

<<三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787040151435

10位ISBN编号：704015143X

出版时间：2004-6

出版范围：高等教育

作者：向华 编

页数：298

字数：470000

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>

## 前言

为配合教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的实施，高等教育出版社组织教育专家、职业教育一线的骨干教师、企业的工程技术人员和培训工程师根据技能型人才培养模式的要求编写了一套适用于职业教育的教材。

教材在形式上按项目进行组织，在内容上主要选择生产生活中实用的案例展开讲解，使职业技能训练与常规教学活动有机结合。

教材出版的同时，与本书配套的电子教案及与教材相关的素材将通过“中等职业教育教学资源网”公布，供任课教师免费下载。

3DSMAX是一种非常流行的基于PC的三维动画制作软件，在动画、多媒体、游戏、广告、建筑及装饰效果图设计等领域有着广泛的应用。

本书介绍了3DSMAX之较新版本R5的基本使用方法和操作技巧，在编写上具有以下特色：1.内容侧重操作方法和应用实例 本书在结构上以案例教学为主线，以“动手练习”和范例的形式介绍了3DSMAX5提供的最常用和最实用的功能，突出对学生实际操作能力的培养。

在案例设计上，本书充分针对学生的特点，突出案例的趣味性和实用性。

本书立足于教材体系，在每一章的开始部分，均以“本章导读”的形式指明本章的内容要点和学习目标，使读者能够明确学习重点和应达到的要求。

2.体现分层教学的特色 本书在每一章的末尾，均给出了内容详尽的上机实作指导，使读者能够通过大量的上机训练巩固所学知识，真正掌握本章的各个知识点以及各种操作方法和技巧。

上机实作分为“基本任务”和“进阶任务”两部分，分别提出两个不同层次的教学目标和上机实作任务，不同层次的学生可以根据自身的学习情况进行灵活选择。

本书附有一张配套光盘，其中提供了各章涉及到的所有范例，以及完成“动手练习”和上机任务所需要的场景文件及材质素材，这将为教学提供极大的方便。

本书的第1、5、6、7、8、9、10章由成都职业技术学院的向华编写，第2、3、4章由宜宾学院的吴宇编写。

本书在编写过程中，得到了成都职业技术学院各级领导的大力支持。

成都职业技术学院计算机系的周察金、洪光英、吴岚、刘静、李扬、文静、汪剑、张渝、李伟、时洁、曾敏、王自力等老师对本书的编写给予了许多帮助，并为本书的图片处理和校对做了大量的工作。

成都礼仪职业中学的冯文革老师为本书的范例设计提出了许多宝贵的意见，在此一并表示衷心的感谢！

本书由四川师范大学黄河明教授和中央广播电视大学史红星老师担任主审，在此对他们表示感谢。

由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处难免，敬请读者批评指正。

## <<三维动画制作>>

### 内容概要

本书根据教育部《职业院校计算机应用和软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》编写。

本书重点介绍3DS MAX 5的基本使用方法和操作技巧，讲述了3Ds MAX 5的操作界面、创建二维和三维模型、修改模型、材质编辑、灯光、摄像机以及基本动画的设置。

本书注重实际操作方法的训练，例题丰富，图文并茂。

在每章的开始部分均以“本章导读”的形式指明本章的内容要点和学习目标，在每章的末尾均设有小结、习题和内容详尽的上机实作指导。

上机实作中的“基本任务”和“进阶任务”两个部分分别提出两个不同层次的教学目标和上机实作任务，不同层次的学生可以根据自身的学习情况进行灵活选择，充分体现了分层教学的特色。

本书附有一张配套光盘，其中提供了各章涉及到的所有范例，以及完成基本操作练习和上机任务所需要的场景文件及材质素材。

本书既可作为中等职业学校有关专业的“三维动画”教材，也可作为相关培训教材和三维动画爱好者的自学参考书。

## &lt;&lt;三维动画制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 开始3DS MAX 5之旅	1.1 3DS MAX 5概述	1.1.1 3DS MAX 5简介	1.1.2 3DS MAX 5的基本配置要求
	1.2 一个入门范例：旋转的茶壶	1.2.1 确立动画创意	1.2.2 启动3DS MAX 5
	1.2.3 创建模型	1.2.4 指定材质	1.2.5 布置灯光
	1.2.6 创建摄像机	1.2.7 制作动画	1.2.8 观看动画效果
	1.3 小结	1.4 习题	1.5 上机实作
	1.5.1 基本任务：在桌面上移动的茶壶	1.5.2 进阶任务：在旋转桌面上弹跳的小球	
第2章 3DS MAX 5的用户界面	2.1 3DS MAX 5的界面布局	2.1.1 标题栏	2.1.2 菜单栏
	2.1.3 工具栏	2.1.4 视图区	2.1.5 命令面板
	2.1.6 提示栏和状态栏	2.1.7 动画控制区	2.1.8 视图控制区
	2.2 界面的调整和定制	2.2.1 设置视图	2.2.2 调整命令面板
	2.2.3 自定义工具栏	2.3 小结	2.4 习题
	2.5 上机实作		
第3章 对象的选择和变换	3.1 对象的选择	3.1.1 用单击的方法选择对象	3.1.2 用区域的方法选择对象
	3.1.3 按对象名选择对象	3.1.4 选择集	3.1.5 对象组
	3.2 对象的变换	3.2.1 变换工具	3.2.2 一个简单的变换动画
	3.2.3 坐标系对变换的影响	3.2.4 轴心对变换的影响	3.3 复制对象
	3.4 镜像变换	3.5 陈列变换	3.6 小结
	3.7 习题	3.8 上机实作	3.8.1 基本任务：对象的选择和基本变换
	3.8.2 进阶任务：制作旋转楼梯		
第4章 创建三维几何体	4.1 创建标准几何体	4.1.1 Box (立方体)	4.1.2 Sphere (球体)
	4.1.3 Cylinder (圆柱)	4.1.4 Cone (锥体)	4.1.5 Tube (圆管)
	4.1.6 Torus (圆环)	4.1.7 Pyramid (棱锥)	.....
	4.2 创建扩展几何体	4.3 三维几何体造型实例：椅子的制作	4.4 小结
	4.5 习题	4.6 上机实作	
第5章 二维图形建模	5.1 创建二维图形	5.2 编辑二维图形	5.3 二维图形转换成三维模型
	5.4 小结	5.5 习题	5.6 上机实作
第6章 模型的修改	6.1 Modify命令面板	6.2 常用修改器	6.3 修改器堆栈
	6.4 使用Edit Mesh修改器	6.5 小结	6.6 习题
	6.7 上机实作		
第7章 材质和贴图	7.1 材质编辑器	7.2 基本材质的编辑	7.3 贴图材质
	7.4 复合材质	7.5 小结	7.6 习题
	7.7 上机实作		
第8章 灯光	8.1 灯光简介	8.2 创建灯光	8.3 灯光的参数
	8.4 布光技巧	8.5 体积光	8.6 小结
	8.7 习题	8.8 上机实作	
第9章 摄像机	9.1 创建摄像机	9.2 调整摄像机	9.3 摄像机视图的调整控制
	9.4 小结	9.5 习题	9.6 上机实作
第10章 动画制作	10.1 动画基础	10.2 三种基本的关键帧动画	10.3 编辑关键帧
	10.4 函数曲线编辑器Function Curves Editor	10.5 连接技术	10.6 沿路径移动的动画
	10.7 小结	10.8 习题	10.9 上机实作

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>