

<<动画之路>>

图书基本信息

书名：<<动画之路>>

13位ISBN编号：9787111122524

10位ISBN编号：7111122526

出版时间：2004-7

出版时间：机械工业出版社

作者：红雨

页数：245

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>

## <<动画之路>>

### 内容概要

本套教材是SMA小组精心打造的第一部动画教学产品。

作者集多年的工作和教学经验，全面地讲解了三维动画从基础到高级的应用知识，内容如下：  
以《原始人》实验片为样例，讲述三维动画全套制作流程，以一幅完整的设计稿流程为实例详解动画中的场面设计，以各种不同特色的角色实例分析说明动画中的角色设计。

通过在软件中将一2D角色设计稿转化为3D角色造型，讲解了在软件中实现高级角色建模的方法。

本套教材内容全面详尽，分1、2、3册，第册书附赠1张光盘，有非常清晰的条理和结构，适合各阶段读者阅读。

## <<动画之路>>

### 作者简介

红雨，discreet国际认证专家评审委员会委员，2004年度教育专家。

北京电影学院动画学院奖2003年度评委。

作品《三岔口》入选韩国PISAF国际动画节，好评如潮。

该片是国内最早运用动作捕捉技术完成的完整的三维动画短片。

杨泉齐，作品《CG TOY》在日本东京“中日韩三

书籍目录

1 三维动画制作流程 1.1 动画故事板 1.2 收集资料并进行形象设计 1.3 模型制作 1.4 贴图与材质 1.5 骨髓与皮肤系统设定及动画前的准备 1.6 动画调节 1.7 渲染 1.8 后期合成  
2 三维动画中的场面设计 2.1 如何设置一个场面 2.2 场面设计实例  
3 动画中的角色设计 3.1 完整角色设计流程实例 3.2 其他角色设计环节实例 3.3 各色角色设计实例  
4 建模基础：Editable Poly基本命令和工具 4.1 参数命令区域 4.2 Vertex 4.3 SoftSelection 4.4 Edit Vertices 4.5 Edit Geometry 4.6 Edit Edges 4.7 Edit bouders 4.8 Edit Polygons 4.9 Element  
5 建模实例 5.1 分析设定稿 5.2 创建头部模型的准备工作 5.3 制作头部雏形 5.4 编辑面部局部结构 5.5 塑造面部细节 5.6 建造鼻部模型 5.7 深入面部模型细节 5.8 模型口腔内部 5.9 准备建立身体模型 5.10 建立身体雏形 5.11 编辑身体模型局部 5.12 深入身体模型细节 5.13 建立手部的模型 5.14 深入塑造手部模型 5.15 焊接身体各部位 5.16 调整主体模型 5.17 模型佩饰 5.18 为模型分配贴图坐标 .....

<<动画之路>>

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>