

<<三维动画建模>>

图书基本信息

书名：<<三维动画建模>>

13位ISBN编号：9787810827805

10位ISBN编号：7810827804

出版时间：2007-5

出版时间：北京交大

作者：李铁

页数：392

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>

<<三维动画建模>>

前言

动画是一项具有辉煌前景的产业，存在着巨大的发展潜力和广阔的市场空间，国家也在大力发展动画产业，在政策、投资、技术、教育等多方面提供了有力的支持。

动画产业的发展离不开人才的培养，在动画产业飞速发展的今天，国内的动画教育也在走向一个大发展的新时期。

然而，在新的历史时期，中国的动画艺术要再现《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《三个和尚》的辉煌，却并非一朝一夕的事情。

单就动画人才培养而言，新技术、新意识形态、新艺术表现形式等都给动画教育提出了新的课题。

为此，由天津工业大学动画系牵头，在多所高校的参与下，在专家组的指导下，在动画教育的办学理念、人才培养目标、教学模式、学科建设、课程体系、教学内容等方面，不断进行改革创新的研究，并在结合教学积累与实践经验总结的基础上，吸收国内外动画创作、教育的成果，组织编纂了本系列教材。

在教材的编写过程中，作者注重理论与实践相结合、动画艺术与技术相结合，并结合动画创作的具体实例进行深入分析；强调可操作性、突出实用性的同时，注重理论的系统性；力求文字浅显易懂，活泼生动。

建模是三维动画制作流程中的重要环节，主要任务是选择适当的建模方法，设计制作动画中所需的角色、道具和场景。

3DS MAX 9是Autodesk公司推出的著名三维动画制作软件，在用户界面、建模特性、材质特性、动画特性、高级灯光、渲染特性等几个方面性能卓越。

3DS。

MAX 9是三维动画建模首选的利器，极大地提高了三维动画模型制作与渲染输出过程的速度和质量。

《三维动画建模》是本套系列教材中的一本，通过一系列精心设计的实例，详细讲述了在3DS MAX 9中网格、面片、多边形、标准几何对象编辑、二维图形对象编辑、NURBS等几种典型的三维动画建模方法，以及材质编辑、毛发创建等方面的内容。

衷心希望本套教材能够为早日培养出动画人才，为实现动画王国中“中国学派”的复兴尽一点绵薄之力。

<<三维动画建模>>

内容概要

《三维动画建模：3DS MAX 9》力求理论联系实际，通过一系列精心设计的实例，详细讲述了在3DS MAX 9中网格、面片、多边形、标准几何对象编辑、NURBS等几种典型的三维动画建模方法，介绍了材质编辑、毛发创建等方面的内容。

《三维动画建模-3DS MAX 9》详尽地讲述了三维动画建模过程中最常用到的具有代表性的功能，使读者在学习完《三维动画建模-3DS MAX 9》后能够举一反三，独立完成最专业的动画建模任务。

三维动画作为计算机图形学的重要组成部分，在20世纪90年代中期便得到了飞速的发展，人们发现计算机三维动画技术正拓展着我们的视觉空间。

在计算机所营造的三维虚拟现实中，物质的世界得到了无限的延伸。

3DS MAX 9是Autodesk公司推出的面向个人计算机的中型三维动画制作软件，在用户界面、建模特性、材质特性、动画特性、高级灯光、渲染特性等几个方面性能卓越，极大地提高了三维动画制作与渲染输出过程的速度和质量；功能界面划分更趋合理，将三维动画制作过程中的各个功能任务组井然有序地整合在一起。

