

<<多媒体创作一条龙>>

图书基本信息

书名：<<多媒体创作一条龙>>

13位ISBN编号：9787980021164

10位ISBN编号：7980021169

出版时间：1999-01

出版单位：北京希望电子出版社

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>

<<多媒体创作一条龙>>

内容概要

内容简介

要想创作一组出色的电脑片头动画，需要综合使用数种多媒体制作软件，本书是从一角度出发，将目前电脑动画设计人员经常使用的几种工具软件中最重要的技术提炼出来介绍给大家。

本书共分三部分，核心内容在第二部分，根据一个典型的历史题材游戏片头动画制作过程的实际需要介绍了AutoCAD R14，3D VIAX2.0，3DS 4.0，Animator Po1.3，Photoshop5.0，Premiere5.0等多媒体制作的常用软件。

介绍内容包

模型制作、贴图、材质、光线处理、摄像机近控制、动画特效制作、最终动画合成。

按照三维动画的实际制作步骤，手把手教会读者片头动画制作。

本书策重于各个

软件的综合应用，内容的取舍、粗细完全由该实例的需要而决定。

同时，为了照顾初

学者，在本书的第一部分介绍了平面及三维设计的基础知识和计算机的基础知识，在第三部分介绍了音乐剪辑、动画的后期合成和在3DS中使用AutoCAD的模型。

无论是初学者还是经验丰富的电脑动画制作人，相信都能从中汲取不少有用的制作经验。

使电脑设计人员不至于走很多弯路便能抵达成功的彼岸！

本书提到的所有三维动画例子，凡是由作者创作的模型均以*.3ds或*.max文件格式存放在配套光盘中。

读者可在配套光盘中查询使用。

配套光盘还提供了一个

演示程序，包含了一些三维动画的精彩例子。

本书是从事三维动画、平面设计、影视广告设计、美术设计人员较好的自学读物，同时可作为美术院校、大专院校相关专业师生的自学读物和教学参考书，也可作为社会相关培训班的教材。

