

<<三维动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115232410

10位ISBN编号：7115232415

出版时间：2010-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘声远，张国峰 主编

页数：312

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>

<<三维动画设计与制作>>

前言

随着数字艺术设计领域的不断发展以及信息传播方式的多样化，当今的影视动画应用已是多种多样。

动漫专业技术应用于传统动画、网络多媒体、手机动画、影视特技、多媒体课件、虚拟漫游、游戏动画、企业宣传动画等。

近年来各大艺术院校新开办的影视动漫专业教育已是百家争鸣，但国内影视动漫专业教育发展过程中也存在一些问题，如师资缺乏、教学体系不完善、资金缺口大、各院校办学宗旨模糊等。

由于专业人才大部分来源于院校的毕业生，而对专业人才的质量和水平也提出了新的标准，而很多毕业生不能胜任动漫专业岗位。

这些问题已成为中国动漫产业化发展缓慢的主要原因。

中国影视动漫专业教育也要面临历史性的革新。

对于一线的教育工作者来说，不断完善影视动漫专业教学体系、课程标准、多媒体课件、教学方案以及开发实用性教材，为影视动漫专业教学提供实践指导是我们的首要任务，这些工作有利于推进全国动漫教育的发展，逐渐解决产业人才质量等相关问题，最终形成产、学、研的良性循环。

教材定位及体系安排本套教材专为影视动画设计、制作人员编写。

着眼于影视动画制作的实际操作，全面介绍使用Maya制作影视级别动画的技术，便于读者在真实创作过程中顺利上手。

全书基于Maya在影视动画应用领域强大的特点设计知识体系，包括：构建模型、材质、灯光、动画4个体系模块。

以命令讲解为基础，以实例操作为补充，深入浅出地为读者介绍Maya软件在影视动画中的使用方法。

对于常用的命令，按照属性参数逐一介绍；对于相近的属性参数通过具体实例进行参数演示；对于实例操作工程以“温馨提示”、“注意”方式穿插知识点，便于读者真实掌握项目制作技巧。

书中每章节前的梗概总述，对于章节中的知识点进行提炼。

读者阅读时，按照章节规定学时进行练习，重点关注章节提炼出的知识点；每章结束时，对全章知识点及知识结构进行总结；为了使读者真实掌握书中要点，章节中阶段性穿插“课后练习”。

<<三维动画设计与制作>>

内容概要

本书对三维动画设计与制作标准的经典实用理论、案例制作过程、课后练习、工程经验进行综合讲解，且把整个三维动画制作的流程进行举一反三的模拟创意设计，并提供了书中案例的原始工程文件，便于教师进行案例教学、丰富教学环节、增加课程信息量等，与此同时将三维模型师、材质师、灯光师、动画师等企业一线工程经验和技巧做了整合介绍。

本书以实践为主，理论为辅，重点培养动手能力，制作步骤详细，学习轻松，范例经典，重点突出。

本书作为辽宁科技大学改革项目《动画基础造型》的成果教材，是21世纪中国动漫游戏行业培养工程指定教材和高等艺术院校动画专业教材，适合各类院校动画艺术学科，也可以作为专科和培训教育使用，还可供动漫爱好者和本专业在职人员自学参考。

<<三维动画设计与制作>>

书籍目录

第1章 CG学习概述 1.1 CG行业的概况 1.2 影视动画 1.3 主流的三维动画制作软件第2章
Maya基础界面 2.1 界面介绍 2.2 各模块功能,常用命令 2.3 本章小结 第3章 建模 3.1
NURBS工业建模 3.2 Polygon卡通角色建模 3.3 本章小结 第4章 材质 4.1 材质的基本属
性 4.2 纹理的应用 4.3 Render:渲染 4.4 材质范例 4.5 本章小结 第5章 灯光 5.1 灯
光基础 5.2 有关Maya技术思考和布光原则 5.3 Shadows:灯光阴影 5.4 灯光特效 5.5 灯
光特效范例 5.6 本章小结 第6章 动画基础 6.1 动画基础简介 6.2 关键帧动画 6.3 曲线
编辑器 6.4 驱动关键帧 6.5 路径动画 6.6 本章小结 第7章 动画设置 7.1 约束 7.2 变
形工具 7.3 骨骼 7.4 骨骼绑定实例 7.5 本章小结

<<三维动画设计与制作>>

章节摘录

插图：计算机图形（Compeer Graphics，CG）的核心意思为数码图形。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今计算机时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、以计算机辅助设计为主的建筑设计及工业造型设计等。

由CG和虚拟真实技术制作的媒体文化，都可以归于CG范畴。

CG行业已经形成一个以技术为基础的可观的视觉艺术创意型经济产业。

CG技术的研究内容非常广泛，如图形硬件、图形标准、图形交互技术、光栅图形生成算法、曲线曲面造型、实体造型、真实感图形计算与显示算法，以及科学计算可视化、计算机动画、自然景物仿真、虚拟现实等。

这些技术广泛应用在广告、影视、动画、漫画、游戏和虚拟现实等6个主要领域。

当前，随着影视动画产业的迅猛发展，CG趋近于影视动画的代名词了。

影视三维动画涉及影视特效创意、前期拍摄、影视3D动画、特效后期合成、影视剧特效动画等。

随着计算机在影视领域的延伸和制作软件的增加，三维数字影像技术扩展了影视拍摄的局限性，在视觉效果上弥补了拍摄的不足。

在一定程度上计算机制作的费用远比实拍所产生的费用要低得多，同时为剧组因预算费用、外景地天气、季节变化而节省时间。

制作影视特效动画的计算机设备硬件均为3D数字工作站。

制作人员的专业有计算机、影视、美术、电影、音乐等。

影视三维动画从简单的影视特效到复杂的影视三维场景都能表现得淋漓尽致。

广义而言，把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，变成会活动的影像，即为动画。

动画是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。

它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。

医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放，电视采用了每秒25幅（PAL制，我国电视就用此制式）或30幅（NTSC制）画面的速度拍摄播放。

如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放，就会出现停顿现象。

定义动画的方法，不在于使用的材质或创作的方式，而是作品是否符合动画的本质。

时至今日，动画媒体已经包含了各种形式，但不论何种形式，它们具体有一些共同点：其影像是以电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录的；另外，影像的“动作”是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在的。

<<三维动画设计与制作>>

编辑推荐

《三维动画设计与制作:Maya》：21世纪高等院校数字艺术类规划教材

<<三维动画设计与制作>>

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>