

<<3ds max动画影像大制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画影像大制作>>

13位ISBN编号：9787302116578

10位ISBN编号：7302116571

出版时间：2005-10

出版时间：清华大学出版社

作者：福克斯

页数：351

字数：589000

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>

<<3ds max动画影像大制作>>

内容概要

本书全面介绍了3D图像和动画技术的基础知识，包括前期制作、模型创建、纹理制作、装配操作、灯光处理和对象渲染等方面。

本书介绍了3D领域中使用的原理和技术，并循序渐进地描述了角色动画短片创作的每个步骤，带领读者经历一个真实的制作过程。

读者将学会创建富有心理活动的角色，及时把握当今市场的商业热点。

本书配套光盘中包含很多3ds max的脚本文件和纹理文件，这些文件不但能用于课程中，还可以用来方便地创建影片实例中的模型和动画。

<<3ds max动画影像大制作>>

作者简介

Barrett Fox，具有10年以上的动画制作经历，并具有9年的3D动画教学和写作经验。他为余多3D动画作品进行了写作、制作、动画设计和指导的工作。

<<3ds max动画影像大制作>>

书籍目录

第 部分 准备阶段 第1章 故事构思：找到一个可以制作成动画的设	1.1 两种类型的故事题材：自己
的故事与别人的故事 1.1.1 类型1：自己的故事	1.1.2 类型2：别人的故事 1.2 过滤 1.2.1 这个构
思是否足以完成动画 1.2.2 您制作这部影片的目的	1.3 避免错误与冒险 1.3.1 故事情节老套 1.3.2
没有情节 1.3.3 不必要的照相写实技术 1.3.4 力所不能及	1.4 可行性 1.4.1 经验 1.4.2 时
1.4.3 资源 1.4.4 范围 1.4.5 两种最终过滤方法	1.5 确定“故事与技巧” 第2章 制作：3ds max与动
画流程 2.1 承担制作人的责任 2.2 为准备阶段所做的工作	2.2.1 工作的范围 2.2.2 R&D与学习
2.2.3 可行性复查 2.3 制订计划 2.3.1 制订Max动画流程	2.3.2 确定工作细节 2.3.3 组织方法
进度安排：时间紧迫 2.4.1 制作文档 2.4.2 影响进度安排的因素	2.5 动手吧，老虎 2.6 为示例
影设定计划 2.6.1 高级问题 2.6.2 工作范围 2.6.3 示例电影的工具集	2.6.4 可行性 2.6.5 需
删除哪些内容 2.6.6 关键方法的确定 第3章 剧本创作：对白中的故事和角色	3.1 对Eugene O Neill
的一些研究 3.2 准备工作 3.2.1 背景关注 3.2.2 勾勒情节的轮廓	3.2.3 创造一个背景故事 3.2.4
了解角色的行动意愿 3.3 传记范例 3.4 剧本创作 3.4.1 让您倍受鼓舞的特定短语是什么	3.4.2 从
剧本出发的角色扮演 3.4.3 对白创作 3.5 内心独白 3.5.1 动作创作 3.5.2 修改 3.5.3 影片剧本	创作范例 3.6 精心修改对白 第4章 艺术指导：动画设计
4.1 艺术指导 4.1.1 建立美学框架 4.1.2	参考资料 4.2 创建概念艺术 4.2.1 途径：思想交流 4.2.2 角色设计 4.2.3 对Zoey的面部设计
4.2.4 男性面部设计 4.2.5 女性体形/服装设计 4.2.6 男性体形/服装设计	4.2.7 对Zoey的绘画设计 4.2.8 Felix和Carlo的绘画设计 4.2.9 布景设计 4.2.10 Cloud 10布景设计 4.2.11 美学元素的合成
4.3 资料：“The Game to Save the World”中的视觉品位 第5章 情节串联：影片规划篇	5.1 摄影技师
的工作 5.2 情节串联 5.2.1 场景设计和故事序列 5.2.2 角色编排和定位 5.2.3 动作 5.2.4 剧情	和表情 5.2.5 摄影机的图像合成和移动 5.2.6 初期动画编辑 5.2.7 情节串联图板：影片规划的终
结工具 5.2.8 情节串联图板的绘制 5.3 动画预览：超越图板的内容 5.3.1 动画草稿 5.3.2 彩色脚	本 5.3.3 动画预览 5.4 充满灵感的规划 5.4.1 “The Game to Save the World”中的情节串联图板
5.4.2 情节串联图板范例第 部分 第一阶段：构造 第6章 声音：影片的音响品位 6.1 声音方面的综合	信息 6.1.1 作为故事叙述工具的声音 6.1.2 一般设备和过程 6.2 来自行业专家Alan Stuart的音频工
作建议 6.3 角色对白 6.3.1 配音活动 6.3.2 一段对白录音的执导细则 6.3.3 Zoey、Felix和Carlo的	录音过程 6.4 Alan Stuart的对白录音工作 6.5 音效 6.5.1 音效处理的基本技术 6.5.2 “The Game to
Save the World”中的音效 6.6 音乐 6.6.1 与作曲家或词作家的协作 6.6.2 为Cloud10设置音调 6.7	Alan Stuart在音效方面的工作 6.8 动画音频工作流程 第7章 角色头部建模：数字造型师(1) 7.1 角色
网格建模 7.1.1 Editable Mesh对象：原始三角形 7.1.2 NURBS：数学意义上的精确曲面 7.1.3 面片	：用户友好的曲面 7.1.4 细分表面 7.2 角色头部建模 7.2.1 创建新的工作区 7.2.2 使用球体开始
建模 7.2.3 挤压、造型和精整 7.2.4 眼部建模 7.2.5 鼻子建模 7.2.6 嘴部建模 7.2.7 耳朵建模	7.2.8 头部网格修整 7.2.9 细分表面 第8章 角色人体建模：数字造型师(2) 8.1 人体造型 8.1.1 让
立新工作区并创建一个原始柱体 8.1.2 躯干造型 8.1.3 创建肩膀与手臂模型 8.1.4 创建手模型	8.1.5 腿部建模 8.1.6 脚部建模 8.1.7 创建脖颈特征 8.1.8 已完成的裸体造型 8.2 服装模型创建
8.2.1 衬衫制作 8.2.2 裤子制作 8.2.3 多边形漂移 8.2.4 完成人体建模 8.3 其他角色的建模 第9章	纹理贴图 and 角色定型 9.1 头部纹理贴图 9.1.1 分配Material ID(材质标识) 9.1.2 展开头部特征
9.1.3 创建UV平面模板 9.1.4 在Photoshop中创建面部纹理贴图 9.1.5 编辑展开的投影 9.1.6	在Photoshop中完成纹理制作 9.1.7 牙齿和舌头的建模与纹理化 9.1.8 创建眼球模型 9.1.9 创建面
部材质 9.2 人体的纹理贴图 9.2.1 源照片 9.2.2 准备人体网格 9.2.3 双手的纹理贴图 9.2.4 手	臂贴图创建 9.2.5 Carlo的衬衫贴图 9.2.6 裤子贴图技术 9.2.7 鞋子贴图技术 9.3 行将装配的Carlo
模型 第10章 模型装配：角色动画的准备工作 10.1 走近动画装配：需要了解的内容 10.1.1 相关问	题 10.1.2 关键概念 10.2 人类角色的一个简单装配 10.2.1 从标准的Max骨骼中构建骨架 10.2.2
骨架装配：角色操纵柄 10.2.3 角色装配探索进阶 10.2.4 从网格到皮肤 10.3 创建角色节点 10.4	样例影片中的角色装配 第11章 布景建模：创建影片环境 11.1 建立Cloud10玻璃罩和圆屋顶 11.1.1
创建空间 11.1.2 场景其余元素的创建 11.2 摄影机的前期应用 11.3 环境中的灯光 11.3.1 夜空轮	

