

<<三维动画模型设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画模型设计与制作>>

13位ISBN编号：9787111310389

10位ISBN编号：7111310381

出版时间：2010-8

出版时间：机械工业出版社

作者：胡铮 编

页数：189

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>

<<三维动画模型设计与制作>>

前言

随着互联网加速向传统产业渗透，产业边界日益交融，新型商业模式和服务经济加速兴起，新业态衍生日趋明显，我国实用技能新型人才供需矛盾更加突出，人才培养越发紧迫。

为深入贯彻落实科学发展观，坚持走中国特色新型工业化道路，加快互联网的发展和运用，特别是推进互联网和传统产业的改造提升有机结合，以及推动游戏动漫产业的发展，根据《国务院办公厅关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》（国办发〔2006〕32号）、财政部、教育部、科技部、原信息产业部、商务部、文化部、税务总局、工商总局、广电总局、新闻出版总署《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》中“要支持国家动漫产业基地建设，促进动漫‘产、学、研’一体发展，支持动漫人才培养，增强动漫产业发展后劲”的要求，工业和信息化部有关部门推出“全国网游动漫学院项目（简称GCC项目）”，设立全国网游动漫学院项目管理办公室，负责项目的运营及管理；并搭建“全国网游动漫产业联盟”，联合国内、国际知名游戏动漫企业及各运营商，旨在推动我国游戏产业与动漫产业的发展，培养本土网游动漫专业人才，以形成“人才培养-动画片生产-代理加工-影视剧制作-手机游戏、手机动漫增值业务及技术应用平台-衍生产品开发”为一体的产业链，构建“产、学、研”一体化基地，共同推动我国信息技术及网游动漫产业链的快速、良性发展。

GCC项目旨在围绕国家信息化建设，发挥互联网在促进国民经济发展中的重要作用，充分利用相关资源与专业优势，针对产业升级、技术发展过程中急需的技能型人才，设计、开发出人才测试标准和课程体系，开展国家新型游戏动漫人才培养，促进产业发展。

GCC项目由工业和信息化部中国电子信息产业发展研究院、工业和信息化部职鉴中心等单位密切配合，全国网游动漫学院项目管理办公室（GCC-MO）负责管理，国信高新技术培训中心（工业和信息化部有关部门批准设立的信息化及游戏动漫培训考试机构）负责具体的运营工作，项目面向社会、各类院校及游戏动漫行业，培养游戏动漫技术应用复合人才及具有国际水准的高端产业人才。

本教材是工业和信息化部全国网游动漫学院项目（GCC）培训考试指定教材，同时也非常适合作为高等院校及各类职业学校（学院）、培训机构的游戏动漫类相关专业教材。

而本书丰富的制作案例和素材也为教师和学生提供了理论知识和实践相结合的最好参考资料。

本书着重基础的培养，内容上由浅入深、循序渐进，重点内容在于三维动画制作的核心技术上，因此也适合初学者阅读学习。

同时书中包含了大量从实际生产当中提取的成熟案例，所以也适合有一定经验的从业人员参考借鉴。

本教材的特色主要包括以下三个方面：一、实用性方面本书所有案例都经过了精心挑选，有些案例是来自实际的商业生产项目。

本书所有知识点都从动画的基本生产流程入手，将三维动画片的生产制作经验及实际应用技术融入各个技术模块的讲解当中，结合动画生产中最常用的技术实例，通过详细的操作步骤一一展现给读者，因此本书实用性很强。

<<三维动画模型设计与制作>>

内容概要

本书全面介绍三维动画中模型制作方面的专业知识，主要内容包括：Maya界面与命令、简单道具制作、场景的模型创建、卡通角色模型的创建、真实角色模型的创建、Maya的NURBS建模技术、人物的表情与制作等；从专业的角度去解读Maya的模型，以及模型在动画行业中的制作标准；注重理论联系实际，培养和提高分析问题与解决问题的能力。

