

《三维动画基础》

图书基本信息

书名：《三维动画基础》

13位ISBN编号：9787512112414

10位ISBN编号：7512112416

出版时间：2012-12

出版社：北京交通大学出版社

页数：323

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《三维动画基础》

内容概要

《三维动画基础》

作者简介

张宇，ICLONE认证讲师（台湾甲尚），中国职教学会设计创意教学中心培训专家，北京电影学院动画学院硕士，爱迪斯通科技公司虚拟现实专家组成员，现任职于吉林工程技术师范学院。已出版著作：《游戏动画设计》、《世界动画艺术史》、《动画美术设计基础》、《游戏美术制作火星课堂》、《中国动画史研究》。欧喜军，硕士，助理研究员，现任职于吉林工程技术师范学院科研处，主持参与多项吉林省教育厅“十五”、“十一五”规划项目，吉林省哲学社会科学规划项目。龙艳军，高级工程师，湖南省永州职业技术学院计算机教师，主持湖南省教育科学“十二五”规划青年专项资助项目、湖南省科技厅科技计划资助项目等。

《三维动画基础》

书籍目录

第1章 三维动画制作基础 1.1 三维软件介绍 1.2 三维软件操作界面 1.3 三维软件的坐标系统与常用工具
1.3.1 三维的坐标概念 1.3.2 常用工具 1.4 三维软件的视图调节工具 1.4.1 视图 1.4.2 专家模式 1.4.3 设置视图窗口 1.4.4 视图调节工具 1.4.5 摄影机视图的应用 1.5 创建面板介绍 1.5.1 几何体创建模块 1.5.2 图形创建模块 1.5.3 灯光创建模块 1.5.4 摄影机创建模块 1.5.5 辅助工具模块 1.5.6 空间扭曲模块 1.5.7 系统模块 1.6 修改面板介绍 1.6.1 修改堆栈命令 1.6.2 塌陷命令 1.6.3 修改命令列表 1.7 辅助面板介绍 1.7.1 层级面板 1.7.2 运动命令面板 1.7.3 显示命令面板 1.7.4 程序命令面板 1.8 实例制作 1.8.1 Sweep Modifier (扫描修改器) 1.8.2 Batch Render Tool (批量渲染工具) 1.8.3 Mixing Animation (运动混合器) 1.8.4 Hair And Fur (毛发) 修改器 1.8.5 Cloth Modifier (布料修改器) 1.8.6 Pelt Mapping (展平贴图) 1.8.7 加强骨骼系统 1.8.8 增加骨骼扭曲选项 1.9 三维动画模型的分类与制作流程 1.9.1 建模的分类 1.9.2 低面数模型 1.9.3 多面数模型 1.10 三维设计制作流程 1.10.1 场景制作流程 1.10.2 人物制作流程 1.10.3 动作制作流程 第2章 三维动画基础建模 2.1 标准几何体建模 2.1.1 Box (长方体) 2.1.2 Cone (圆锥体) 2.1.3 Sphere (球体) 2.1.4 GeoSphere (几何球体) 2.1.5 Cylinder (圆柱体) 2.1.6 Tube (圆管) 2.1.7 Tours (圆环) 2.1.8 Pyramid (四棱锥) 2.1.9 Teapot (茶壶) 2.1.10 Plane (平面) 2.2 扩展几何体建模 2.2.1 Hedra (异面体) 2.2.2 Torus Knot (环形节) 2.2.3 ChamferBox (切角长方体) 2.2.4 ChamferCyl (切角圆柱体) 2.2.5 Oil Tank (油罐) 2.2.6 Capsule (胶囊) 2.2.7 Spindle (纺锤体) 2.2.8 L—Ext (L形墙) 2.2.9 Gengon (球棱柱) 2.2.10 C—Ext (C形墙) 2.2.11 RingWave (环形波) 2.2.12 Hose (软管) 2.2.13 Prism (三棱柱) 2.3 新增创建功能 2.3.1 Doors (门) 2.3.2 Windows (窗口) 2.3.3 AEC Extended (建筑扩展) 2.3.4 合成对象建模与实例 2.3.5 ShapeMerge (图形合并) 2.3.6 Boolean (布尔) 运算 2.3.7 Terrain (地形) 2.3.8 Loft (放样) 2.3.9 Mesher (网格化) 第3章 多边形建模方法 3.1 Edit Ploy (编辑多边形) 3.2 Editable Ploy (可编辑多边形) 3.2.1 多边形修改元素 3.2.2 编辑几何体 第4章 放样建模方法 4.1 二维线段的创建 4.2 二维线段的修改 ... 第5章 动画道具建模实例 第6章 动画场景建模实例 第7章 动画角色建模 第8章 动画材质贴图基础与实例 第9章 动作与骨骼制作

章节摘录

版权页：插图：1 Zoom（缩放）Keyboard快捷键为：Z。在激活的视图中按住鼠标左键，上下拖动光标调节视图显示的大小。向上拖动放大视图，向下拖动缩小视图。也可以用Ctrl+Alt+鼠标中键完成缩放视图的操作，或按键盘的“[”、“]”键完成同样的操作。2 Zoom All（缩放所有视图）向上拖动光标放大视图，向下拖动缩小视图。可以调整摄影机视图以外的所有视图大小，在任意一个视图内进行放大或缩小操作时，除摄影机以外其他所有的视图都将同时放大或者缩小。按住Ctrl键，同时单击Zoom All（缩放所有视图）按钮，并在视图中上下拖动光标，缩放功能将不影响Perspective（透视图）的显示大小。3 Zoom Extents（最大化显示）Keyboard快捷键为：Ctrl+Alt+Z。下拉面板中包含两个命令，分别是最大化显示和对选择对象最大化显示。最大化显示：在用户激活的视图中，将所有对象最大化显示（仅指激活的视图）。也就是说，在视图内所有的对象都会显示在激活的视图中，隐藏对象除外。在使用最大化显示命令时，如果希望忽略对场景中的某个模型的影响，可用鼠标单击此模型，然后单击鼠标右键，选择Properties（属性）选项。勾选Ignore Extents under Display（忽略对象的更新显示）选项。对选择对象最大化显示：将所选择的对象，以最大化方式显示在当前激活的视图中。当场景中有多个对象，而用户只需要对某一个对象进行操作，就可以使用此功能最大化该对象。4 Zoom Extents all（最大化所有视图）Keyboard快捷键为：Ctrl+Shift+Z。最大化所有视图包含两个命令分别是Zoom Extents all（最大化所有视图）和Zoom Extents all Selected（所有视图中最大化选择对象）。Zoom Extents all（最大化所有视图）：将场景中的所有对象以最大化的方式显示在非摄影机视图中。Zoom Extents all Selected（所有视图中最大化选择对象）：将所选择的对象以最大化的显示方式显示在非摄影机/灯光视图中。5 Field-of-View（视野）视野工具在视图内有摄影机时才可被启用，在Perspective（透视）图下有下拉列表，但在Camera（摄影机）视图中则没有下拉列表。其包含有Field-of-View（视野）工具和Region zoom（区域放大）工具。

《三维动画基础》

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:www.tushu111.com