

<<三维动画制作应用>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作应用>>

13位ISBN编号：9787121093586

10位ISBN编号：7121093588

出版时间：2009-8

出版时间：电子工业出版社

作者：计算机应用职业技术培训教程编委会 编

页数：224

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>

<<三维动画制作应用>>

内容概要

本书是《计算机应用职业技术培训教程》丛书之一。

根据最新的职业教育课程开发方法，以及职业岗位的工作功能和工作过程组织编写而成，体现了“职业导向，就业优先”的课程理念。

全书在内容编排上由简及繁、由浅入深、循序渐进，力求通俗易懂、简单实用。

本书共8章：计算机基础知识；三维动画制作软件应用；三维角色建模；三维材质分析和效果表现；三维空间效果制作；三维脚本设计；三维后期处理及渲染合成；三维数字特效和渲染设置。

本书可用于有关计算机平面设计的特别职业培训，也可作为社会人员自学的教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

<<三维动画制作应用>>

书籍目录

第1章 计算机基础知识 1.1 微型计算机硬件 1.1.1 基本概念 1.1.2 处理器及其技术指标 1.1.3 存储器及其技术指标 1.1.4 主板、端口和总线 1.2 存储设备 1.2.1 文件系统 1.2.2 硬盘控制接口 1.2.3 海量存储器 1.2.4 其他存储设备 1.3 计算机系统配置 1.4 计算机病毒与网络安全 1.4.1 病毒与木马 1.4.2 加密技术 1.4.3 数据备份 本章习题第2章 三维动画制作软件应用 2.1 三维动画的制作流程介绍 2.1.1 三维动画前期实施阶段 2.1.2 三维动画中期生产实施阶段 2.1.3 三维动画后期生产实施阶段 2.2 三维动画制作岗位与职责 本章习题第3章 三维角色建模 3.1 人体结构 3.2 3ds max三维角色实体建模——人像 3.3 低多边形角色模型 3.4 角色蒙皮及CS基本使用流程 本章习题第4章 三维材质分析和效果表现 4.1 3ds max贴图动画方法 4.1.1 不同图像间的互变 4.1.2 动画文件(AVI) 4.1.3 静态序列文件(JFL) 4.2 3ds max人物贴图的制作 4.2.1 分配角色ID 4.2.2 展开角色贴图坐标 4.2.3 绘制角色贴图 4.2.4 完成角色 4.3 3ds max材质动画技术、不同材质间的互变 4.4 3ds max与Video Post渲染特效结合生成特殊效果的方法 本章习题第5章 三维空间效果制作 5.1 3ds max高级照明 5.2 3ds max光度学灯光的用法 5.3 3ds max背景的设置方法 本章习题第6章 三维脚本设计 6.1 三维动画脚本设计的形式 6.1.1 简略图与草图 6.1.2 动画故事脚本 6.2 三维动画脚本的绘制方式 6.2.1 角色动作的表现 6.2.2 场景的表现 6.3 三维动画脚本的镜头表现 6.3.1 三维动画镜头的形式 6.3.2 在三维动画脚本中的镜头表现 本章习题第7章 三维后期处理及渲染合成 7.1 3ds max Mentalray渲染器 7.2 Premiere Pr0基本应用 7.3 After Effects基本应用.....第8章 三维数字特效和渲染设置

<<三维动画制作应用>>

章节摘录

第2章 三维动画制作软件应用 本章首先介绍三维动画制作按流程发展的各个阶段的步骤及具体职责。

其次,我们将一起学习三维动画生产的流程中有哪些岗位,这些岗位的职责和所需要具备的能力。通过本章的学习,我们能够在制作流程的层面对三维动画制作有个更整体和更深入的认识,这有助于我们在今后的学习中,进行专业创作方向的选择。

2.1 三维动画的制作流程介绍 2.1.1 三维动画前期实施阶段 学习目标 了解三维动画在前期的生产实施阶段都有哪些步骤 相关知识 1. 策划 三维动画在策划阶段先要在各种文学作品、漫画中进行筛选,找到有价值的,可以作为三维动画剧本原型的著作。通常这个阶段的工作是在动画公司的策划会议中或者由某些导演、策划等人完成的,如《哈利波特》由小说改编成电影,这种方式在动画的片头中会标示由《××》作品改编而成。还有一种情况是由原创小说作者、漫画作家、剧作家自己构思一个设想,然后到各个动画公司去推销,这就是原创的剧本。这两种方式在影视界都非常常见。

.....

<<三维动画制作应用>>

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>