第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作实训教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作实训教程>>

13位ISBN编号：9787508374338

10位ISBN编号：7508374339

出版时间：2008-10

出版时间：中国电力出版社

作者：王俭 主编

页数：203

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

前言

随着计算机技术的发展和普及，艺术设计的创作方式和表现形式都发生了翻天覆地的变化。
艺术创作和艺术作品也走下了高高在上的神坛，走进了大众的生活，不再曲高和寡。
正是大众的参与使艺术设计更加多样化，让人们的一切想象都变成了可能。
“工欲善其事，必先利其器”。
对于21世纪的艺术设计人员来说，必须掌握数字化的艺术创作与表现方式，这样才能更高效地创作出极具视觉冲击力的作品。
记得20世纪90年代初使用C语言制作动画片头时，巨大的代码编写量和复杂的图形处理算法设计往往令人焦头烂额，即使现在看来可以快速实现的效果在当时也非常难以实现。
直到1992年拿到了3ds 2.O（3ds 1.O此前是否已经进入中国目前仍属未知），制作3D动画和影视片头才逐渐变得更快捷、更精彩。
当时使用3ds制作《电影简讯》片头时，由于没有任何学习资料，完全是在探索中制作完成的。
如今回想起来，尽管制作过程非常艰辛，但在实践中学习确实是一种非常高效的方式，这一方法也一直指导着我的教学工作。
如今，关于艺术设计的工具软件的功能也越来越强大，相关教材也非常多，大大方便了人们的学习和工作。
但目前大多数教材都只停留在介绍软件的功能和使用方法上，如同产品使用手册。
而从事设计的有几个人是为了学习软件而学呢？
大多数人学习软件的目的都是为了提高自己的工作能力，进而改善自己的生活品质。
对于他们来说，熟悉软件的操作是最基本需求，而能灵活地应用软件去增强作品的表现力、提高设计效率才是最重要的。
正是为了满足这一需要，这套教材才得以在大家的共同努力下问世。
与其他图书相比，本套教材最显著的特点就是学用结合。
本套教材在讲解软件的功能和使用方法时，用案例告诉读者它可以在设计中用来表现什么，达到什么效果。
其次就是易学。
再好的内容如果没有一个好的传达方式也是难于掌握的，我们和作者一起对此进行了深入的研究，融入了大家多年来的教学经验。
无论书的版式、内容，还是表达方式，都作了精心的安排，让读者轻松学到实用的知识和技能。
最后就是专业性。
本套教材并不想囊括所有艺术设计的知识，而是针对广大艺术设计人员讲解了他们最需要的软件操作方法和应用技能。
由于定位明确，内容集中，所以讲解得非常透彻。
本套教材适合于高校广告设计、包装设计、视觉传达、多媒体艺术、动画设计等专业，为学习艺术设计的学生提供了一套专业的、实用的教材，目的是使学生在学习相关艺术设计理论知识后，能够迅速掌握相关设计工具的使用方法，创作出丰富多彩的作品。
另外，本套教材在编写过程中，中国传媒大学的石民勇教授、北京邮电大学的李学明教授、吉林艺术学院的郭云钟主任、山东工艺美院的罗云平教授、山东艺术学院的董河东主任、青岛科技大学的崔建成主任、许昌职业技术学院院长葛洪央教授、苏州职业大学朱旗主任、河南工业职业技术学院的池同柱主任、央视辉煌动画公司栾林总监等，以及部分软件厂商对课程设置和相关图书的编写要求、大纲和初稿进行了审查，并提出了宝贵意见。
在此对他们的辛勤付出表示衷心的感谢！

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书通过大量的实训案例及其设计制作过程来展开知识点的讲解，以工作过程为导向进行教学，使读者清楚“学”与“用”的关系从而做到学以致用。
全书共分5章，第1章讲解3ds max的基础，对有基础的读者是回顾，对无基础的同学也是一个基础培训。
2～4章是具体的实训案例讲解，内容包括栏目包装动画、建筑动画、插件讲解、动力学和粒子系统等；通过十余个案例制作过程来解决本书主体教学内容。
第5章总结教学和后期软件讲解，读者通过本章学习能掌握后期剪辑软件After Effects、Adobe Premiere的具体使用和成片设计的整体步骤。
　本书可作为各类高等职业院校计算机技术专业学生的教材，也可作为计算机培训班的教材，还可作为三维动画设计人员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作实训教程>>

书籍目录

丛书序本书序前言第1章 动画策划及软件基础 1.1 三维动画概述与项目策划 1.2 3ds max软件基础 1.3 本章小结 1.4 习题第2章 栏目包装动画制作 2.1 栏目包装动画制作实例 2.2 “ 都市频道 ”动画制作 2.3 本章小结 2.4 习题第3章 场景动画制作 3.1 场景插件 3.2 建筑动画实例 3.3 本章小结 3.4 习题第4章 高级技巧 4.1 空中飞舞动画 4.2 粒子动画 4.3 本章小结 4.4 习题第5章 时代商品城项目设计 5.1 动画策划 5.2 动画制作 5.3 后期合成 5.4 本章小结 5.5 习题参考文献后记

章节摘录

第1章　动画策划及软件基础　　知识点　　（1）了解三维动画设计策划制作方法。
（2）对使用软件有基础性认识，了解软件界面、各工具模块分布，掌握基础操作。
教学目标　　通过本章学习，让读者对三维动画的发展演变有一个初步的认识，初步掌握软件操作要点。
重点难点　　重点让读者熟悉工具——3ds max软件，难点是使读者对三维动画社会需求和设计策划有宏观认识。
在此基础上激发初学者的兴趣，因为“兴趣是最好的老师”。
1.1　三维动画概述与项目策划　　1.1.1　三维动画概述　　1.三维动画现状　　动画是将差别很小的系列画面，按照一定的速率播放。
三维动画作为电脑美术的一个分支，是建立在动画艺术和电脑软硬件技术发展基础上而形成的一种相对的独立新型的艺术形式。
三维动画是在二维动画的基础上发展起来的，并通过虚拟的空间来表现造型、角色的现实中没有或不可实现的系列画面。
三维动画艺术开创于20世纪70年代，随着人类物质文明和精神文明的高度发展，动画艺术以它独有的艺术形式和表现风格给人们的物质生活和精神生活带来了丰富的、多元化的欢乐、想象和寄托。
三维动画广泛应用于电影特效、电视栏目包装、建筑设计虚拟动画表现、三维游戏、产品设计和数字复原等行业。
由于强大的软件功能和广泛的应用范围，三维动画得到了社会的偏爱，经过几十年的努力造就了今天庞大的三维动画产业。
动画艺术也在以自己独特的艺术语言在阐述着丰富的虚拟故事。
电脑美术也作为一个独立学科真正开走上了迅猛发展之路。
……

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