

<<动漫之路>>

图书基本信息

书名：<<动漫之路>>

13位ISBN编号：9787538627077

10位ISBN编号：7538627073

出版时间：2008-6

出版时间：吉林美术出版社

作者：韩宇 主编

页数：165

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>

<<动漫之路>>

内容概要

本书以实际教学改革成果案例为导向，对三维角色创作的基础知识、基本渲染、制作流程进行实战性的讲解，并以学生实际操作为出发点，用易懂的语言结合实际工程案例，以图文并茂的方式对如何运用3DMAX设计游戏角色、服装道具、骨骼蒙皮、表情动画等内容的制作技巧进行了详细的描述。同时，还提供了最实用的制作技巧，以便在掌握游戏角色动画制作技巧的同时将二维动画、三维角色动画的知识进行整合。

本书以实践为主，理论为辅，重点培养三维角色建模能力，案例制作步骤详细，学习轻松，范例经典，一点突出，技术精湛，最能符合国内动漫专业学生的需求；鼓励学生自主学习和模拟实战，最终有效提高和锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力。

<<动漫之路>>

作者简介

韩宇，1981年生于长春，2004年毕业于吉林艺术学院动画学院，现任中国辽宁科技大学动画系主任，中国电子视像行业协会“数字艺术设计工程师”资格认证专家，长春大学旅游学院客座教授，辽宁科技大学教学改革项目——动画基础造型项目负责人，中国数字影像行业人才培养工程动漫游戏系列教材总主编，长春赤腾动画产业有限公司艺术总监。

2001年作品《冬趣》入选中国首届上海动漫展，并入选图书《新人新卡通》

2002年作品《乡土气息》获中国吉林首届卡通漫画大赛优秀奖，并入选图书《新人新卡通》

2003年动画短片《舞》获北京电影学院学院奖

2005年出版图书《可视性二维动画教室》（上，下册）

2005年作品《运动规律》获得市级、省级等教学成果等奖项

2006年专著《可视性二维动画教室》获得国家级教学成果等奖项

2007年专著《动漫之路——动画基础造型》获得教学改革成果等奖项

2007年7月获辽宁科技大学“十佳科技先锋”荣誉称号

2007年9月获辽宁科技大学“学生最喜爱的教师”荣誉称号

电子邮箱：hanyu81531@163.com

<<动漫之路>>

书籍目录

第一章 角色模型制作（建模） 第一节 Editable poly建模 第二节 头部建模 第三节 躯干建模 第四节 胳膊建模 第五节 手掌建模 第六节 腿部建模 第七节 脚部建模 第八节 服装道具建模第二章 角色骨骼 第一节 3D MAX中骨骼 第二节 Bip骨骼 第三节 动作的编辑第三章 角色的蒙皮 第一节 physiqe蒙皮常用命令 第二节 physlqe蒙皮应用第四章 角色的表情制作 第一节 表情制作常用命令 第二节 表情制作

<<动漫之路>>

章节摘录

第一章 角色模型制作（建模） 第一节 Editable poly建模 可编辑多边形是一种可编辑对象，是一个多边形网格。

可以将Nurbs曲面、可编辑网格、样条线、基本体和面片曲面转换为可编辑多边形。

有各种控件，可以在不同的子对象层级将对象作为多边形网格进行操纵。

通过在活动视口中右键单击，可以退出大多数“可编辑多边形”命令。

“可编辑多边形”命令模式包含下面五个子对象层级： 1.顶点：用于选择光标下的顶点的“顶点”子对象层级。

选择区域时可以选择该区域内的顶点。

2.边：用于选择光标下的多边形的“边”子对象层级。

选择区域时可以选择该区域内的边。

3.边界：启用“边界”子对象层级。

使用该层级，可以选择为网格中的孔洞设置边界的边序列。

边界始终由面只位于其中一边的边组成，且始终是完整的环。

当“边框”子对象层级处于活动状态时，不能选择边框中的边。

单击边界上的单个边会选择整个边界。

对边界执行封口操作时，既可以使用“可编辑多边形”，也可以应用“补洞”修改器。

另外，还可以使用连接复合对象连接对象之间的边界。

4.多边形：启用可以选择光标下的多边形的“多边形”子对象层级。

区域选择选中区域中的多个多边形。

5.元素：启用“元素”子对象层级，从中选择对象中的所有连续多边形。

区域选择用于选择多个元素。

一、“选择”卷展栏 1.按顶点：启用时，只有通过选择所用的顶点，才能选择子对象。单击顶点时，将选择使用该选定顶点的所有子对象。

.....

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>