

<<动画场景制作实训>>

图书基本信息

书名：<<动画场景制作实训>>

13位ISBN编号：9787300136370

10位ISBN编号：7300136370

出版时间：2011-8

出版时间：中国人民大学出版社

作者：殷均平 编

页数：169

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>

<<动画场景制作实训>>

内容概要

殷均平主编的本书按照高等教育人才培养要求编写，以企业的真实制作案例为实训项目，以学生能力培养、技能训练为目标，内容由浅入深、循序渐进。

全书分为6个项目，项目1至项目3属于二维动画场景实训项目，包括矿洞场景、室外街景和写实场景的制作；项目4至项目6属于三维动画场景实训项目，包括虚拟户外场景、3D游戏场景和室内展区的制作。

此外，在每个项目中专门设置了“背景知识”和“拓展练习”模块，以便学生巩固知识、强化技能。

本书适合于普通本科院校、高职高专院校动画相关专业学生使用，也可用于培训和自学。在学习本书之前，要求读者具备一定的Photoshop图像处理技术和Maya三维动画技术基础。

<<动画场景制作实训>>

书籍目录

项目1 二维动画场景——矿洞场景的制作

任务1 设计草图

任务2 清稿

任务3 设计场景色彩

项目2 二维动画场景——室外街景的制作

任务1 提取背景线稿

任务2 提取前层线稿

任务3 绘制天空和云

任务4 分层

任务5 分层绘制场景

任务6 绘制前层与处理线稿

项目3 二维动画场景——写实场景的制作

任务1 绘制草图与处理背景线稿

任务2 绘制天空

任务3 绘制远山

任务4 绘制山石

任务5 绘制树丛

任务6 绘制投影

项目4 三维动画场景——虚拟户外场景的制作

任务1 前期准备

任务2 制作台阶

任务3 制作门厅

任务4 制作售票处

任务5 制作立体文字

任务6 绘制贴图

任务7 贴图赋予对象

项目5 三维动画场景——次时代3D游戏场景的制作

任务1 创建高模

任务2 创建低模

任务3 烘焙高低模

任务4 处理贴图细节

项目6 三维动画场景——室内展区的制作

任务1 设计平面图

任务2 制作模型

任务3 为物体指定材质

任务4 设置灯光

<<动画场景制作实训>>

章节摘录

版权页：插图：UV（纹理坐标）主要是针对多边形与细分表面的一个元素，同时又是确定2D纹理的坐标点，它控制纹理在模型上的对应关系。

每个UV直接依附于模型上的每个点，位于某个UV的像素点将被置于模型上该UV所依附的点之上。UV编辑非常重要，要在Polygon模型上得到非常好的UV映射，就必须对Polygon模型的UV进行多次调节。

无论是文件纹理还是程序纹理，都是由UV坐标决定的，UV分布的好坏，会直接影响最后贴图的效果。

因此，可以说UV坐标主要用于将文件贴图这类2D纹理放置在三维模型中x、Y、Z轴方向的坐标位置上。

如果说UV模型上的表示如上所述，则其在2D纹理贴图上的表示是：U相当于X，也就是贴图UV面的水平方向；V相当于Y，也就是贴图UV，平面的垂直方向。

<<动画场景制作实训>>

编辑推荐

《动画场景制作实训》是21世纪高等院校动画专业实训教材之一。

<<动画场景制作实训>>

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>