

<<大型动画电影《小兵张嘎》三维动画创作>>

图书基本信息

书名：<<大型动画电影《小兵张嘎》三维动画创作>>

13位ISBN编号：9787502763633

10位ISBN编号：7502763635

出版时间：2007-7

出版时间：海洋出版社

作者：叶风

页数：198

字数：296000

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>

## <<大型动画电影《小兵张嘎》三维动>>

### 内容概要

本书是国内第一部大型动画电影三维动画创作的全过程和核心内幕的真实记录。

动画电影《小兵张嘎》由北京电影学院动画学院院长孙立军导演，由青年电影制片厂、北京电视台等四家单位出品，历时6年、投资1200万元人民币、1400多个镜头、16万张画稿，汇聚了600多位动画精英的心血和智慧，是我国首部现实主义题材的动画电影，获得了政府奖“电影华表奖”，受到国家有关部门领导、老一辈电影艺术家们和国内众多专业动画人士和相关院校的广泛关注。

在动画电影《小兵张嘎》中，片头芦苇荡、片尾芦苇荡、火车站夜景、野外飞奔的火车、火车站爆炸等数百个特效镜头是三维技术实现的。

本书提供了近百个三维特效镜头画面，以及创作前期、中期制作的手稿等图例，从三维动画电影的艺术创作、三维动画制片技术、三维动画技术实施、三维动画镜头案例四方面阐述了动画片中三维动画创作的核心技术和制作要领。

旨在帮助读者从多角度地了解动画电影《小兵张嘎》整个创作的台前幕后，并籍此探究三维数字技术在传统动画创作中应用的普遍性经验，探寻现代动画影像的制作工艺和艺术语言的魅力。

本书的出版发行，必将把中国动画教育的普及和提高推向一个新的高潮!

<<大型动画电影《小兵张嘎》三维动>>

书籍目录

第一部分 三维动画电影的艺术创作 第1章 三维数字技术在动画电影创作中的应用 第一节 国外三维数字技术应用现状 第二节 国内三维数字技术应用现状 第2章 三维数字动画创作概述 第一节 影片采用数字三维动画技术进行创作的必要性 第二节 数字三维动画技术在《小兵张嘎》创作中的具体意义 第三节 动画片《小兵张嘎》部分三维镜头赏析 一、片头“夜幕下的芦苇荡”镜头 二、片尾芦苇荡镜头 三、火车站夜景镜头 四、野外火车系列分镜画面 五、火车爆炸特效片段镜头 第3章 三维艺术创作的要求和实施方案 第一节 艺术创作的定位 一、对三维制作的段落美术风格的设定 二、三维部分创作的艺术要求 第二节 对三维制作流程的基本认识 第三节 对影片创作中的几个重要阶段的研究分析 一、创作前期的设定工作 二、二维与三维制作内容上的分工 三、三维设计稿 四、三维技术制作的艺术效果测试 五、三维制作部门与二维制作部门工作的交接和沟通的关键 六、三维制作的实施要求 七、渲染 第四节 创作的艺术语言和解决方案 一、细节的处理和刻画 二、绘画质感的影像的塑造 三、空间的表现 四、场景分层的艺术

第二部分 制片 第4章 3D动画创作制片基础 第一节 建模 第二节 渲染测试 第三节 材质和贴图 第四节 场景环境设置 第五节 动画制作 第六节 灯光 第七节 特效 第八节 渲染 第九节 三维素材合成 第十节 调整 第十一节 技术支持第三部分 技术实施 第5章 软件技术应用基础 第一节 建模和UV 一、了解多边形 二、模型制作 三、在模型上创建UV 第二节 贴图的绘制 一、主要问题及其解决办法 二、树的贴图绘制要求 三、贴图的衔接问题 四、贴图的肌理问题 第三节 灯光材质 一、灯光的设置与技术基础 二、灯光基本功能介绍 三、材质属性 第四节 渲染设置 一、渲染的基本技术要求 第6章 MEL语言应用 一、锁定摄像机属性 二、动画时间换算和设置 三、网络共享纹理贴图文件 四、以硬件渲染方式渲染三维设计稿线框图 五、渲染 六、Maya中的材质球置换 七、加速Maya默认渲染器速度 八、使用BOT (Block Ordered Texture) 缓存纹理文件 九、指定贴图文件到本地硬盘 十、命令行渲染 十一、Z深度通道材质 十二、手动远剪切平面 十三、最终渲染参数设定 第7章 三维特效的制作 第一节 芦苇荡制作 一、制作要求 二、制作流程 第二节 爆炸制作 一、制作要求 二、制作技术概述第四部分 案例分析 第8章 动画片《小兵张嘎》三维创作案例分析 一、开场芦苇荡镜头 二、部分三维与二维结合制作镜头的设计稿案例 三、影片爆炸镜头的制作示意图 四、影片素材合成后效果中国电影百年之际谈中国动画电影发展结束语参考书目

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>