第一图书网, tushu007.com

<<三维动画基础>>

图书基本信息

书名：<<三维动画基础>>

13位ISBN编号：9787504583543

10位ISBN编号：7504583545

出版时间：2010-5

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：王大明　主编

页数：264

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

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画基础>>

内容概要

本书为国家级职业教育规划教材。

本书主要内容包括：三维动画基础知识、动画场景制作、动画角色制作、动画道具制作以及综合动画制作五个部分。

本书通过任务驱动的编写思路，通过25个具体的任务作为引导，使学生在实现任务的过程中，逐步掌握三维动画的基本建模方法，能够恰当应用材质与贴图，掌握场景中灯光的创建与控制，学会制作不同的动画效果及特效，并能将其应用到动画场景、角色、道具的制作当中，为进一步学习三维动画打下基础。

本书配有教学光盘，光盘中包含教材素材资源、源动画以及任务实施的视频操作过程，方便师生教学过程的开展。

本书既可作为高等职业技术院校动漫设计与制作专业的三维动画基础课教材，也可以作为动漫专业、行业或动画爱好者的学习参考书。

本书由王大明主编，张丽君、刘畅参与编写。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画基础>>

书籍目录

模块一 三维动画基础知识　课题一 三维建模基础　　任务1 制作玩具积木——标准基本体建模　　任务2 制作竹蜻蜓——二维样条线挤出建模　　任务3 制作花瓶——车削建模　课题二 材质与贴图基础　　任务1 为积木模型添加材质　　任务2 为花瓶模型添加材质　课题三 三维灯光基础　　任务1 为积木模型添加简单灯光　　任务2 为花瓶模型添加灯光　课题四 简单动画基础　　任务 制作竹蜻蜓飞舞动画模块二 动画场景制作　课题一 自然景观——山峰云海的制作　　任务1 制作山峰模型　　任务2 制作山峰云海的大气雾效动画　课题二 人文景观——窗外场景的制作　　任务1 制作窗外场景模型　　任务2 制作窗外场景光效动画模块三 动画角色制作　课题一 蘑菇人动画角色的制作　　任务 制作蘑菇人动画模型　课题二 无手怪动画角色的制作　　任务 制作无手怪动画模型　课题三 阿凡提动画角色的制作　　任务 制作阿凡提动画模型模块四 动画道具制作　课题一 宝剑飞行动画的制作　　任务1 制作宝剑模型　　任务2 为宝剑加入材质和飞行动画　课题二 大锤砸击动画的制作　　任务1 制作大锤和岩石模型　　任务2 为大锤加入砸击动画　课题三 剑刃风暴动画的制作　　任务 制作剑刃风暴动画　课题四 流星动画的制作　　任务1 制作流星模型　　任务2 制作流星拖尾动画模块五 综合动画制作　课题 海底世界动画制作　　任务1 制作动画场景——海水和岩石　　任务2 制作动画角色——鱼群　　任务3 制作动画道具及动画效果——珊瑚、灯光和动画

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

一、放样建模　　1.放样建模的含义和作用　　在3dsmax中，通过二维图形沿着一定的路径生长而获得三维模型的建模方式即为放样建模。
用这种方法建模，一是要获得用来生长为三维模型的二维图形，二是要获得生长的路径。
放样建模主要用在一些截面比较丰富的模型上，如欧式圆柱、刀具的手柄等。
2.放样建模的实现方法　　下面通过一个简单的例子来说明放样建模是如何实现的。
首先建立放样图形（即二维图形），可以建立多个放样图形。
本例建立两个放样图形，一个圆形，一个星形，可以在图形面板找到。
再建立一个放样的路径，路径为一个半圆形弧，也利用图形面板创建。
选择圆弧，打开复合面板，选择“放样”按钮，打开放样的参数面板。
路径默认为0.0，单击“获取图形”按钮，单击圆形，以圆形为放样图形做第一次放样。
把路径设置到100，单击“获取图形”按钮，再单击星形，以星形图形为放样图形做第2次放样。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画基础>>

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