

## <<三维动画流程>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画流程>>

13位ISBN编号：9787562156833

10位ISBN编号：7562156832

出版时间：2012-5

出版时间：西南师范大学出版社

作者：郭宇

页数：134

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>

## <<三维动画流程>>

### 内容概要

《动画：三维动画流程》作为高校动漫专业教材，以三维动画制作的具体实践作为出发点，根据制作流程从基本的概念开始进行讲解，方便动画创作者从零基础开始学习，为进行深入的三维动画学习与创作打下坚实基础。

# <<三维动画流程>>

## 书籍目录

第一章 三维动画流程简述1.1 三维动画简史1.1.1 硬件为王的工作站时代1.1.2 PC带来的图形技术革命1.1.3 三维动画发展展望1.2 三维软件介绍1.2.1 大型主流三维软件介绍1.2.2 专门化三维软件介绍第二章 三维模型篇2.1 多边形模型 ( Polygon ) 2.1.1 多边形的元素构成2.1.2 Maya多边形模型制作2.1.3 Max多边形模型制作2.1.4 多边形模型制作实例2.2 NURBS模型2.2.1 Maya的NURBS模型制作2.2.2 Max的NURBS模型制作2.2.3 NURBS模型制作实例2.3 其他方式模型制作2.3.1 雕刻模型制作2.3.2 模型扫描2.4 UV相关知识2.4.1 Maya的UV展开2.4.2 Max的UV展开2.4.3 其他UV展开方式第三章 材质、贴图篇3.1 材质相关知识3.1.1 Maya材质系统3.1.2 Max材质系统3.2 贴图相关知识3.2.1 Maya与Max程序贴图3.2.2 Maya与Max的位图3.2.3 Maya的节点与效用工具3.3 贴图的立体绘制3.3.1 Body Paint的使用技巧3.3.2 其他立体绘制技术第四章 灯光、渲染篇4.1 三维软件中的灯光4.1.1 Maya中的灯光设置4.1.2 Max中的灯光设置4.2 灯光与布光方案4.2.1 经典布光方案4.2.2 特殊布光方案4.3 灯光布置实例4.4 渲染器4.4.1 三维渲染器简介4.4.2 渲染器设置第五章 动画篇5.1 动画基本概念5.1.1 帧与关键帧5.1.2 摄像机动画5.1.3 其他动画形式5.2 角色动画技术5.2.1 Maya中的模型绑定5.2.2 Max中的模型绑定5.3 绑定与权重5.3.1 Maya中的绑定与权重5.3.2 Max中的绑定与权重5.4 约束设定5.5 角色表情解决方案5.5.1 Maya中的表情动画设置方法5.5.2 Max中的表情动画设置方法5.5.3 其他表情解决方案5.6 角色绑定与动画实例5.6.1 文件准备5.6.2 骨骼创建5.6.3 创建反向动力学系统以及控制系统5.6.4 躯干控制器及约束5.6.5 蒙皮权重5.6.6 权重设置第六章 特效篇6.1 三维技术中特殊效果解决方案6.1.1 流体及动力学6.1.2 烟雾及爆炸效果6.2 后期软件中的特殊效果解决方案6.2.1 二维粒子系统6.2.2 AE特效6.3 三维与实拍结合6.3.1 摄像机反求技术6.3.2 三维实拍结合实例6.4 剪辑与输出6.4.1 剪辑知识6.4.2 音效处理6.4.3 视频转换设置后记主要参考文献

## <<三维动画流程>>

### 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>