

<<飚三维>>

图书基本信息

书名：<<飚三维>>

13位ISBN编号：9787801725004

10位ISBN编号：780172500X

出版时间：2005-10

出版时间：北京希望电子出版社

作者：李宇宁

页数：276

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>

## 内容概要

高级动画师学习手册是《飚三维》动画师培训系列教案的一部分，它与中级动画师学习手册和初级动画师学习手册是姐妹篇，书中的实例全是由一线的制作人员结合自身的强项写成，这套教材准确地说就是将专业动画师培训过程的教案集结后出版。

在高级动画师学习手册中，我们将一部动画短片的制作流程和制作过程中所采用的技巧，按照建模、材质、场景、灯光、毛发的动画片制作顺序进行详细讲解和介绍。

在实际的培训课程中我们也是这样做的，使学员了解并掌握到动画短片的制作经验，为将来能够独立完成一部完整的动画做准备。

从以前的读者来信、来电所咨询的内容来看，动画短片对大多数初学者来说还是相当神秘的，这就是我们为什么要与大家分享本部教程的原因，使更多的人能够用三维软件进行创作，实现自己要做动画片的梦想。

其实，一本书所包含的内容毕竟有限，它不可能包含大家所需要的所有的知识点，这也正是笔者要和整个团队中所有动画师继续努力的原因，争取创作出更多、更好的实际教案以满足大家的更高标准、更多期望的要求。

