

<<角色建模案例教程>>

图书基本信息

书名：<<角色建模案例教程>>

13位ISBN编号：9787301174661

10位ISBN编号：7301174667

出版时间：2012-9

出版时间：北京大学出版社

作者：康淑琴，狄丞，邓进，伍福军 主编

页数：204

字数：309000

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>

<<角色建模案例教程>>

内容概要

角色建模是动画专业的必修课之一，是一门关键的基础课程，在动画专业创作课程中占有举足轻重的位置，它是动画艺术创作过程中的重要环节。

康淑琴、狄丞、邓进、伍福军主编的《角色建模案例教程》将带领你学习造型创作的方法与技巧，以掌握一定的影视动画造型制作规律，为以后从事相关工作打下坚实的基础。

这个环节的艺术创作工作直接影响到整个动画影片的艺术成就。

《角色建模案例教程》正是帮你解决问题、引你进入全新三维境界的一部教材。

《角色建模案例教程》共分为9个章节，通过实例手把手地教你做出复杂的角色模型：第1章介绍角色建模入门必备的动画角色造型理论；第2章介绍动画角色造型的结构及各部分比例关系等基础理论；第3章讲解角色动画形象的创作思路 and 过程；第4章讲解卡通角色造型头部建模的方法；第5章讲解卡通角色造型身体建模的方法和步骤；第6章讲解卡通道具建模的方法和步骤；第7章讲解电脑游戏中男性角色建模的方法和步骤；第8章讲解高级写实女性角色建模的步骤和方法；第9章进一步讲解高级角色服装和头发的建模方法。

《角色建模案例教程》可作为高等职业院校动画专业的教学用书，也可供从事动漫行业的相关人员参考使用。

<<角色建模案例教程>>

书籍目录

第1章 动画角色造型概论

1.1 动画角色造型设计概述

1.2 角色造型特点分析

1.2.1 角色造型体格分析

1.2.2 角色造型的独特性

本章小结

习题

第2章 动画角色造型的结构及

各部分比例关系

本章小结

习题

第3章 角色动画形象的创作思路和过程

3.1 案例一《音乐课》

3.2 案例二《森林之王》

本章小结

习题

第4章 卡通角色造型的头部建模

本章小结

习题

第5章 卡通角色造型的身体建模

5.1 卡通角色身体四肢的制作

5.1.1 制作卡通角色的手臂

5.1.2 制作卡通角色的腿脚

5.2 卡通角色五官的制作

5.2.1 制作一个简单的耳朵

5.2.2 制作一个大大的眼眶

5.2.3 制作眼睫毛

5.2.4 制作牙齿

本章小结

习题

第6章 卡通道具建模

6.1 设置场景

6.2 创建宝剑把手

6.2.1 创建圆柱体基本体

6.2.2 创建宝剑把手下端造型

6.3 创建宝剑刀锋

6.3.1 刀锋中部造型的制作

6.3.2 刀锋外部造型的制作

本章小结

习题

第7章 游戏男性角色建模

7.1 设置场景

7.2 创建靴子

7.2.1 创建长方体基本体

7.2.2 优化靴子

<<角色建模案例教程>>

7.2.3 完成靴子的制作

7.2.4 镜像靴子

7.3 创建裤子

7.3.1 创建一条腿

7.3.2 使用“重置变换”工具

7.3.3 使用对称修改器

7.3.4 使用“编辑多边形”修改器

7.3.5 删除不需要的多边形

7.4 创建躯干

7.4.1 创建T恤

7.4.2 编辑T恤

7.4.3 创建袖子

7.4.4 添加细节

7.4.5 创建领口

7.4.6 添加对称修改器

7.5 创建手臂

7.5.1 创建手臂的步骤

7.5.2 创建手

7.5.3 附加和桥接对象

7.5.4 镜像并克隆手臂

7.6 创建头盔

7.6.1 创建头盔的步骤

7.6.2 创建开口

7.6.3 应用“对称修改器”

