

## <<三维模型设计与表现>>

### 图书基本信息

书名：<<三维模型设计与表现>>

13位ISBN编号：9787561828946

10位ISBN编号：7561828942

出版时间：2009-5

出版时间：天津大学出版社

作者：程大鹏

页数：128

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>

## <<三维模型设计与表现>>

### 前言

从20世纪90年代后期开始，国内市场就开始出现了有关动漫专业的培训教育，先是平面设计软件，然后是三维动画软件。

在本世纪最初的两年里，培训市场异常火爆。

记得2001年时，在中央美术学院的三维动画进修班上，还有人到中年、零计算机基础的爱好者。

今天看看课堂上那些80或90年代的年轻人，除了在职的进修教师，也已经好几年没有看到40岁以上学习者了。

这一现象的转变说明了什么呢？

答案是国内的动漫教育市场已经进入到了相对成熟的阶段，爱好者的选择也趋向理智。

同时从一个侧面还体现出动漫教育行业市场在逐渐规范。

从专业的艺术院校到规模庞大的综合类大学，从本土培训到中外合资，目前的动漫教育机构随处可见，所谓动漫专业更是在各个大学遍地开花。

但是花是开了，果子是否成熟？

这就要打一个大大问号了。

其实把目前动漫、游戏市场就业情况和培训机构、大学里相关专业招生情况作一个比较，就不难分析出为什么在社会上不断有人鼓吹动漫、游戏市场每年缺几十万从业人员的同时，又有那么多学生在学习毕业后找不到工作的原因了。

排除了市场竞争激烈、个人运气等因素后，我们分析出一个主要原因就是动漫的教育目前普遍落后于实际市场水平，校园内所学到的知识无法满足广告公司、动画公司这样的用人单位的需要。

单一的软件学习，缺乏实用性的知识结构，甚至急功近利短期速成，这些都是教育单位普遍存在的症结。

在接到中国高等教育动漫专业精品系列规划教材的组织编写任务后，本人唯恐不能很好地完成目标而终日殚精竭虑。

在走访各大专业院校以及与专家组成员一次次充满激情的编写讨论会议上，思路逐渐清晰。

多年的教学经验和思路得到了大家的帮助和肯定，一套与市场相结合、旨在提高学生实际应用能力的教学体系被建立起来。

围绕这套课程体系，系列教材的编写思路也终于确定下来。

诚然，教材篇幅有限，不能像实际授课那样与读者朋友面对面地交流，但是希望我们贯穿教材的教学理念和经典课程，可以通过这方寸之地与读者朋友进行沟通。

对于正在学习阶段和打算从事这一行业的朋友如果起到一点促进和提醒的作用，那么我们整套教材的作者也就心满意足了。

## <<三维模型设计与表现>>

### 内容概要

《三维模型设计与表现》是针对数字模型设计与制作的教材性的专著，可以作为教师授课教材，亦可作为学生和CG爱好者的学习资料之用。

《三维模型设计与表现》的学习价值在于《三维模型设计与表现》作为一套完整的数字模型训练课程的课程体系指导，完整地体现出数字模型设计与制作中的各种理论、经验和技巧，在实际项目制作中可以作为技术性手册进行参考，书中提到的诸多理论经验，属于规律性总结，可以适用于不同软件版本。

书中共分为5个任务，分别是概念解析和优秀作品分析、低网格模型制作、建筑模型的数字模拟、工业模型的制作以及整个数字模型设计制作领域最高端的应用——写实生物模型制作。

另外，《三维模型设计与表现》中的每个任务都设有任务小结和课后训练，这些都是整个数字模型训练课程体系的有机组成部分。

## <<三维模型设计与表现>>

### 作者简介

程大鹏，任中央美术学院电脑工作室主任、教学部负责人，Autodesk M&E教育专家，专长艺术研修、数字空间、三维动画、影视后期等技术方向，连续多年获评为加拿大Autodesk M&E年度优秀教师，加拿大Autodesk M&E年度优秀教育单位三维教学负责人。

