

<<三维影视动画大制作>>

图书基本信息

书名：<<三维影视动画大制作>>

13位ISBN编号：9787801723208

10位ISBN编号：7801723201

出版时间：2004-11

出版时间：兵器工业出版社，北京科海电子出版社

作者：李巨韬

页数：456

字数：712000

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>

<<三维影视动画大制作>>

内容概要

本书以3个大型实例来讲述运用3D建模、动画和后期合成软件进行影视动画创作的全过程。书中的3个实例各代表了三维影视动画制作的3大领域，第1个实例是有关投影仪的产品演示动画；第2个实例是一三维MTV动画的制作；第3个实例是一部完整的三维故事动画片的设计与制作。通过这3个实例着重讲述三维影视动画的前期规划、设计思路和制作流程。并尽可能地从读者学与应用的角度出发，在每个实例的讲解中，综合所使用软件的不同特点进行描述，注重理论与实例相结合，使读者加深对三维动画制作的理解。

本书适合有一定三维动画制作基础的读者来学习，特别是工业设计、艺术设计、动画设计专业学生及相关设计领域的爱好者来阅读。

本书配套光盘中收集了书中实例所涉及到的所有源文件、素材文件以及动画文件，还专门为读者提供了Rhino创建投影仪的视频教学文件。

<<三维影视动画大制作>>

书籍目录

第1篇 动画的设计与构思 第1章 动画的基本概念 1.1 喜欢动画的缘由 1.2 动画的简单原理 1.3 动画的发展简史 1.4 动画制作的基本流程 第2章 计算机动画 2.1 怪物公司的计算机动画 2.2 计算机动画发展简史 2.3 计算机动画的概念及分类 2.4 有关动画制作软件的介绍 第3章 开始本书动画创作 第2篇 投影仪的舞台 第4章 动画设计 4.1 动画中的角色 4.2 动画场景及内容 4.3 用到的软件 第5章 Rhino建模 5.1 勾勒轮廓线条 5.2 由曲线生成曲面 5.3 设置图层 5.4 绘制线条和字体 5.5 投影仪前端产体的制作 5.6 摄像头的制作 5.7 投影仪顶部的制作 5.8 散热孔的制作 5.9 旋轮的制作 5.10 文字的制作 5.11 将模型输出到3ds max软件 第6章 3ds max 动画制作 6.1 前期工作 6.2 投影仪闪亮登场 6.3 投影仪色彩变幻 6.4 投影仪结构分解动画 6.5 材质变换 6.6 灯光摇曳动画 6.7 快慢结合与黑白分明动画 6.8 巴西系列动画制作 6.9 古巴系列动画制作 6.10 短系列动画制作 第7章 Premiere后期合成制作 第8章 设计总结 第3篇 童年的飞机 第4篇 小鱼儿的奇遇

<<三维影视动画大制作>>

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>