第一图书网, tushu007.com

<<动画三维制作与后期合成>>

图书基本信息

书名：<<动画三维制作与后期合成>>

13位ISBN编号：9787539421940

10位ISBN编号：7539421940

出版时间：2008-4

出版时间：孙菁、潘俊、周艳、 等 湖北美术出版社 (2008-04出版)

作者：孙菁 等 著

页数：180

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

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。
近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。
教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。
动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。
因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。
这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。
动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。
根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。
由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。
今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。
近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。
这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。
它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。
可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。
无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

内容概要

《高等院校动画艺术专业教材：动画三维制作与后期合成》以掌握三维动画短片制作为目标，以一部动画短片的完整制作流程为例，从三维动画的概念开始，结合专业知识，逐步深入到三维动画制作的各个环节。
要完成一部三维动画短片单靠一套软件是不够的，必须将各种软件互相配合操作，而每套软件各有其侧重点；除此之外，一定的美学修养、美术基础也是必不可少的。
全书由12章组成，以基础知识，建模方法，动画设计，材质编辑，灯光和渲染，后期合成这一顺序的内容结构设置，使读者通过学习《高等院校动画艺术专业教材：动画三维制作与后期合成》，做到真正地入门到进阶全过程的了解与掌握。
《高等院校动画艺术专业教材：动画三维制作与后期合成》适用对象包括：高等院校动画专业学生、社会电脑动画培训人员以及广大三维动画爱好者。

书籍目录

第1章 3D动画概述1.1 3D动画定义1.2 3D动画应用分析1.3 3D动画制作相关软件1.4 3D动画制作流程第2章 Maya界面2.1 Maya概述2.2 Maya界面介绍2.3 快速入门第3章 创建模型3.1 建模基础3.2 多边形建模3.3 角色设计与模型制作3.3 案例制作第4章 基础动画4.1 动画操作界面和工具4.2 动画技术的基本类型第5章 角色动画5.1 角色动画技术5.2 角色动作设置原则5.3 Final Rig插件介绍5.4 骨骼与蒙皮设定5.5 动作编辑第6章材质、灯光与渲染6.1 材质风格设定6.2 Maya中的材质制作系统6.3 材质节点网络6.4 UV纹理编辑6.5 灯光6.6 渲染设置6.7 角色质感制作案例第7章 后期合成的基础知识7.1 视频扫描格式7.2 视频的色彩基础7.3 视频文件常用的视频压缩格式7.4 常用的后期合成软件介绍第8章 后期制作Digital Fusion 5.18.1 Digital Fusion 5.1介绍8.2 Fusion特效合成案例操作第9章 剪辑合成Adobe Premiere Pro9.1 Premiere Pro介绍9.2 Premiere Pro的基本操作9.3 Premiere视频特效9.4 视频转场9.5 加入字幕第10章 声音的合成10.1 输入背景音乐10.2 加入对白和音效第11章 影片输出参考书目

章节摘录

插图：

编辑推荐

《动画三维制作与后期合成》为高等院校动画艺术专业教材之一。

第一图书网, tushu007.com

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