

<<三维动画制作实用教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787111267867

10位ISBN编号：7111267869

出版时间：2009-4

出版时间：机械工业出版社

作者：王淑 主编

页数：267

字数：426000

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>

<<三维动画制作实用教程>>

前言

本教材是普通高等教育“十一五”国家级规划教材和21世纪高职高专规划教材。

高职高专教育是以就业为导向，以技术应用型人才为培养目标，担负着为国家经济高速发展输送一线高素质技术应用人才的重任。

本书主要面向高等职业教育，遵循“以就业为导向”的原则，根据企业的实际需求来进行课程体系设置和教材内容选取。

根据教材所对应的专业，以“实用”为基础，以“必需”为尺度，为教材选取理论知识；注重和提高案例教学的比重，突出培养人才的应用能力和实际问题解决能力。

本教材的特色是采用“任务驱动”式的新型编写理念，以任务为导向，教师结合任务在“授课”部分进行理论知识的讲解；为使学生掌握并了解每章的基础知识，每章最后均以“综合任务”讲解的形式针对该章内容进行综合练习。

同时每章均设有“复习思考题”，用于强化学生对本章内容的掌握及解决实际问题的能力。

本教材体现了3DsMAX8的最新特色，由多位教师根据自己多年的3DsMAX教学经验和实际工作经验进行整理，选取了当前一些极具代表性、应用性强的例子，以便于学生理解设计原理和提高实践技能。

本教材另一个特色是采用中英文对照，每一个图、每一个命令都有中文和英文，非常便于学生学习并能在更广泛的平台使用。

<<三维动画制作实用教程>>

内容概要

本教材是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

主要面向高等职业教育，遵循“以就业为导向”的原则，根据企业的实际需求进行课程体系设置和教材内容选取，注重加大了本书中案例教学的比重。

本书最突出的特点为采用“任务”教学，每章均配有综合运用该章所讲知识的任务，突出培养人才的应用能力和实际问题解决能力。

本书采用中英文对照界面、中英文对照命令，便于不同层面的读者学习。

本书内容丰富，结构清晰，案例实用。

全书共9章，分别介绍了3DSMAX 8快速入门、3DS MAX 8的基本操作、基本建模、高级建模、材质编辑、摄像机与灯光、动画、影视特效与后期合成处理、综合实例。

本书提供了来自实际工作中的大量实例，极具实用价值，读者可结合每章任务进一步理解书中知识点和制作技巧，达到学以致用目的。

为了方便教师教学和学生自学，本书配套的电子教案中提供了本书所用素材和各章教学课件。

本书可作为高职高专院校，以及职大、业大、电大等师生教材，也适用于业余爱好者阅读。

<<三维动画制作实用教程>>

书籍目录

前言第1章 3DS MAX 8快速入门 1.1 计算机三维动画介绍 1.2 3DS MAX 8.0软件安装 1.3 动画制作流程 1.4 3DS MAX 8.0软件工作界面简介 1.5 任务一3DS MAX 8.0动画制作 复习思考题第2章 3DS MAX 8的基本操作 2.1 文件基本操作 2.2 选择物体操作 2.3 物体变换操作 2.4 复制物体操作 2.5 组和链接操作 2.6 任务二旋转下落的壶 复习思考题第3章 基本建模 3.1 标准几何体建模 3.2 扩展几何体建模 3.3 二维图形渲染建模 3.4 任务三利用基本几何体制作简单室内效果 复习思考题第4章 高级建模 4.1 复合物体建模 4.2 从二维曲线到三维实体编辑建模 4.3 三维编辑建模 4.4 任务四制作古典室内效果 复习思考题第5章 材质编辑 5.1 材质编辑器 (Material Editor) 的使用 5.2 基本材质 5.3 复合材质 5.4 贴图类型 5.5 贴图通道 5.6 UVW贴图坐标 5.7 环境贴图 5.8 任务五综合利用贴图制作室内效果 复习思考题第6章 摄像机与灯光 6.1 摄像机 6.2 灯光 6.3 任务六车展 复习思考题第7章 动画 7.1 制作简单动画 7.2 使用轨迹视图 7.3 动画控制器 7.4 粒子系统与空间扭曲 7.5 正向运动与反向运动 7.6 任务七建筑漫游动画制作 复习思考题第8章 影视特效与后期合成处理第9章 综合实例参考文献

<<三维动画制作实用教程>>

章节摘录

插图：1.1 计算机三维动画介绍传统动画的含义是：在连续的胶片上拍摄一系列单个画面，每个画面叫一帧，然后将胶片以一定的速度（比如24帧/s）播放出来，在人的视网膜所产生的视觉暂留效果，反映到大脑中，一幅幅静态图像，就产生了动起来的感觉。

也可以说动画是一种动态生成一系列相关画面的过程，其中每一帧与前后一帧略有不同。

由于这些画面的制作手段、实现手段不同，可分为传统动画和计算机动画，传统的动画可以是利用拍摄图片的方法实现的，而计算机动画，是利用计算机来产生每一帧画面或处理每一帧画面上的图像，并将处理后的连续的画面实时的播出来的计算机综合技术。

早期的计算机动画都是二维的，它是用特定的平面角度来表现三维的效果，因此要表现三维动画，要画出每一帧的二维图像。

随着三维动画软件的产生，真正的三维动画也随之产生。

三维动画的每一帧，都是真实的三维场景，无论从任何角度看，都是真实的三维空间。

计算机三维动画，就是利用计算机进行动画的三维场景的设计与创作；产生真实的三维立体场景与动画。

与传统的动画制作相比，计算机使真正三维动画成为可能，极大地提高了工作效率，增强了动画制作效果。

总结计算机三维动画优点如下：画面易保存，易修改传统的动画是采用胶片保存的，随着时间的增长及使用次数增多，可能会老化和坏损，而难以保存和修改。

而采用最新的计算机数字化技术，可以随时方便地修改动画和永久保存。

<<三维动画制作实用教程>>

编辑推荐

《三维动画制作实用教程(3DS MAX 8中英文对照版)》为普通高等教育“十一五”国家级规划教材之一。

<<三维动画制作实用教程>>

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>