<<3ds max动画影像大制作>>

廓的灯光模拟 11.3.2 建筑灯光 11.3.3 平衡和渲染测试 11.3.4 场景组织 第 部分 第二阶段：制作
 动画 第12章 布局：布置max场景 12.1 再谈制作者的工作 12.1.1 场景分类和文件创建 12.1.2 利用
 选择集和过滤器进行组织 12.1.3 场面运动设计 12.1.4 再访预览 第13章 人体动画：关键帧中的角
 色运动 13.1 动作动画的基础：关键帧技术 13.1.1 动画制作原理 13.1.2 建立关键帧模式下的关键
 帧 13.1.3 使用Track View窗口和轨迹条制作动画 13.2 Zoey 的行走动画 13.2.1 移动 13.2.2 为行
 走添加个性特征 13.3 场景动画1 13.3.1 准备动画界面 13.3.2 Pose-to-Pose方式 13.3.3 Zoey行走
 特征的层次化方法 13.3.4 Pose to Pose进阶 13.4 添加关键帧、Tweaking和重复 第14章 面部动画：用
 于表情的关键帧技术 14.1 使用变形目标的面部装配 14.1.1 定义变形目标集 14.1.2 建模工作
 14.1.3 建立Morpher修改器 14.2 面部动画 14.2.1 眼睛部位的动画 14.2.2 面部表情动画 14.2.3
 形同步 14.3 变形的另一种途径：肌肉驱动 第15章 辅助动画与特效：背景的动态化过程 15.1 辅助
 动画 15.2 3-D特效动画 15.3 Zoey的光环：漩流的信息 15.3.1 分离复合对象 15.3.2 粒子系统软
 15.3.3 应用Flex修改器的辅助动画 15.3.4 最终链接、命名与合并 15.4 Carlo的光环：蔓延在轨道
 中的光 15.4.1 创建随机的摇摆特征 15.4.2 光线外观 15.5 Felix的光环：玻璃泡的光芒 第 部分 作
 品后期处理阶段 第16章 灯光和渲染：气氛的营造 16.1 渲染工具的选择 16.2 CG灯光的重要性 16.3
 场景中的角色灯光 16.3.1 角色和环境的灯光整合 16.3.2 添加全局光照和高级动态范围图像 16.4
 Cloud10中HDRI图像的创建方法 16.5 渲染 16.5.1 环境和视频特效 16.5.2 样例影片中的特效
 16.5.3 最终渲染 16.5.4 电脑的工作 第17章 合成和视频编辑：动画终极制作 17.1 Combustion 3的合
 成功能 17.2 视频编辑 17.3 视频压缩编码 17.4 影片面世附录 各种参考资源

<<3ds max动画影像大制作>>

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>