第一图书网, tushu007.com

<<数字三维动画创作基础>>

图书基本信息

书名：<<数字三维动画创作基础>>

13位ISBN编号：9787302214694

10位ISBN编号：7302214697

出版时间：2010-2

出版时间：清华大学出版社

作者：叶风，吴冠英　编著

页数：230

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

第一图书网, tushu007.com

前言

本书不是以讲述三维动画艺术创作中的某一种软件的制作技法，而是以介绍三维动画创作的基本流程规范和理论常识为基本内容。
因为创作三维动画可以通过各种不同的三维动画制作软件来完成，特别是从当前行业发展状况看，在创作过程中需要不同的软件相互结合使用，并在不同的软件平台上编写程序工具，发挥各自的技术优势以共同提高制作效率和制作质量，所以本书会从实践方面进行经验性的介绍，对传统影视艺术理论进行深入的阐释和项目制作的案例分析。
另外，还介绍由三维动画技术特性决定的制作技术技巧、工艺流程，把握由制作技术特性所决定的艺术审美特性。
对多个方面的技术和理论知识的学习和掌握，是我们进行三维动画创作的基础。

完成一个相对完整的动画制作项目，需要一支在技术、故事创意、美术、音乐等方面人才相对完整的团队。
一般情况下，一个人很难有全面的技术才能和足够的精力、时间去独自完成一部长篇的三维动画影片，所以团队当中的主创人员在技术、艺术或者其他方面都应各有所长，从而在团队中找到适合自己的位置，各展所长，相互补充，来共同完成作品。
因此作为团队项目的一员，不仅要发挥自己的特长，还需要对项目其他部分的工作有一定的认识和了解。

第一图书网, tushu007.com

<<数字三维动画创作基础>>

内容概要

本书以讲授三维动画创作的基础理论和制作方法为主要内容。
在动画影像理论、动画软件技术基础、大项目制作的基本操作规范等方面进行分别讲述，加深三维动画片创作人员在学习本专业和进行专业创作时对三维动画艺术的专业概念的认识，解决一些常规的制作技术和制作规范问题。
本书既包含基础的软件技术，也有丰富的项目创作经验，可以让读者提高三维动画整体创作水平。

第一图书网, tushu007.com

<<数字三维动画创作基础>>

书籍目录

前言第1章　数字三维动画理论基础　1.1　数字三维动画发展现状　1.2　数字三维动画创作的基本特征　1.2.1 数字三维动画创作的制作规范　1.2.2　数字三维动画艺术语言的特征　1.3　数字三维动画视听语言要素分析　1.3.1 镜头设计　1.3.2　剪辑手法　1.3.3　角色塑造　1.3.4　场景气氛设计　1.4　本章小结第2章　数字三维动画创作流程工艺　2.1 数字三维动画创作流程概述　2.2　数字三维动画创作流程分工　2.2.1 动画片创作生产流程图　2.2.2 生产流程中各环节的工作范畴　2.3　本章小结第3章　角色建模实例操作　3.1　角色建模概述　3.2　角色建模实例　3.2.1“多边形”角色建模　3.2.2 角色建模前期准备　3.2.3 头部的制作　3.2.4　躯干的制作　3.2.5　腿部的制作　3.2.6　手臂的制作　3.2.7　手部的制作　3.2.8　脚部的制作　3.2.9　服装的制作　3.2.10　UV编辑　3.3　本章小结　第4章　动作捕捉应用于角色绑定及动画制作　4.1　角色绑定概述　4.2　角色绑定　4.2.1　绑定前准备　4.2.2　检查模型的布线　4.2.3　设计角色的骨骼　4.3　创建角色骨骼……第5章　粒子特效制作基础第6章　灯光和渲染的制作基础后记

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

技术是艺术实现的基础　　数字三维制作软件的主要功能特性，是用数字技术模拟了第三维度空间即深度空间。
作为仅存在视觉效果上的第三维度空间，其魅力更多由纵深运动状态的视觉观察来表现，摄像机、光线、模型便是主要工具。
在软件技术上对纵深维度上视觉表现的可能性与物象质感表象模拟和自由塑造物象形体的可能性进行表现，共同构成了数字三维动画技术的独特功能，也是数字三维动画自身艺术魅力的技术基础。
从艺术角度讲，每一个艺术类别，因为采用不一样的制作技术，也就自然产生不一样的创作语言。
每一种艺术语言都有自己独特的艺术表现规律，数字三维技术也不例外。
从技术角度讲，整个数字三维动画的创作过程就是一个突破数字三维技术限制与发挥数字三维技术优势两者之间矛盾的过程。
在具体的数字三维动画创作过程中，时刻要考虑的一个重要问题是，如何克服技术限制以达到创作要求，即在时间、资金、人力等资源的限制条件下，考虑如何在创作的过程中回避技术难题。
成熟的数字三维动画工作者在创作的策划设想阶段就充分考虑到技术难度，深入分析技术系数、资金、时间，甚至是制作设备的性能等方面因素，权衡技术限制和艺术追求之间的取舍关系，寻找综合平衡点，发挥自己特有的制作技术优势，并在此基础上设定本片的艺术特色。
这样，一部数字三维动画作品才能顺利诞生（见图1.2）。
每次好莱坞推出新的数码大片，我们都会为其空前震撼的视觉效果倾倒，影片也会把他们新技术的应用作为一个重要的商业卖点而在影片中着重表现，也就是说每一次新的创作都是在之前影片制作技术基础上的进步、积累。
由此也说明制作技术仍然存在着创新的空间，这些未知的领域，需要我们去摸索和研究。
每一个项目的创作，对技术都会有特殊的要求，因此，针对每一个创作的艺术要求，有条件的团队都会设立专门的技术研发小组来解决创作过程中遇到的技术难题，所以技术的继承与创新是创作一部数字三维动画影片的前提基础。

第一图书网, tushu007.com

<<数字三维动画创作基础>>

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