《飚三维》动画师培训系列教案中的高级动画师学习手册将是一个开篇，后续的内容和故事将会更加精彩。

随书配套光盘的内容为书中实例所需的部分场景模型文件、贴图和视频教学文件。

## 书籍目录

第1章 角色头部模型技法 1.1 完成怪物头部的的基本造型 1.1.1 制作具有关联属性的原始头部模型 1.1.2 移动球体表面顶点形成头部基本形状 1.2 主角头部眼睛部位的建模 1.2.1 制作头部模型的鼻梁和眼眶 1.2.2 调整并完成眉弓造型 1.2.3 制作眼窝 1.2.4 制作眼球 1.3 制作怪物嘴部 1.3.1 切割出嘴部结构线造型 1.3.2 挤压生成嘴部 1.4 制作脖子 1.5 制作鼻子模型 1.6 完成头部建模 1.7 为头部各部位分配材质编辑号 1.8 将两个独立的半侧头部模型结合成为一个整体第2章 浑身是毛的角色模型 2.1 生成怪物的脚部模型 2.1.1 从脚部开始 2.1.2 制作脚趾 2.1.3 制作脚掌 2.2 完成角色的下肢建模 2.2.1 制作脚脖 2.2.2 制作小腿 2.2.3 制作膝盖 2.2.4 制作下体 2.3 制作腰部模型 2.4 删除身体内侧多余的多边形 2.5 生成整条手臂 2.5.1 制作手臂 2.5.2 制作手部 2.6 将头部和身体模型结合成一个整体 2.7 原始点到目标点的精确融合 2.8 分配材质号并指定贴图坐标 2.8.1 为身体模型指定材质ID号 2.8.2 加入贴图坐标第3章 角色蒙皮技法 3.1 建立Character Studio骨骼 3.2 对骨骼进行放缩操作 3.3 复制单腿 3.4 实现脊椎骨骼的弯曲造型 3.5 制定怪物整条手臂部位的骨骼 3.5.1 设置骨骼手臂 3.5.2 设置手掌位置的骨骼 3.5.3 手臂骨骼设置的复制 3.6 将骨骼和模型进行蒙皮处理第4章 毛发系统的高级应用 4.1 绘制动画短片的角色贴图的前期准备 4.1.1 将模型导入到材质绘画软件Deep.Paint 3D中 4.1.2 对角色绘制贴图前的准备 4.1.3 将角色模型表面的多边形展开 4.1.4 角色模型头部的UV图 4.1.5 对角色模型单条手臂的多边形表面进行处理 4.1.6 完成整个角色模型的UV拓展图 4.2 角色模型贴图的绘制 4.2.1 简单易用的Deep Paint 3D绘制软件 4.2.2 在Photoshop中进行贴图的拼接 4.2.3 将在Photoshop中完成的贴图导入到3ds max 7 4.3 材质与毛发系统相辅相成的功用 4.3.1 多边形选择与指定材质操作 4.3.2 增加多维次级材质的数量 4.4 制作角色模型的毛发 4.4.1 加载毛发系统 4.4.2 材质ID号与毛发之间的生成关系 4.4.3 设定产生毛发的样式 4.4.4 在角色模型表面实现毛发覆盖的效果 4.4.5 设定角色模型的材质ID号实现毛发的排除效果 4.4.6 指定排除毛发效果的贴图 4.4.7 为毛发系统调用单根毛发的样式 4.4.8 对毛发效果进行细化 4.5 对毛发进行渲染前的准备 4.5.1 制作毛发的专用材质 4.5.2 在场景中建立毛发系统专用的灯光 4.5.3 增加毛发选择渲染控制 4.5.4 对角色模型的毛发效果进行渲染测试 4.5.5 在角色模型表面指定另一套毛发系统 4.5.6 毛发的最终效果以及额外应该注意的几个知识点第5章 再现真实的森林场景 5.1 配合插件完成基本森林场景树木的制作 5.1.1 建立森林的地面 5.1.2 制作森林 5.1.3 制作森林近景 5.2 对森林场景进行渲染前调整 5.2.1 为森林场景加入灯光 5.2.2 渲染操作的具体实施过程 5.2.3 对森林场景进行细节调整 5.3 使用MAX自带的脚本程序为森林场景加入草地和乱石 5.4 为摄像机视图前景增加枯树干 5.5 为树干模型加入灯光第6章 城堡场景的表现力 6.1 完成大门两侧的门柱建模 6.1.1 制作底座 6.1.2 调整直线的轴心点 6.1.3 调整放样方体的造型 6.1.4 制作石柱的中间部分 6.1.5 完成柱顶 6.2 生成大门模型中间部位的圆柱体模型 6.2.1 对圆柱底座进行精确的数值放缩处理 6.2.2 在复制的圆柱底座上完成圆柱柱身的制作 6.2.3 复制石柱底座将其作为墙体的地基 6.3 制作大门最内侧石柱 6.3.1 制作门柱底座 6.3.2 制作墙体 6.3.3 制作门柱 6.4 制作主门柱 6.4.1 制作主门柱的柱底 6.4.2 制作拱形门梁 6.4.3 制作拱形门洞 6.4.4 调整侧面墙体并制作拱形门洞的支撑墙体 6.5 建立底座石台并阵列生成楼梯 6.6 制作整个门柱的大梁 6.7 制作闭合的门拱 6.8 建立大门 6.8.1 搭建上、下、左、右横梁生成半侧大门模型 6.8.2 制作门的饰物 6.8.3 修改半侧门柱模型并与饰物把手交接处形成半塌陷的结合造型 6.8.4 将完成的半侧大门模型进行对称复制 6.8.5 分别修改两半侧大门模型的轴心点 6.8.6 对大门模型进行局部调整并为其加入噪波处理 6.9 制作外门柱凹槽光滑的外沿 6.10 搭建整个城堡 6.10.1 生成地面并对局部模型进行群组 6.10.2 阵列石柱和屋顶模型生成城堡大厅的支撑石柱群 6.10.3 完成屋顶主体模型的制作 6.11 制作城堡前的灯台 6.11.1 完成石灯模型的基本造型 6.11.2 对石灯模型进行匹配放缩处理 6.11.3 在石灯模型的顶部生成凹槽 6.11.4 重新定位并完成另半侧石灯的复制第7章 毛发系统的补充说明 毛发从头起

#### 编辑推荐

《飚三维》累计销量已达45,000册, GG好者信赖的品牌在延续。  
全一线动画师制作完成、赠送价值1000元的建模班视频教学课程、涵盖权威的毛发教程、四张长达300多分钟的视频录像光盘。

#### 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>