<<多媒体创作一条龙>>

书籍目录

目 录

第一部分 基础知识

第一章 计算机基础知识

1.1 计算机的组成

1.1.1 主机箱

1.1.2 显示器

1.1.3 键盘

1.1.4 鼠标

1.1.5 音箱

1.1.6 打印机

1.1.7 扫描仪

1.1.8 数码照相机

1.2 计算机的配置

1.2.1 CPU

1.2.2 主板

1.2.3 内存

1.2.4 硬盘

1.2.5 显示卡

1.3 Windows 95 简介

1.3.1 Windows 95 的新特性

1.3.2 Windows 95 的系统需求

1.3.3 Windows 95 常用操作

第二章 平面及三维设计基本知识

2.1 图像处理基本概念

2.1.1 颜色

2.1.2 分辨率

2.1.3 色彩模式

2.1.4 常见的图像文件格式

2.2 电脑动画的概念

2.2.1 二维动画

2.2.2 三维动画

2.2.3 电脑动画压缩技术

2.3 多媒体制作软件大集合

2.3.1 Animator Pro

2.3.2 3DS

2.3.3 3ds Studio MAX

2.3.4 PhotoShop

2.3.5 Premiere

2.3.6 AutoCAD R14

2.4 软件的安装与卸载

2.4.1 安装 Photoshop 5.0

2.4.2 卸载 PhotoShop 5.0

第二部分 3D 动画实战演练

第三章 人物模型制作

3.1 人物脸部制作

<<多媒体创作一条龙>>

- 3.1.1人物脸部制作（一）
- 3.1.2人物脸部制作（二）
- 3.2制作士兵的头部
 - 3.2.1用球形代替头部
- 3.3制作头部发型
 - 3.3.1建立曲面片
 - 3.3.2编辑曲面片
 - 3.3.3发髻结合到头部
- 3.4制作胸部
 - 3.4.1简单的Lathe旋转制作
 - 3.4.2复杂的NURBS曲面结合制作
 - 3.4.3下面建立背部肌肉效果
 - 3.4.4结合前胸及后背
- 3.5制作臀部
 - 3.5.1制作臀部剖面
 - 3.5.2拉伸模型
- 3.6制作四肢
 - 3.6.1制作小腿踝骨剖面
 - 3.6.2制作小腿肚子剖面
 - 3.6.3制作小腿的长度路径
 - 3.6.4放样小腿模型
- 第四章 物品及室外场景模型制作
 - 4.1建立香炉模型
 - 4.1.1建立香炉半个平面图
 - 4.1.2修改次物体 顶点
 - 4.1.3增加香炉厚度
 - 4.1.4给香炉加腿和耳朵
 - 4.2建立房间
 - 4.2.1制作墙壁
 - 4.2.2 制作大厅柱子
 - 4.3建立兵器
 - 4.3.1制作枪头剖面
 - 4.3.2放样枪头
 - 4.3.3组装兵器
 - 4.4建立飘动的旗子
 - 4.5建立室外景
 - 4.5.1第一种方法 顶点拉伸法
 - 4.5.2第二种方法 贴图拉伸法
- 第五章 贴图制作
 - 5.1用3DS4外部程序制作天空贴图
 - 5.2用3DSMAX材质编辑器制作天空
 - 5.3平面处理 制作龙形贴图
- 第六章 材质
 - 6.13DSMAX材质贴图
 - 6.1.1绘制彩色地形的俯视图
 - 6.1.2制作彩色模型
 - 6.2给人物贴图

<<多媒体创作一条龙>>

6.2.1生成平面贴图

6.2.2绘制贴图

6.2.3人物贴图

第七章 光线处理

7.1灯光制作

7.1.1由装入场景开始

7.1.2在大厅场景内设置两盏泛光灯

7.1.3放置高光点

7.2 调整灯光颜色

7.3泛光灯0min02的替代灯光 环境光源

7.4聚光灯的设置

7.4.1生成效果图

7.4.2调整聚光灯

第八章 摄像机控制

8.1 使用Target摄像机

8.1.1在顶视图中建立一架摄像机

8.1.2打开摄像机视图

8.2在视图中移动摄像机

8.2.1使用摄像机调整控制按钮

8.2.2快速渲染

8.3场景的渲染

8.4使用Free摄像机

第九章 动画帧数控制

9.1动画转场的设定

9.1.1了解人物事件

9.1.2了解人物事件的历史背景

9.2使用故事板

9.2.1概述

9.2.2创建故事板过程

9.2.3制作故事板

9.3如何更好的通过画面表现主题

9.3.1概述

9.3.2根据片头内容设计场景穿插

9.4了解制作人物动态的工具

9.4.1两足物动态制作 CharacterStudi0的运用

9.5制作以CharacterStudi0动态为基础的士兵

9.5.1建立身体骨架

9.5.2用SelectandLink工具连接动物和士兵身体的对应部分

9.5.3为两足动物配上奔跑动作

9.5.4为整个人物建立一个虚拟物体

9.6用动画控制器编辑动画帧数

9.6.1概述

9.6.2制作千军万马

9.6.3制作千军万马的冲锋场面

9.6.4改变每个士兵的奔跑帧数

第十章 动画特效制作

10.1动画的连结及特效制作

<<多媒体创作一条龙>>

- 10.1.1给动画中加上火光及爆炸效果
- 10.1.2AnimatorPro中的特效制作
- 10.2调色板的调整
 - 10.2.1进入调色板编辑模块
 - 10.2.2拷贝粘贴调色板
- 10.3跟上整体节奏
 - 10.3.1合并两组动画
 - 10.3.2选择合并效果
 - 10.3.3删除多余动画张数
- 10.4其它动画特效的制作
 - 10.4.1发光体特效
 - 10.4.2Glow使用上的除错方法
 - 10.4.33DSMAXR2.0的新特性
 - 10.4.4体光制作
 - 10.4.5金属的质感在PC机上也能与工作站相媲美
- 第三部分 综合应用
- 第十一章 音乐剪辑
 - 11.1使用录音机
 - 11.1.1录音前的准备工作
 - 11.1.2开始录音
 - 11.1.3后期处理
 - 11.2使用Creative录音大师
 - 11.2.1录制你的声音
 - 11.2.2编辑你的声音
 - 11.2.3加入声音特效
- 第十二章 动画的后期合成
 - 12.1组织情节串
 - 12.2视频剪辑
 - 12.3音频编辑
 - 12.4输出文件
- 第十三章 使用AutoCAD的三维模型
 - 13.1AutoCAD中的实体
 - 13.2使用DXF文件
 - 13.2.1输出DXF文件
 - 13.2.2读入DXF文件
 - 13.3直接使用3DS的文件格式
 - 13.3.1输出3DS文件
 - 13.3.2读入3DS文件
 - 13.4在3DSMAX中使用DXF文件
 - 13.4.1输入DXF文件
 - 13.4.2输出DXF文件

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>