7.7 创建面盔

7.7.1 创建面盔的步骤

7.7.2 镜像面盔

7.8 创建氧气面罩

7.8.1 创建氧气面罩的步骤

7.8.2 镜像氧气面罩

7.9 创建颈部

7.9.1 创建颈部的步骤

7.9.2 调整颈部

7.9.3 检查面数

7.10 创建平滑组

7.11 映色角色

7.11.1 映射衬衫

7.11.2 映射头盔

7.11.3 映射裤子

本章小结

习题

第8章 写实女性角色建模

8.1 角色面部布线

8.2 创建角色面部

8.2.1 创建眼眶二维样条线

8.2.2 创建嘴巴二维样条线

8.2.3 创建鼻子简单块面

<<角色建模案例教程>>

8.2.4 创建角色面部

8.2.5 鼻子部分造型的深调

8.2.6 嘴部部分造型的深调

8.2.7 眼睛部分造型的深调

8.2.8 整个头部造型的完成

8.3 创建耳朵

8.3.1 创建耳朵平面

8.3.2 创建和调节耳朵造型和细节

8.3.3 将耳朵连接到头上

8.4 创建脚

8.5 创建手

8.6 创建整个身体

本章小结

习题

第9章 人物服装和头发建模方法

9.1 Cloth简介

9.1.1 Cloth概览

9.1.2 Cloth工作原理

9.2 Cloth修改器

9.2.1 基本概念

9.2.2 Cloth修改器的使用步骤

9.2.3 界面

9.3 Garment Maker修改器

9.3.1 基本概念

9.3.2 Garment Maker修改器的操作步骤

9.3.3 界面

9.4 用Cloth制作连衣裙

9.4.1 设计连衣裙

9.4.2 设计连衣裙(第2部分)

9.5 头发建模

本章小结

习题

参考文献

<<角色建模案例教程>>

章节摘录

版权页：插图：其后的数值指示模拟的优先级；模拟将以升序运行。

对于具有相同优先级的修改器，未定义顺序。

注意：每个对象都拥有自己的缓存文件，这是在打开3ds max文件时临时创建的。

在保存文件时，缓存将并入3ds max文件中。

启用“随渲染模拟”后，将创建并写入指定的缓存文件，但是在更改时间滑块时却不能读取。

缓存文件必须先加载到内部缓存文件中，然后才能进行查看。

（14）高级收缩：启用时，Cloth对同一冲突对象两个部分之间收缩的布料进行测试。

该选项有助于布料与冲突对象的小部分特征冲突，如手指。

当前对高分辨率冲突对象有显著的性能改进。

4. “组”卷展栏“组”子对象卷展栏用于选择成组顶点，并将其约束到曲面、冲突对象或其他布料对象。

在“组”子对象层级，Cloth模拟组成部分的所有选中对象显示时，其顶点均为可见，以便可以采用有效方式选中相应的顶点。

在创建此子对象层级或选择组之后，“编组参数”卷展栏即变为可用。

重要信息：Cloth组的概念既适用于布料对象，也适用于模拟中的冲突对象。

在创建组之后，即可给组赋予独特的属性。

例如，冲突对象上的组可以具有相对于对象其余部分不同的冲突补偿值。

这是使用组时可以应用的强大特性之一。

注意：将鼠标指针置于视口上，即可在可视环境下选择组；此外还可以使用“编组参数”卷展栏中的控件，通过指定软选择或使用纹理贴图来选择顶点。

此外，可以在这个层级使用命名选择集工具，如图9.23所示。

（1）设定组：利用选中顶点创建组。

选择要包括在组中的顶点，然后单击此按钮，命名该组，然后相应的组将显示在以下列表中，以便将其指定给对象。

（2）删除组：删除在此列表中突出显示的组。

（3）解除：解除指定给组的约束，将其状态设置回未指定（即没有约束）。

指定给此组的任意独特属性仍然有效。

（4）初始化：将顶点连接到另一对象（节点、模拟节点、曲面和Cloth约束）的约束包含有关组顶点的位置相对于其他对象的信息，此信息在创建约束时创建。

要重新生成此信息，可单击此按钮。

<<角色建模案例教程>>

编辑推荐

《艺术与设计类规划教材·21世纪全国高职高专艺术设计系列技能型规划教材：角色建模案例教程》主要特点：1.紧扣岗位需求，注重建模应用技巧训练； 2.注重边学边练，快速掌握案例操作过程。

<<角色建模案例教程>>

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>