<<三维动画渲染>>

图书基本信息

书名:<<三维动画渲染>>

13位ISBN编号: 9787807248408

10位ISBN编号:7807248408

出版时间:2011-5

出版时间:京华出版社

作者: 孙作范 等著

页数:299

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

<<三维动画渲染>>

内容概要

三维动画渲染是高校动画专业学生必须掌握的技能。

本书作者拥有丰富的三维渲染创作和教学经验。

本书按教学大纲要求,颠覆传统教学模式,将动画艺术与软件技术紧密结合的全新方式,采用边讲、边看、边动手操作的生动活泼教学模式,力求通过动画角色《厨房苍蝇》、《卡通鼠》、《变异生物》:动画道具《沙发》、《汽车》;动画场景《荷花池》、《观景海房》和喀夜晚别墅》典型时尚的三维动画渲染范例为引导,用简洁流畅的语言,系统科学地讲解"三维动画电影渲染技术、三维材质与灯光、三维渲染器、动画角色渲染技法、动画道具渲染技法、动画场景渲染技法、动画输出与合成剪辑流程"等基础知识、原理、用法、范例制作流程和详细实施步骤等,创立了一个在专业艺术原理指导下的三维动画渲染创新平台,一条通过课堂教学和实践或自学快速、全面掌握三维动画渲染技法的快捷通道。

精心配套的《动画渲染实训》是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战。

由"实训名称、内容、要求、目的、制作总流程图十各分流程图"组成的25套作业(即为25个工程项目的练习),旨在加大读者实训力度,提高读者的艺术素质和软件操作技能,启发和激励学生自己动手操作的欲望,为日后的专业创作打下坚实的基础。

精选48幅学生优秀作业供学生练习时参考。

附赠光盘中含本书范例文件、视频教程、彩色页面、素材、工程文件等,考虑周到,方便教学和自学

本书不仅是高校动画专业三维动画制作基础课程专业教材,且无论日后你从事动画专业创作,还是到动画公司、广告公司、电视台等单位工作,本书都会带给你实际的帮助,成为你的"启蒙老师",受益终生。

<<三维动画渲染>>

书籍目录

第一章 三维动画电影渲染技术 第一节 艺术指导原则 第二节 三维动画电影中的材质 第三节 三维动画 电影中的灯光 第四节 三维动画电影中的角色渲染 第五节 三维动画电影中的道具渲染 第六节 三维动画 电影中的场景渲染 第七节 三维动画电影的电影学知识 第八节 三维动画电影的数字化出品 本章小结 本 章作业第二章 三维材质与灯光 第一节艺术指导原则 第二节3ds Max材质系统 第三节标准材质 第四节 其他材质类型 第五节贴图类型 第六节着色类型 第七节 贴图坐标控制 第八节3ds Max灯光系统 第九 节3ds Max摄影机系统 本章小结 本章作业第三章 三维渲染器 第一节 艺术指导原则 第二节扫描线渲染 器 第三节mental ray渲染器 第四节VUE文件渲染器 第五节VRay渲染器 本章小结 本章作业第四章 动画 角色渲染技法 第一节 艺术指导原则 第二节 动画角色渲染技法 第三节 范例制作4—1 渲染动画角 色《厨房苍蝇》 第四节 范例制作4—2 渲染动画角色《卡通鼠》 第五节 范例制作4—3 渲染 动画角色《变异生物》 本章小结: 本章作业第五章 动画道具渲染技法 第一节 艺术指导原则 第二节 动画道具渲染技法 第三节 范例制作5—1 渲染动画道具《沙发》 第四节 范例制作5—2 渲染 动画道具《汽车》 本章小结 本章作业第六章 动画场景渲染技法 第一节 艺术指导原则 第二节 场景渲 染技法 第三节 范例制作6&mdash:1 渲染动画场景《荷花池》 第四节 范例制作6-2 渲染动画场景《观景 海房》 第五节 范例制作6&mdash:3 渲染动画场景《夜晚别墅》 本章小结 本章作业第七章 动画输出与 合成剪辑流程 第一节 艺术指导原则 第二节模拟与数字信号 第三节 动画电影输出格式 第四节 后期合 成与剪辑软件 第五节 动画电影渲染输出流程 第六节 动画电影合成剪辑流程 本章小结 本章作业

<<三维动画渲染>>

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