

<<三维动画人体建模基础教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画人体建模基础教程>>

13位ISBN编号：9787532248759

10位ISBN编号：7532248755

出版时间：2007-01-01

出版时间：上海人民美术

作者：彼德·拉特纳 编

译者：鲍晓光

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>

<<三维动画人体建模基础教程>>

内容概要

《三维动画人体建模基础教程》通过实例教你如何运用最新的电脑技术结合结构素描、色彩以及雕塑中的艺术技能创作动画人物。

这本简单易学的书指导你所有必要的创作数字人物模型和动画设计的步骤。

学生和三维艺术家将发现这本书是无价之宝。

本书包含了有关三维动画人体建模的细节和练习资料。

光盘中包含了超过400幅图片、交互式文件以及精彩的动画案例，他们详细记录了男人体和女人体的建模与动画创作的过程。

教学和练习也可以依靠光盘，其中提供了彩色图例、模型范例、建模模板、材质、课程设置以及相应的动画电影，这样可以让你立刻开始建模和设计动画。

<<三维动画人体建模基础教程>>

作者简介

彼德·拉特纳，是三维电脑动画专家，美国詹姆斯·麦迪逊大学三维电脑动画教授。他是大学电脑动画程序的奠基人，并且在维吉尼亚州创办了动画集中营。除了教学和著书之外，他还多次在国内外举办个人油画展、动画以及电脑平面艺术展。

<<三维动画人体建模基础教程>>

书籍目录

序言光盘简介第一章 初级建模技法 用样条/NURBS面片建模方法创建简单物体模型 小刀建模
汤勺建模 锅铲建模 平底锅建模 调色刀建模 表面细分建模简单物体 锤子建模
扶手椅建模第二章 中级建模技法 使用表面细分方法建模卡通牛 牛头 牛身体 使用样
条/NURBS面片建模方法创建一只卡通鸡 使用立方体建模制作3D基础模板 鸡的面片建模第三
章 人体解剖学简介 比例 骨骼 头骨 躯干骨骼 上肢骨骼 下肢骨骼 肌肉 头
部肌肉 颈部肌肉 躯干肌肉 上肢肌肉 下肢肌肉第四章 高级建模技法第一部分 用样
条/NURBS方法对头部进行面片建模 面片建模的优势 面片建模规则 建模准备工作 样
条/NURBS面片建模步骤 女性头部建模 男性头部建模 用多边形进行头部细分建模第五
章 高级建模技法第二部分 用样条/NURBS面片建模人体躯干 女人体躯干建模 男人体躯干
建模 用多边形建模方法创建人体躯干模型 一些对于细节建模有用的提示 完成人体躯干的表
面细分建模第六章 高级建模技法第三部分 用样条/NURBS对上肢和手建模 女人体的上肢
手的建模 男人体的上肢 用表面细分多边形的方法建模上肢和手第七章 高级建模技法第四部分
使用样条/NURBS对腿部建模 女人体的腿部建模 男人体的腿部建模.....第八章 高级建模技
法第五部分第九章 设置人体动画模型第十章 表面与灯光细节第十一章 人体动画基本原理第十二章
人体动画基本法则结论课程设置原版参考文献

<<三维动画人体建模基础教程>>

章节摘录

插图

<<三维动画人体建模基础教程>>

编辑推荐

本书通过实例教授三维人体建模的基本技法和动画设计的原理和法则。

分初级、中级、高级三个阶段由浅入深地讲解。

图文对应，步骤详尽。

附有光盘，包含与每个章节内容相对应的建模和动画实例，二维和三维设计模板以及有用的设计素材

。

适合动画设计者自学和高校计算机艺术设计和动画设计专业课堂教学。

它不是一本软件使用指南，不会因为软件的更新换代而很快过时，其中的原理和法则是动画设计和制作过程中必要的基础和向导。

<<三维动画人体建模基础教程>>

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>