

<<3D人体建模与动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3D人体建模与动画制作>>

13位ISBN编号：9787115232656

10位ISBN编号：7115232652

出版时间：2010-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：皮特

页数：312

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>

<<3D人体建模与动画制作>>

前言

我们大多数人都习惯于观察其他人，看人的时间往往要多于看其他任何事物的时间，因此创作逼真的数字人类就变得相当具有挑战性。

在本书写作之时，那种当近距离观看时会被误以为是电影和照片中真人的计算机图形人类，还没有人能创作出来。

当技术发展到可以实现这一点时，艺术性地再现人类仍然会是一个有价值的目标。

纵观历史，艺术家们描绘人类主题时所采用的风格多种多样。

无论是技艺何等高超的艺术家，在艺术创作过程中所使用的材料都决定了人类对象的最终外观。

看看最伟大的大理石雕刻家之一贝尼尼那些令人难以置信的雕塑作品。

人们会惊诧于其令人叹为观止的细节、表情以及忠实再现的人体形态。

贝尼尼雕塑作品的奇妙之处还在于，它们永远不会被误认为是真人。

这不仅不会降低它们的价值，反而使其显得更加独特，因为它们超越了世俗的日常体验。

艺术往往与人类在有形和无形的世界中探求秩序有关。

想象力是表达思想的手段。

一种特定的风格常常是在艺术家和公众发现其如此令人满意后才出现的，并且往往会持续几个世纪。

这是如何开始的？

当一种独特的表现形式变成了一个专制体系时，以后它就会被一些勇于冒险的艺术家推翻。

这样就促成了一种全新艺术风格的诞生。

当今，在计算机图形领域，许多艺术家都怀有这样的信念：他们所创作的角色越逼真，其价值就越大。

逼真的头发运动动画或生动传神的纹理动画总会令人肃然起敬。

艺术家们因而受到鼓舞，于是朝着以人物更加逼真的目标前行。

有趣的是，在看似可以使用数字媒体复制出完美无瑕的人类时，人们很容易就会发现，一个角色越接近于日常生活中的人类，它就会显得越平庸无奇。

这对于实际的商业用途（比如数字特技演员、拥挤的场景或游戏角色）可能效果不错，但却不能充分地表达艺术思想。

<<3D人体建模与动画制作>>

内容概要

如何建立复杂的人体模型是令所有三维建模学习者头痛不已的难题。本书从简单的建模开始，逐渐过渡到使用更高级的技术创建人类角色。首先简要概述人体解剖学，然后深入探讨人体比例和结构的基本原理以及不同的身体部位。最后通过探索人体建模、纹理添加、装束以及照明，展现创作数字人体动画的更高级技术。本书提供的示例简练易懂，很容易应用到实际操作中。本书适合利用Maya等三维软件进行建模和创建动画的各类读者阅读。

<<3D人体建模与动画制作>>

作者简介

作者：（美国）皮特（Peter Ratner）译者：杜玲 郎亚妹 付宁Peter Ratner是James Madison大学艺术与艺术史学院三维计算机动画专业的教授。

他是该大学计算机动画课程的创始人，并且首次在美国弗吉尼亚州开始集中的动画创作。除了教学以外，他还编写了5《3D人体建模与动画制作》并创作了其中的插图，他还为

<<3D人体建模与动画制作>>

书籍目录

第1章 初级建模技术	1.1 创造力和动画	1.2 使用多边形建模简单对象	1.3 基本的建模工具箱
	1.3.1 建模锤子	1.3.2 建模简单的椅子	1.3.3 建模沙发
	1.3.4 建模书架	1.3.5 建模带滚轮的橱柜	1.4 使用样条线或NURBS建模简单的对象
	1.4.1 建模NURBS落地灯	1.4.2 建模NURBS茶几	1.4.3 建模NURBS办公椅
第2章 中级建模技术	2.1 创造力和动画	2.2 NURBS面片建模：一个简单的练习	2.3 中级NURBS建模：创建卡通小鸡
	2.4 中级多边形建模：创建卡通小鸡	2.5 使用多边形创建卡通母牛	2.5.1 牛头
	2.5.2 牛身	2.6 中级多边形建模2：创建卡通人物	第3章 人体解剖学
解剖学的一些原因	3.2 比例	3.3 骨架	3.3.1 颅骨
	3.3.2 躯干骨架	3.3.3 手臂骨骼	3.3.4 腿部骨骼
	3.4 肌肉	3.4.1 头部肌肉	3.4.2 颈部肌肉
	3.4.3 躯干肌肉	3.4.4 手臂肌肉	3.4.5 腿部肌肉
第4章 高级建模技术，第1部分	4.1 三维建模和动画的创作过程	4.2 使用多边形建模头部	4.2.1 多边形考虑因素
	4.2.2 建模前的准备工作	4.2.3 开始建模	4.2.4 在男性头部上添加一些边
4.3 小结	第5章 高级建模技巧，第2部分：躯干	5.1 构建女性躯干模型	5.2 构建男性躯干模型
第6章 高级建模技巧，第3部分：胳膊和手	6.1 构建女性胳膊模型	6.2 构建男性胳膊模型	6.3 构建手部模型
第7章 高级建模技巧，第4部分：腿和脚	第8章 高级建模技巧，第5部分：最后的部分	第9章 曲面和灯光的细节	第10章 设置动画的人体模型
第11章 人体动画基础	第12章 人体动画原理		

<<3D人体建模与动画制作>>

章节摘录

插图：

<<3D人体建模与动画制作>>

编辑推荐

《3D人体建模与动画制作》得益于当今非凡的技术，艺术家们能够创作出逼真的三维人体并将其制成动画，这在几年前还是不可能的。

《3D人体建模与动画制作》将引领您完成所有必要的步骤，帮助您将自己在人体制图、绘画和雕刻方面的艺术才能充分地展现在激动人心的数字画布上。

《3D人体建模与动画制作》从简单的建模开始，逐渐过渡到使用更高级的技术创建人类角色。在简要概述人体解剖学之后，《3D人体建模与动画制作》深入探讨了人体比例和结构的基本原理以及不同的身体部位。

最后《3D人体建模与动画制作》通过探索人体建模、纹理添加、装束以及照明，展现了创作数字人体动画的高级技术。

除了提供关于创作三维人体模型方面的详实信息，书中还包含了500多幅全彩图像，生动详尽地展示了为男性和女性人体建模与制作动画的过程。

最有帮助的是，随书光盘包含与各章配套的细节丰富的彩色图像，可帮助您快速踏上自己的创作之旅！

<<3D人体建模与动画制作>>

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>