巩固、检验学习效果时参考使用。

《三维设计师》可作为大中专院校计算机相关专业学生从事三维设计师工作的入职培训教材,也可作为相关专业院校的专业实训教材,还可供三维设计从业人员参加岗位技能培训使用。

## <<三维设计师>>

### 书籍目录

导读

导读一一体化服务流程

导读二实训导引

岗位认知

岗位职责一认识进度表及命名存储

工作任务一认识进度表

工作任务二正确命名存储

岗位职责二建模

工作任务一角色建模

工作任务二场景建模

工作任务三道具建模

岗位职责三骨骼绑定

工作任务一两足角色绑定

工作任务二四足角色绑定

工作任务三其他道具绑定

工作任务四面部表情制作

岗位职责四调动画

工作任务一动画测试

工作任务二制作Layout

工作任务三动画设计

工作任务四预渲剪辑

岗位职责五材质渲染

工作任务一设置材质、纹理及贴图

工作任务二设置灯光和阴影

工作任务三渲染

岗位职责六特效制作

工作任务一制作视觉特效(VFX)

工作任务二制作毛发

工作任务三解算布料

岗位职责七合成

工作任务一反求虚拟摄像机

工作任务二抠像

工作任务三跟踪

工作任务四合成

工作任务五为实拍提供三维技术支持

附录专家访谈

参考文献

## &lt;&lt;三维设计师&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：另外，明确个人职责，不越权，不超范围发挥。

就像作为一名动画师，在调动画的时候即不能程式化地调动作，使所有角色走路姿势都一样，要结合剧情、角色特征、环境等因素加入自己的创作。也不能过度创作，没必要的动作夸张，镜头时间延长，过度表达导演意图会使得某些镜头比较突出，与整体片子不统一。

二是较好的专业素养。

作为一名合格的三维设计师。

我们必须具备过硬的软件操作技术，能够熟练运用相关软件制作出需要的效果。

还必须了解项目制作的流程、各种规则规范，比如命名规则、进度安排状况等。

且要明确个人的职责，能够较好地配合整个团队进行项目制作。

除了最基本的操作能力，还需要有较高的审美鉴赏力，最好接受过正规的美术教育，对美术史有较多的了解，对灯光、色彩、构图、名家名作都有一定的认识。

这将有利于我们在制作和创作中达到较高的审美水平。

另外，影视知识、动画知识也是我们的必修课。

对于影视原理、镜头语言、运动规律、动画技法等的掌握，是我们操作软件的基础。

如同形式与内容的关系，形式很重要，但内容的好坏决定作品的好坏，只有形式与内容均好的作品才是好作品。

这适用于任何一种艺术类别。

因此，我们要在提高自身技术水平的同时，努力提高个人的专业素养和综合素质。

## <<三维设计师>>

### 编辑推荐

《三维设计师》是中国大学生就业促进工程项目办公室，全国1+N复合型人才职业培训项目办公室推荐。

<<三维设计师>>

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>