《三维动画建模-3DS MAX 9》适用于动画及数码媒体专业的研究生、本科生及广大三维动画制作爱好者阅读和自学，也可以作为动画及数码媒体专业人士的参考书籍。

<<三维动画建模>>

书籍目录

- 第1章 概述1.1 3DS MAX 9简介1.2 3DS MAX 9工作环境配置1.2.1 General选项卡1.2.2 Rendering选项卡1.2.3 Inverse Kinematics选项卡1.2.4 Animation选项卡1.2.5 Files选项卡1.2.6 Gamma and LUT选项卡1.2.7 Viewports选项卡1.2.8 MAXScript选项卡1.2.9 Gizmos选项卡1.2.10 Radiosity选项卡1.2.11 mental ray选项卡1.3 建模方法1.4 设计规范习题第2章 基础建模2.1 几何参数对象2.1.1 基本对象创建命令面板2.1.2 Standard Primitives(标准几何体)2.1.3 ExtendedPrimitives(扩展几何体)2.2 修改编辑命令面板2.2.1 修改编辑命令面板结构2.2.2 修改编辑堆栈结构2.2.3 修改编辑堆栈控制工具2.2.4 修改编辑器的类型2.3 Compound Objects(合成对象)2.4 基础建模范例2.4.1 创建动画场景中的床2.4.2 创建动画场景中的转椅习题第3章 二维图形对象建模3.1 二维图形对象概述3.1.1 二维图形对象的作用3.1.2 二维图形对象的层级结构3.1.3 用命令面板创建二维图形3.2 修改编辑二维图形对象3.3 放样建模3.3.1 放样流程3.3.2 编辑放样对象3.3.3 放样变形编辑3.4 二维图形对象建模范例习题第4章 网格建模4.1 Mesh网格建模概述4.2 Mesh网格对象的修改编辑4.3 Mesh网格建模范例4.3.1 头部建模4.3.2 身体建模4.3.3 模型细节调整习题第5章 多边形建模5.1 多边形建模概述5.2 多边形对象的修改编辑5.3 多边形建模范例习题第6章 面片建模6.1 面片建模概述6.2 创建Patch面片对象6.2.1 CrossSection修改编辑器6.2.2 Surface修改编辑器6.2.3 创建基本面片6.3 面片对象的修改编辑6.4 Patch面片建模范例6.5 Surface面片建模范例习题第7章 NURBS建模7.1 NURBS建模概述7.2 NURBS曲面创建7.2.1 NURBS标准曲面7.2.2 NURBS标准曲线7.2.3 由标准几何对象转换成NURBS曲面7.3 NURBS对象的修改编辑7.4 NURBS工具箱7.4.1 Point(点)工具7.4.2 Curves(曲线)工具7.4.3 Surfaces(曲面)工具7.5 NURBS建模范例习题第8章 材质与贴图编辑8.1 材质与贴图概述8.2 材质编辑器结构8.2.1 示例窗口8.2.2 工具栏8.2.3 材质的基本参数控制8.2.4 材质的贴图通道8.3 材质类型8.4 贴图类型8.5 材质与贴图制作范例8.5.1 制作小海龟的材质和贴图8.5.2 制作螃蟹的材质和贴图习题第9章 特殊建模9.1 毛发建模概述9.2 传统毛发编辑模式9.3 3DS MAX 9的毛发编辑

<<三维动画建模>>

章节摘录

其实任何一种建模方式都可以创建几乎所有的模型，不要把过多时间花费在建模方法的优劣之辩上，重要的是必须掌握一种足够精通、可以应付大多数建模任务的建模方法，其他方法再兼通一些就足够了。

其实建模的目的就是创建模型，是作品最终的效果，谁都不会问你建模的方法。

当然如果能完整掌握所有的建模方式，既可以提高工作效率，也更容易进行材质贴图编辑、制作动画、节省渲染时间。

1.4 设计规范 一部三维动画作品从构思到作品问世，其基本流程是：编剧—策划—角色和场景设计—分镜—建模—材质和贴图—灯光—动画—特效—渲染—合成—输出成品。

没有人能够在设计稿未被通过之前就动手建模，原因很简单，无的放矢的建模是无法预期的，没人知道其结果会跟当初在脑海里构思的形象有多大出入，结局往往会徒劳无功。

具有指导动画场景和角色建模价值的设计稿，应当符合一定的设计规范，使三维动画设计师能够清楚地理解创意构思和造型细部，否则就会造成建模过程的重复劳动，耽误宝贵的制作时间。

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>