

## <<三维动画入门案例制作>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画入门案例制作>>

13位ISBN编号：9787811243734

10位ISBN编号：7811243733

出版时间：2008-10

出版单位：北京航空航天大学出版社

作者：张英 主编

页数：290

字数：493000

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>

## <<三维动画入门案例制作>>

### 前言

作为没有能源消耗的新兴产业和创意产业，动漫产业被称为21世纪最具潜力的朝阳产业之一，它在满足人们精神文化需求的同时，正逐步成为国家的支柱产业之一。

在我国，动漫设计成为方兴未艾的朝阳产业。

与世界发达国家相比，中国的动漫才刚起步，对动画人才的培养还比较滞后，还没有形成高质量的供给。

面对当前中国动画市场的需求，我们编写了本书。

这是一本专门讲解动画设计、动画制作和动画后期制作技术的基础类图书，是动画制作的标准培训教材。

本书共分9章：第1章介绍了动画的发展趋势、动画的定义、动画师应具备的能力以及动画片的基本类型。

第2章从动画制作的几个阶段、动画制作的工具、动画剧本的编写、角色开发的思维方式和具体画法到如何进行景别划分等几节详细介绍了动画制作的整个流程。

通过第1章和第2章的学习，可以使读者对动画设计有深层次的理解。

第3章通过一个个具体实例详细讲解了基本二维元素建模、基本三维元素建模、复合物体建模与多边形建模制作。

第4章详细介绍了材质属性、材质编辑器和材质类型等内容，从而使读者对材料编辑有了认识，再结合材质编辑综合实例，可以帮助读者进一步掌握材质制作的方法和技巧。

第5章讲解了灯光属性、“标准”灯光、“光度学”灯光和“日光”系统，并结合实例使读者掌握灯光的创建和调整灯光的方法与技巧。

通过第3~5章的学习，可以使读者对三维动画图形制作有一定的了解。

第6章讲解了动画设置时间、创建动画路径、调整编辑动画以及创建摄影机和曲线编辑器等内容。

第7章介绍了粒子系统的类型及非事件驱动粒子系统，并且通过实例介绍了粒子系统的制作技巧。

第8章介绍了如何设置输出属性参数、输出路径动画、动画视频格式以及如何进行网络渲染等内容。

第9章主要讲解了合成的基本原理、常用后期合成的软件以及如何进行最终动画输出等内容。

通过对第6~9章的学习，可以使读者将动画设计灵感通过电脑技术呈现出来。

在每章的后面，都有配套的思考与练习题，可以帮助读者对每章有更好的理解和掌握。

## <<三维动画入门案例制作>>

### 内容概要

本书阐述了动画制作的入门基础知识、完整的动画设计与制作、动画的后期合成，并通过大量经典实例来引导读者，全面、系统、由浅入深地讲解中文版3Ds max的基本功能、使用方法、3Ds max建模及动画制作的高级技巧。

书中配光盘1张，其内容包括各章制作中调用的造型线架和贴图，以及一些动画制作的常用素材

。

本书适用于从事三维造型、动画设计、影视特效工作的初、中级用户，可作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及各类3Ds max培训班的案例教材，也可作为3DS max初学者的自学参考书。

# <<三维动画入门案例制作>>

## 书籍目录

第1章 动画概述 1.1 动画的国内、国际发展趋势 1.1.1 国际发展趋势 1.1.2 国内发展趋势 1.2 何谓动画 1.2.1 动画定义之一 1.2.2 动画定义之二 1.2.3 动画定义之三 1.3 学习动画制作的两个误区 1.3.1 误区一：动画就是绘画 1.3.2 误区二：会操作计算机就能制作出优秀的动画片 1.4 动画师应具备的能力 1.4.1 丰富的知识积累 1.4.2 娴熟的专业技巧 1.5 动画片的基本类型 1.5.1 影院动画片 1.5.2 电视动画片 1.5.3 广告动画片 1.5.4 网络游戏动画 1.5.5 试验动画 思考与练习第2章 动画制作流程 2.1 动画制作的阶段 2.1.1 筹备阶段 2.1.2 绘制阶段 2.1.3 后期合成阶段 2.2 动画制作的工具 2.2.1 传统工具 2.2.2 现代工具 2.3 动画剧本的编写 2.4 动画角色的开发 2.4.1 灵感的来源 2.4.2 建立一个“思想银行” 2.5 一个创意 2.6 角色开发的具体画法 2.6.1 人物头部画法 2.6.2 身体的画法 2.6.3 经典赏析 2.7 景别的划分 2.7.1 远景 2.7.2 全景 2.7.3 中景 2.7.4 近景 2.7.5 特写 2.8 经典特写赏析 思考与练习第3章 三维动画模型制作 3.1 关于3DS max建模 3.2 3DS max建模的工作界面 3.2.1 视图类型及视图控制 3.2.2 3DS max的工具栏 3.3 3DS max的各种建模方法 3.3.1 基本三维元素建模 3.3.2 基本二维元素建模 3.3.3 复合物体建模 3.3.4 多边形建模 思考与练习第4章 材质编辑 4.1 材质属性 4.2 认识材质编辑器 4.2.1 材质编辑器的视窗区功能介绍 4.2.2 将材质赋予指定对象 4.3 材质类型 4.3.1 标准材质属性 4.3.2 贴图 and 贴图坐标 4.3.3 贴图练习实例 4.3.4 复合材质 4.3.5 贴图类型 4.4 材质编辑综合实例 思考与练习第5章 灯光 5.1 灯光属性 5.2 “标准”灯光 5.2.1 基本参数 5.2.2 点光源——创建泛光灯灯光 5.2.3 创建一盏目标聚光灯灯光 5.2.4 创建平行灯灯光 5.2.5 建立一盏“天光”效果 5.3 “光度学”灯光 5.3.1 “光度学”灯光基本参数讲解 5.3.2 “光度学”灯光的应用 5.3.3 “光域网”的应用 5.4 “日光”系统 思考与练习第6章 动画设置 6.1 设置动画时间 6.2 创建动画路径 6.3 调整编辑动画 6.3.1 使用“设置关键帧”模式创建动画 6.3.2 “设置关键帧”与“自动关键帧”的区别 6.4 创建摄像机 6.5 轨迹视图 思考与练习第7章 粒子系统 7.1 关于粒子系统 7.2 粒子系统的类型 7.3 非事件驱动粒子系统 7.3.1 创建方法 7.3.2 常规应用 7.3.3 主要参数 7.4 粒子系统制作实例 思考与练习第8章 动画输出 8.1 设置输出属性参数 8.2 输出路径动画 8.3 动画视频格式 8.4 网络渲染 思考与练习第9章 动画的后期合成 9.1 合成的基本原理 9.2 3DS max合成——视频合成器 9.3 常用后期合成软件 9.4 最终动画输出 思考与练习附录 光盘内容说明参考文献