积多年的教学与实战项目经验，已出版多部三维动画专业教材。

1999年自中央美术学院电脑美术专业毕业并担任工作室三维动画讲师。

2000年三维作品《惩罚》在日本展出并入选日本《CG年鉴》、中国《CG杂志》。

三维作品《麦田守望者》获“101希望杯”全国青少年网上电脑绘画青年组三等奖。

2002年担任铁道部京沪高速铁路工程演示动画艺术总监。

2004年参与策划抗日题材大型三维动画片《鸡毛信》并兼任技术总监。

2005年担任电视剧《神雕侠侣》的三维特效制作。

2006年担任13集三维动画片《海神之壁》的三维导演，参与石家庄城市三环路段整体规划及景观设计。

2007年参与北京奥运福娃礼品的设计制作，参与承德市城区规划设计方案，出席国家劳动和社会保障部IT国家职业标准专家审定会。

## <<三维模型设计与表现>>

### 书籍目录

任务1 经典数字三维模型赏析1.1 数字三维造型方式与传统造型方式的区别1.2 经典数字模型欣赏1.3 数字三维造型的学习过程任务2 三维游戏低模表现2.1 游戏行业对模型的要求2.2 制作技巧综述2.3 任务2的范例说明2.4 三维游戏低模制作——人物2.5 三维游戏低模制作——动物2.6 任务小结任务3 三维建筑模型设计与表现3.1 建筑模型的设计流程3.2 任务3的范例说明3.3 现代建筑模型——伯瓷3.4 西方古典建筑模型——泰姬陵3.5 中式建筑模型——天坛任务4 三维工业模型表现4.1 关于动漫行业中提高工业模型真实度的几点建议4.2 如何有选择地学习工业模型的建模方式4.3 任务4的范例说明4.4 使用NURBS制作水壶4.5 多边形制作变形金刚4.6 任务小结任务5 三维生物模型设计与表现5.1 解剖知识5.2 任务5的范例说明5.3 生物模型制作——男人体5.4 任务小结

## <<三维模型设计与表现>>

### 章节摘录

1.1 数字三维造型方式与传统造型方式的区别 自计算机诞生开始，就注定了对各行业产生本质性的影响。

美术创作长久以来的各种表现手段中，同样也多了“数字技术”这一新式的手法。

利用数字技术创造立体（三维）模型，丰富了传统的立体造型手段，经过多年教学的经验总结，我们发现数字立体造型手段不仅仅是在相关行业的职业技能，它还可以发展成很多美术学科的教学辅助手段，这不仅在教学形式上颠覆了以往的思路，更在对学生传授知识的效果上有了质的飞跃。

基于属于一线课堂教材的性质，这里我们暂且不谈未成定论的学术问题，只对事实规律加以总结和分析，希望为读者朋友在逻辑分类的层面上有一定的帮助。

1.1.1 数字三维造型的定义 三维造型是一个比较抽象的概念，而加上一个“数字”后，概念的范围就缩小了很多。

这里我们给出的定义是：以计算机软、硬件为创作工具，进行立体对象的创造。

创造出的立体对象可以由数码虚拟的影像，也可以是由真实物质材料构成的实体。

这个过程如果是纯艺术性的，我们可以称之为“数字雕塑艺术”，这个过程如果是纯商业性的，我们也可以称之为“数字成型技术”。

1.1.2 数字三维方法的分类 我们可以按照造型对象的性质将数字三维造型方法分成两大类：第一类造型对象是由真实物质材料构成的实体，此类方法需要通过三维雕刻设备来得到最后的实体模型；第二类造型对象是由数码虚拟构成的影像，此类方法需要诸如电脑、电视机等媒体设备作为承载平台。

在动漫行业的创作中，通常指的是第二类造型方法，这同样也是本教材的教学内容。

.....

<<三维模型设计与表现>>

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>