第一图书网, tushu007.com

<<三维动画模型>>

图书基本信息

书名：<<三维动画模型>>

13位ISBN编号：9787807248392

10位ISBN编号：7807248394

出版时间：2010-11

出版时间：京华出版社

作者：王同兴　等著

页数：352

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

<<三维动画模型>>

内容概要

三维动画模型制作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模型制作和教学经验。
本书从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《机械蚊子》、《博派擎天柱》、《可爱女孩》、《游戏战士》、《科幻龙兽》、《时尚滑板》、《单反相机》、《汽车精灵》、《神秘走廊》和哎泰姬陵》典型时尚的三维模型范例为引导，用简洁流畅的语言，系统科学地讲解了“三维CG技术与动画电影”、“三维电脑动画软件”(3as Max 2009)、“三维模型制作基础”、“动画机械模型制作”、“动画角色模型制作”、“动画道具模型制作”、“动画场景模型制作”的基本原理、方法、流程和实施步骤等，创立了一个在专业艺术原理指导下进行三维动画模型实际创作的平台，一条通过课堂教学和实践或自学全面掌握三维动画模型制作的技法的绿色通道。
　精心配套的《动画模型实训》是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战，由“举一反三”的24类作业练习组成，旨在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。
　附赠光盘中包括范例文件、视频教学、彩色页面和资料库四部分内容，以方便教学和自学。
　本书内容丰富全面，图文并茂，深入浅出，综合运用案例典型，重点突出，让读者既全面了解软件的强大功能，又能灵活熟练掌握影视动画中各种三维模型的制作技法。
无论日后你是从事动画专业创作，或是到动画公司、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。
　　……

第一图书网, tushu007.com

作者简介

王同兴，哈尔滨学院艺术与设计学院院长、教授、一级注册艺术设计师。
唐衍武，哈尔滨学院艺术与设计学院副院长、副教授。
彭超，哈尔滨子午视觉文化传播有限公司艺术总监、哈尔滨学院艺术与设计学院动画专业讲师、一级注册艺术设计师。

<<三维动画模型>>

书籍目录

第一章 三维CG技术与动画电影第-节艺术指导原则第二节 创作三维动画组合模型第三节 创作三维动画角色模型第四节 创作三维动画道具模型第五节 创作三维动画场景模型第六节 从三维动画电影到立体动画电影本章小结本章作业第二章 三维电脑动面软件第一节 艺术指导原则第二节 开始学习3dsMax第三节 3dsMax特色第四节 3dsMax界面分布第五节 创建标准基本体第六节 创建扩展基本体第七节 创建样条线第八节 创建门系统第九节 创建窗系统第十节 创建AEC扩展对象第十一了创建楼梯系统本章小结本章作业第三章 三维模型制作基础第一节 艺术指导原则第二节 组合建模第三节 多边形建模第四节 Nu RBS建模第五节 面片建模第六节 曲面建模第七节 三维模型平滑处理第八节 模型布线本章小结本章作业第四章 动画机械模型制作第-节艺术指导原则第二节 机械模型的应用第三节 范例制作4-1《机械蚊子》第四节 范例制作4-2变形金刚《博派擎天柱》本章小结本章作业第五章 动画角色模型制作第一节 艺术指导原则第二节 角色比例与结构第三节 范例制作5-1《可爱女孩》第四节 范例制作5-2《游戏战士》第五节 范例制作5-3《科幻龙兽》本章小结本章作业第六章 动画道具模型制作第一节 艺术指导原则第二节 道具的功能与制作原则第三节 范例制作6-1《时尚滑板》第四节 范例制作6-2《单反相机》第五节 范例制作6-3《汽车精灵》本章小结本章作业第七章 动画场景模型制作第一节艺术指导原则第二节 场景的类型与特点第三节 范例制作7-1室内场景《神秘走廊》第四节 范例制作7-2室外场景《泰姬陵》本章小结本章作业

<<三维动画模型>>

章节摘录

版权页：插图：第一节艺术指导原则CG为Computer Graphics（计算机图形）的英文缩写，核心意思为电脑数码图形设计。
随着时代的发展，CG的含义也有所拓展，但是依然没有超出这个核心意思的范围。
CG通常是指数码化的作品，既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如平面印刷品的设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术、计算机辅助设计为主的建筑设计以及工业造型设计等，CG行业已经形成一个以技术为基础的视觉艺术创意型经济产业。
近年来，三维动画几乎引领了整个世界的动画潮流趋势，全三维的动画电影有《玩具总动员》、《怪物公司》、《怪物史莱克》、《海底总动员》、《鲨鱼黑帮》、《快乐的大脚》、《机器人总动员》、《马达加斯加》：《超人总动员》、《功夫熊猫》、《飞屋环游记》和《怪兽大战外星人》等，在《加勒比海盗》、《拜访罗宾逊一家》、《超人集中营》、《加菲猫》、《生化危机》、《阿凡达》、《爱丽丝梦游仙境》、《鼠来宝》等与真人合成的电影中也大量使用了三维动画技术，无论是口碑还是票房，这些影片都取得了不俗的成绩，这也给传统动画带来了很大的冲击和压力。
如今动画角色成为偶像，动画故事成为某种社会关怀下的叙述语境，动画场景成为人们梦寐以求的居所，动画台词成为流行语，动画道具成为大众、特别是青少年手中的玩具，动画音乐成为耳塞里的所有。
动画作为娱乐化的权力空间，没有道德化的判断，只有娱乐与覆盖。
第二节创作三维动画组合模型 三维物体组合模型是一种简单实用的建立模型方式，通过独立的几何体或物件，搭建组合成为一个完整的造型，特别适合制作机械类的模型。
在物体组合的建立模型过程中，要注意物体之间的吻合关系，特别是制作零件组合的动画模型，在三维动画电影中使用率很高，优点是制作者可以很快的掌握此种建立模型方式。

编辑推荐

《三维动画模型》：“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材。

第一图书网, tushu007.com

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