

<<三维动画与实训（上）>>

图书基本信息

书名：<<三维动画与实训（上）>>

13位ISBN编号：9787531036364

10位ISBN编号：7531036363

出版时间：2010-05-01

出版时间：河北美术出版社

作者：范臻，华建军，李刚，高永利 著

页数：130

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>

<<三维动画与实训（上）>>

内容概要

《教育部高等学学高职专艺术设计专业教学指导委员会“十一五”规划教材（设计理论设计基础专业设计：三维动画与实训（上）》三维动画是公认的比较难的电脑艺术设计科目，《教育部高等学学高职专艺术设计专业教学指导委员会“十一五”规划教材（设计理论设计基础专业设计：三维动画与实训（上）》着重解决“难”这个问题，化难为简，采用实训模式着重讲解了三维造型、材质、灯光等各项技巧。

选取学生感兴趣的范例，让学生在感兴趣的前提下轻松入门，掌握三维动画的实用技能，避免了以理论教学为主，使学生难以入门的尴尬局面。

《教育部高等学学高职专艺术设计专业教学指导委员会“十一五”规划教材（设计理论设计基础专业设计：三维动画与实训（上）》作者均来自教学一线，有多年教学经验，并且有从事本专业的工作经历，在内容实用性及兴趣与难度方面把握得比较到位。

书中所选范例兼顾学生的兴趣点以及将来的就业方向，所以多选用与“游戏场景”相关的内容，倾向性与实用性较强，当今电脑游戏行业方兴未艾，未来市场需求巨大。

<<三维动画与实训(上)>>

作者简介

范臻，2006年毕业于北京印刷学院艺术设计专业，精通Maya、AE等设计软件。2000年在北京龙马世纪国际文化有限公司任职；2008年至今在广播电影电视管理干部学院从事三维动画教学工作。

华建军，毕业于广州美术学院美术教育专业，之后在广州大学艺术设计系进修影视动画专业。2002年~2006年在外企从事平面设计工作；2006年~2008年在动画公司从事三维动画专业制作；2008年9月至今在广州番禺职业技术学院艺术设计系任教，主要从事影视和三维动画研究与教学，同年，在美国洛杉矶的Gnomon，视觉特效学校学习，学习三维动画软件Maya以及影视动画、后期特效等课程，以优异成绩取得毕业证书。

李刚，1998年~2002年就读于山西大学，毕业分配至广播影视管理干部学院，教授《三维动画》、《影视后期制作》等专业课程至今；2002年9月于山西大学读美学研究生；2004年于北京电影学院进修并获得“Discreet国际动画师认证”、“Discreet国际动画教师认证”证书。

多次在专业杂志发表论文及参与重要影视作品的工作，并多次获奖。

高永利，艺术学硕士，现任太原理工大学动画专业教研室主任，讲师。从事三维动画及动漫、插图的教学及创作，作品多次获奖。

<<三维动画与实训(上)>>

书籍目录

第一章 基础篇一、三维软件Maya的基础知识二、Maya界面和快速上手第二章 实例篇一、Polygon多边形建模范例1.羊角铁锤的建模制作范例2.鼠标的建模制作二、NuRBS曲线建模范例3.花瓶建模制作三、制作立体文字范例4.制作"动画与实训"立体文字四、制作道具范例5.制作一支AK-47冲锋枪五、游戏室外场景的制作范例6.平房的建模制作范例7.室外场景灯光设置、渲染制作六、游戏室内场景的制作范例8.木桌子的建模制作范例9.室内场景灯光设置与渲染七、卡通角色的制作(一)角色建模概述(二)学范例制作卡通角色范例10.头部建模范例11.身体、手、脚建模范例12.为超人附加材质第三章 赏析篇一、国内外动画艺术发展的现状二、三维动画电影的中国风--《功夫熊猫》三、角色设计的典范--《飞屋环游记》四、《弗莱N梦--苍蝇的天堂》灵感来源和创作点滴写在后面

<<三维动画与实训（上）>>

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>