

<<三维动画制作项目实战>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作项目实战>>

13位ISBN编号：9787564018313

10位ISBN编号：7564018313

出版时间：2009-1

出版时间：北京理工大学出版社

作者：高文铭，吴思 主编

页数：262

字数：496000

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>

<<三维动画制作项目实战>>

前言

3ds max是目前应用最广泛的集建模、渲染、动画于一身的三维制作软件，它非常适合影视动画，广告动画、三维游戏、建筑表现等领域的需要，3ds max从问世至今，已成为了三维动画制作方面的主流软件之一，受到很多用户的青睐。

After Effects是一款专业的视频非线性编辑及后期合成软件，深受专业视频爱好者欢迎，它能够让我们使用快速、精确的方式制作出具有视觉创新革命的运动图像和特效，并将其运用到电影、视频、DVD和网络上。

在教学的过程中，很多学生往往不满足于对max各种工具的学习，都渴望学习到更多的窍门和技巧，甚至制作更多的影视公司真实案例，以使自己成为“权威用户”，于是我们有了创作这《三维动画制作项目实战》的想法。

《三维动画制作项目实战》通过5个项目的讲解，涵盖了三维动画在室内建筑设计、广告设计、影视片头动画、宣传动画等方面的应用领域。

每个项目完全是按照企业、公司真实的工作流程进行编写，包括前期的客户需求分析、资料收集、剧本和镜头的设定以及产品制作阶段的素材整理、建模、编辑材质、制作动画、后期合成等一系列流程，使您足不出户就能体验到企业的实际工作。

《三维动画制作项目实战》以图解的方式和企业的真实项目，对PhotoShop、3ds max、After Effects、Adobe Premiere Pro 2.0等软件的操作技巧进行了细致的描述，所有项目均经过精心设计，实践性、技能性、工程性、应用性非常强，并以最能理解的语言、最直接的图片对比效果、最简捷的操作、最实用的项目案例重组技能结构，力求使学生用最短的时间和最快速度掌握动画制作的技术，创作出丰富多彩、富于个性化的动画作品。

《三维动画制作项目实战》共5个项目，体系结构合理，以项目制作的具体操作步骤为主线，以图片为导引，力求方便、简明、实用，案例综合性较强。

《三维动画制作项目实战》的具体特点如下：基于工作过程导向选择内容框架，按行动体系序列化知识内容。

采用“任务驱动”的编写方式。

全面采用项目式教学，全部选自工作中的实际作品并将知识点融入案例，由浅入深，充分考虑学生的职业性与可持续发展性。

教材内容中体现教学过程设计，方便教师的教与学生的学。

紧紧围绕高校人才培养的应用性特征，以“实用、够用”为度，综合案例注重实用性、技能性，并对每个项目进行知识、能力分析，遵循高等院校学生能力形成和学习动机发展两大规律。

《三维动画制作项目实战》是由高文铭、吴思主编，宋焱、杨柏婷、张春胜老师和长春中加知合动画制作有限公司张延国老师任副主编，郭艳彬、杨家敏老师参加了部分内容的编写、校对、整理工作。

马军老师审阅了全书，并提出了许多宝贵的意见和建议。

感谢主审马军的辛苦工作，感谢全体编组人员的精诚合作。

尽管我们在探索教材建设方面做出了许多努力，但由于水平和精力有限，《三维动画制作项目实战》难免存在不足之处，恳请广大读者批评指正，并提出宝贵意见和建议。

<<三维动画制作项目实战>>

内容概要

本书由教学经验丰富的教师及企业专家共同编写，内容详实，以企业真实项目为载体，涉及室内漫游动画、影视片头画、商品广告及公益广告等5个项目，将3ds max、AfterEffects、Premiere、Light Scape等软件知识贯穿于每个项目中，注重实用性、技能性和工程性，达到与企业无缝的结合。实现学生制作即实践，毕业可上岗的理想状态。

<<三维动画制作项目实战>>

书籍目录

项目一 室内漫游动画 任务描述 项目前期 任务一：客户需求分析 任务二：现场量房
任务三：设计风格 项目制作 任务四：初步设计 任务五：创建主体模型 任务六：设计
元素制作 任务七：设置材质 任务八：设置灯光和摄像机 任务九：Lightscape后期处理
任务十：全景浏览 任务十一：室内漫游 任务十二：原状交接、设计交底、隐蔽工程 拓展训
练项目二 “连花清瘟胶囊”广告制作 任务描述 项目前期 任务一：客户需求分析 任务二：
资料收集 任务三：动画剧本分镜头设计 项目制作 任务四：制作第一场景广告片头 任务
五：制作第二场景文字及药盒动画 任务六：制作第三场景爆炸特效 任务七：制作第四场景胶
囊破碎动画 任务八：制作第五场景广告词动画 任务九：制作第六场景药方特色展示动画
任务十：制作第七场景摄像机动画 任务十一：制作第八场景卡通人物模型 任务十二
：Premiere6.0后期合成处理 拓展训练项目三 “常回家看看”公益广告动画项目四 “校园动态
”栏目片头项目五 “新世纪电影城”宣传片头动画

<<三维动画制作项目实战>>

章节摘录

项目一 室内漫游动画 任务描述 该项目是室内漫游动画制作,包括客户需求分析、现场量房、设计风格的确定、初步设计、创建主体模型、制作设计元素、设置材质灯光相机、Lightscape后期处理、全景浏览、漫游动画等一系列操作流程。

通过这个完整项目的制作,读者可以了解室内设计制作的表现形式和理论知识,熟悉制作流程和规范,掌握室内设计常用软件AutoCAD、3ds max和Lightscape的使用方法和技巧及其协同工作。

(1) 客户需求分析,是整个设计的第一步,通过与客户沟通,掌握客户的一些基本需求。

(2) 现场量房,对房屋进行实地的测量。

测量中,每个房间的长、宽、高及门、窗、暖气的位置逐一测量记录,绘制简单原始结构图,同时与客户进行现场沟通,为设计方案的完整性做出补充。

(3) 设计风格,根据客户的要求和房屋使用及环境等因素,确定室内设计的总体风格,以及空间构成、材料使用、环境色彩、照明等具体的设计风格。

(4) 初步设计,使用AutoCAD绘制原始结构图、室内布局图、地面布置图和天花平面图。

(5) 创建主体模型,在3ds max中,创建房屋主体模型,完成房屋基本结构的制作。

(6) 设计元素制作,完成窗口、门口、吊顶、立面、拉门、家具的制作。

(7) 设置材质,为场景设计和制作材质。

(8) 设置灯光和摄像机,在场景中架设摄像机和添加灯光照明。

(9) Lightscape后期处理,在Lightscape中进行材质和灯光的调整,并渲染出图。

(10) 全景浏览,制作可以模拟成真实的三维空间的全景图。

(11) 室内漫游,制作可供播放的室内漫游动画视频。

(12) 原状交接、设计交底、隐蔽工程,与客户进行原状交接,同工程监理、项目经理进行设计交底,然后开始隐蔽工程的施工。

.....

<<三维动画制作项目实战>>

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>