本书特别适合动画制作的初学者阅读，也可供专业人员参考，还适合作为高等院校动画等相关专业的教材。

<<三维动画模型设计与制作>>

书籍目录

前言	第1章 Maya界面介绍	1.1 动画行业生产流程	1.2 Maya基本操作界面简介	1.3 视窗菜单及操作
	1.3.1 视窗简介及控制	1.3.2 视窗菜单	本章习题	第2章 Maya工具及命令的使用
	2.1 Maya工具简介	2.2 Maya菜单命令简介	2.2.1 文件和项目的管理	2.2.2 Maya的编辑命令
	本章习题	第3章 简单道具的制作	3.1 多边形建模简述	3.1.1 多边形4个元素的概念
	3.1.2 多边形的常用命令	3.2 利用多边形创建简单的道具模型	3.2.1 电脑显示器的制作	3.2.2 电脑桌的制作
	本章习题	第4章 复杂场景道具模型的制作	4.1 复杂场景的制作	4.2 复杂机械的制作
	本章习题	第5章 卡通角色模型的创建	5.1 三视图的剪切及导入	5.1.1 参考图片的剪切
	5.1.2 参考图片的导入	5.2 头部的制作	5.2.1 头部的定位	5.2.2 头部细节的制作
	5.2.3 耳朵的制作	5.2.4 头发的制作	5.2.5 眼睛的制作	5.3 身体的制作
	5.3.1 上衣的制作	5.3.2 裤子的制作	5.4 手部的制作	5.5 脚部的制作
	5.6 鞋子的制作	本章习题	第6章 真实角色模型的创建	6.1 头部的制作
	6.2 躯干和四肢的制作	6.3 手部的制作	6.4 脚部的制作	本章习题
	第7章 NURBS建模与细分模型技术	7.1 NURBS建模的概念及命令介绍	7.1.1 创建NURBS Primitives (NURBS基本几何体)	7.1.2 创建NURBS曲线
	7.1.3 Edit Curves (编辑曲线) 菜单	7.1.4 Surfaces (曲面) 菜单	7.1.5 Edit NURBS (编辑曲面) 菜单	7.2 工业造型的制作
	7.3 Subdivision (细分) 建模技术	7.3.1 创建Subdivision模型	7.3.2 编辑Subdivision模型	7.3.3 Subdiv Surfaces (细分表面) 菜单
	本章习题	第8章 人物的表情与制作		

<<三维动画模型设计与制作>>

章节摘录

插图：

<<三维动画模型设计与制作>>

编辑推荐

《三维动画模型设计与制作(Maya实现)》是工业和信息化部全国网游动漫学院项目(GCC)培训考试指定教材,同时也非常适合作为高等院校及各类职业学校(学院)、培训机构的游戏动漫类相关专业教材。

而《三维动画模型设计与制作(Maya实现)》丰富的制作案例和素材也为教师和学生提供了理论知识和实践相结合的最好参考资料。

《三维动画模型设计与制作(Maya实现)》着重基础的培养,内容上由浅入深、循序渐进。

重点内容在于三维动画制作的核心技术上,因此也适合初学者阅读学习。

同时书中包含了大量从实际生产当中提取的成熟案例,所以也适合有一定经验的从业人员参考借鉴。

一本好书就是一位好老师,好老师能够为我们节省学习时间、指明学习方向、传授学习经验。

更重要的是,我们能从中学到企业实用的技术。

《三维动画模型设计与制作(Maya实现)》的目标就是成为“学习三维技术的好老师”,按照动画制作流程的模块来讲解:静模型制作UV划分材质设置灯光设定渲染设置动画制作特效制作后期剪辑制作

《三维动画模型设计与制作(Maya实现)》附带光盘,其中包括书中涉及的场景文件、图片文件及其他参考素材等。

美国好莱坞动画大师担任顾问,企业一线动画师多年设计与制作的经验结晶,三维动画科学与实践的培训体系,汇集教学培训和企业一线的成功案例。

<<三维动画模型设计与制作>>

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>