## <<三维动画入门案例制作>>

### 章节摘录

第1章 动画概述      1.1.1 国际发展趋势      动画制作是一种新型的产业。

随着家用计算机的普及和性能的飞速提升，计算机动画技术的应用已经无处不在，并且成为全球40个最具创造性的高科技产业之一，具有可观的经济效益和社会效益。

其远大的发展前景和旺盛的生命力具体表现在以下两方面。

社会生活方面：动漫产品无处不在，时刻影响着我们的生活，已经成为年轻人生活中的主流声音和生活方式之一。

图1-1~1-10所示分别以米奇、Kitty、阿童木动漫形象制作的玩偶、耳机、文化衫、水壶、手机、手表及拖鞋等日常生活用品，是年轻人的最爱。

影视价值方面：以动漫形式拍摄的影视剧，具有可观的经济效益，商业的投资开发价值很大。

例如图1-11以动漫作品为基础，改编成真人实拍的《蜘蛛侠2》；图1-12是动画片《怪物史瑞克》三部曲之二，其强劲的票房收入，让人为之心动（影片《怪物史瑞克2》首映5天的票房收入超过1.25亿美元，从而创造了动画片首映新纪录，同时也打破了《指环王：王者归来》在2007年年底创下的首映5天票房收入1.24亿美元的最高纪录。

该片仅在5月22日一天的票房收入就高达4480万美元，这是好莱坞电影单日票房收入的新纪录，打破了《蜘蛛侠》2006年创下的单日收入4360万美元的最高纪录。

而从首映3天的票房来说，该片也仅次于《蜘蛛侠》创下的1.14亿美元的最高记录，排名第二）。

.....

## <<三维动画入门案例制作>>

### 编辑推荐

《国际数码及嵌入式机构指定认证教材，精通数码与嵌入式产品技术丛书：三维动画入门案例制作（附CD光盘1张）》共分9章：第1章介绍了动画的发展趋势、动画的定义、动画师应具备的能力以及动画片的基本类型。

第2章从动画制作的几个阶段、动画制作的工具、动画剧本的编写、角色开发的思维方式和具体画法到如何进行景别划分等几节详细介绍了动画制作的整个流程。

通过第1章和第2章的学习，可以使读者对动画设计有深层次的理解。

第3章通过一个个具体实例详细讲解了基本二维元素建模、基本三维元素建模、复合物体建模与多边形建模制作。

第4章详细介绍了材质属性、材质编辑器和材质类型等内容，从而使读者对材料编辑有了认识，再结合材质编辑综合实例，可以帮助读者进一步掌握材质制作的方法和技巧。

第5章讲解了灯光属性、“标准”灯光、“光度学”灯光和“日光”系统，并结合实例使读者掌握灯光的创建和调整灯光的方法与技巧。

通过第3~5章的学习，可以使读者对三维动画图形制作有一定的了解。

第6章讲解了动画设置时间、创建动画路径、调整编辑动画以及创建摄影机和曲线编辑器等内容。

第7章介绍了粒子系统的类型及非事件驱动粒子系统，并且通过实例介绍了粒子系统的制作技巧。

第8章介绍了如何设置输出属性参数、输出路径动画、动画视频格式以及如何进行网络渲染等内容。

第9章主要讲解了合成的基本原理、常用后期合成的软件以及如何进行最终动画输出等内容。

通过对第6~9章的学习，可以使读者将动画设计灵感通过电脑技术呈现出来。

在每章的后面，都有配套的思考与练习题，可以帮助读者对每章有更好的理解和掌握。

## <<三维动画入门案例制作>>

### 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>