

<<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>

## &lt;&lt;三维动画渲染&gt;&gt;

## 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。

## &lt;&lt;三维动画渲染&gt;&gt;

## 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 V-Ray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&mdash;1 渲染动画角色《厨房苍蝇》 第四节 范例制作4&mdash;2 渲染动画角色《卡通鼠》 第五节 范例制作4&mdash;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&mdash;1 渲染动画道具《沙发》 第四节 范例制作5&mdash;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

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>