

<<三维动画场景设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画场景设计与制作>>

13位ISBN编号：9787532281039

10位ISBN编号：7532281035

出版时间：2012-9

出版时间：上海人民美术出版社

作者：李爽 编著

页数：127

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>

## <<三维动画场景设计与制作>>

### 内容概要

动漫，顾名思义就是指动画和漫画。

过去，动漫只是一种为小朋友制作、演出的“儿童类”作品，但是，今天的动漫已经对更为广大的群体产生了巨大的影响力。

“死宅”、“卖萌”等从动漫中产生的词语，通过网络媒介在受众间广为流传。

同人志、Cosp!

ay等种种参与形式已经成为动漫爱好者表达对动漫作品的喜爱的方式。

这套“动漫制作技法丛书”便是为广大普通读者准备的自学类教材，第一辑包括《三维动画场景设计与制作》《动漫图形图像》《3DsMAX动画技术》，从不同角度讲述了如何进行动漫创作。

本套教材的作者都是动漫专业类学校的老师，他们的学生大多分布在广大动漫游戏制作公司的一线制作岗位上。

老师们将自已七年来讲课的教案和参加的商业类合作项目的实例相结合，从零开始、深入浅出、图文并茂地教导新手们开始自己的动漫创作之旅。

同时，本着“知识够用、注重实践”的原则编写，这也是一套适合希望培养针对动漫游戏类公司市场需求人才的中职类学校的教材。

## <<三维动画场景设计与制作>>

### 书籍目录

#### 第一章 三维物体精确建模

##### 1.1任务一：游戏道具——小景搭建

###### 1.1.1 “宝箱”建模

###### 1.1.2赋予宝箱材质：底部

###### 1.1.3赋予宝箱材质：顶部

###### 1.1.4赋予宝箱材质：正面

###### 1.1.5绘制宝箱贴图：金属质感

###### 1.1.6绘制贴图：木纹

###### 1.1.7绘制贴图：金属花纹

##### 课后习题

##### 1.2任务二：精确建模——产品建模

###### 1.2.1电脑显示器建模

###### 1.2.2电脑鼠标建模

##### 课后习题

##### 1.3任务三：工程建模——展台设计图

###### 1.3.1制作基本展台轮廓

###### 1.3.2制作背板

###### 1.3.3制作电视机

###### 1.3.4制作展板

###### 1.3.5制作柱子

###### 1.3.6制作射灯

###### 1.3.7制作前台

###### 1.3.8制作灯柱

###### 1.3.9制作洽谈区

###### 1.3.10制作楼梯，

###### 1.3.11制作LOGO，布置产品

###### 1.3.12设置材质和灯光

###### 1.3.13渲染成稿

###### 1.3.14后期制作

##### 课后习题

#### 第二章 动画室内场景制作

##### 2.1任务一：动画室内场景制作

###### 2.1.1 3ds max单位设置

###### 2.1.2制作床

###### 2.1.3制作被单

###### 2.1.4制作枕头

###### 2.1.5完成

###### 2.1.6制作窗帘

###### 2.1.7制作灯

#### 第三章 动画近景场景制作

## <<三维动画场景设计与制作>>

### 章节摘录

版权页：插图：（1）观察现实生活环境中的各种物品，掌握其三维空间的结构；（2）对道具的原画设计稿，进行仔细阅读和理解，通过与画稿作者的沟通充分理解原画的各种细节和效果希望值；（3）选择最合适、最恰当的uv方式，创作最合适的贴图；（4）观察简单物体的工程图，对照实物理解工程图的结构，学会从平面的工程图中看出立体的图像结构；（5）在3ds max软件中参照原画稿或者工程图，制作出实体三维模型；（6）根据不同的情景，配合灯光的设计来制造不同的效果，设置渲染器参数，渲染出三维设计稿；（7）使用PhotoShop软件对简单的三维渲染图片添加环境元素和任务素材，制造出有一定意义和情景的三维设计稿。

任务实施（1）在二维平面视图中创建一根二维可编辑样条线，该样条线形为宝箱的四分之一截面形状。

绘制好后检查样条线是否保持在同一平面内。

在制作好的样条线上执行【挤压面】命令，将二维线条转换成三维模型。

知识要点：【挤压面】命令可以从一个面挤压出三维实体，也可以将一些二维图形挤压成三维实体。

在一侧的封口处添加线段，对四分之一的宝箱进行X轴镜像复制。

复制后将两个物体结合为一个物体，并对中间线上的重合点进行合并。

将物体侧面的线段进行修改，以达到完成的拓扑结构效果。

将调整好结构的物体进行Y轴镜像复制，宝箱粗略的造型完成。

## <<三维动画场景设计与制作>>

### 编辑推荐

《三维动画场景设计与制作》是一款非常流行的专业三维动画制作软件，其功能强大，在动画、多媒体、电脑游戏、影视、广告和效果图设计、虚拟现实等领域有着广泛的应用。

以“建模 材质 灯光和摄像机 动画”为主线，循序渐进地介绍了三维动画场景设计与制作。

<<三维动画场景设计与制作>>

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>