

<<模型制作>>

图书基本信息

书名：<<模型制作>>

13位ISBN编号：9787121100444

10位ISBN编号：7121100444

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：232

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>

## &lt;&lt;模型制作&gt;&gt;

## 前言

动漫产业指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。

我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。

国务院办公厅在《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。

当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，在这样一个时候我们清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。

目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。

为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，培养和提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在《技能人才职业导向式培训模式标准研究》课题中设立了“动画、动漫”分课题，作为课题成果起草了《动画、动漫专项职业能力考核规范》。

北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了《影视动画职业技能培训系列丛书》及《手机游戏职业技能培训系列丛书》。

该系列丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。

丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和总结，将自身“全接触”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。

《影视动画职业技能培训系列丛书》包括原画设定、模型制作、动画制作、材质与渲染制作、特效制作、后期合成6个专项职业能力培训教程。

《手机游戏职业技能培训系列丛书》包括手机游戏测试、策划、程序开发、美术设计4个专项职业能力培训教程。

动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长做出贡献。

中国就业培训技术指导中心副主任      2009年11月4日      北京

## <<模型制作>>

### 内容概要

《模型制作》是专门针对建模人员编写的，全面系统地讲解了3ds max在模型制作方面的应用知识。

《模型制作》采用3ds max软件功能介绍与实例制作相结合的教学方式，力求使读者正确掌握利用3ds max建模的方式方法。

《模型制作》由浅入深，从基础建模到高级多边形人体建模，按照从易到难的顺序进行了详细的讲解，并启发读者不拘泥于形式、举一反三，用多种方法达成建模目标的思维方式。全书结构简明合理，讲述清晰明了。

《模型制作》适合零基础及初、中级水平的读者学习，对各级水平的读者均有一定帮助，可培养读者学习建模过程中的自主性和创新性。

## &lt;&lt;模型制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画原理 11.1 电影的产生原理 11.2 动画时间的把握 21.3 运动规律 21.3.1 Slow in and Slow out (平滑开始与结束) 21.3.2 Arcs Animation (曲线运动) 31.3.3 Straight ahead and pose to pose (连续动作与重点动作) 5第2章 基础动画 72.1 关键帧动画 72.1.1 动画工具条简介 72.1.2 关键帧的简介 82.1.3 关键帧动画技巧讲解 82.2 动画编辑器 112.2.1 Track View (轨迹视图) 编辑器 112.2.2 Curve Editor (曲线编辑器) 122.2.3 Dope Sheet (摄影表) 182.3 运动面板 212.3.1 轨迹卷展栏 212.3.2 “PRS参数”卷展栏 30第3章 动画控制器 323.1 动画控制器的分类 323.2 常用动画控制器 353.2.1 Position/Rotation/Scale (位置/旋转/缩放) 控制器 353.2.2 Bezier (贝塞尔) 控制器 363.2.3 Linear (线性) 控制器 373.2.4 Noise (噪波) 控制器 403.2.5 Position/Rotation/Scale List (位置/旋转/缩放列表) 控制器 423.2.6 Spring (弹簧) 控制器 433.2.7 Audio (音频) 控制器 473.2.8 Float Expression (表达式) 控制器 493.3 动画约束 543.3.1 Attachment Constraint (附着点约束) 543.3.2 Surface Constraint (曲面约束) 583.3.3 Path Constraint (路径约束) 613.3.4 Position Constraint (位置约束) 653.3.5 Orientation Constraint (方向约束) 683.3.6 Link Constraint (链接约束) 713.3.7 LookAt Constraint (注视约束) 763.4 常用动画修改器 793.4.1 Noise (噪波) 793.4.2 Bend (弯曲) 823.4.3 Ripple (涟漪) 863.4.4 Path Deform (路径变形) 87第4章 骨骼与模型的绑定 914.1 Character Studio系统 914.1.1 Character Studio简介 914.1.2 Character Studio骨骼形态 914.1.3 Biped骨骼与模型的匹配 974.2 自定义骨骼 1124.2.1 Bone骨骼的创建 1124.2.2 IK反向运动系统 1184.2.3 自定义角色骨骼系统 1214.3 蒙皮 1524.3.1 蒙皮简介 1524.3.2 Physique蒙皮 1534.3.3 Skin (蒙皮) 1734.3.4 Skin Morph (蒙皮变形) 194第5章 角色动画的制作 1995.1 Biped足迹动画 1995.2 创建自由形式步行周期动画 2045.3 混合动画 2245.4 群组动画 2305.5 Morpher表情动画 242

#### 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>