第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787121097331

10位ISBN编号：7121097338

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：李苏阳　编著

页数：386

字数：659200

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

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。
动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。
这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。
在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。
动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济生长点和广泛的社会效益。
动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。
动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。
动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。
综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。
创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。
随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。
中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。
人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。
北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。
京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。
本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

内容概要

本书是《全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材》系列丛书中的一本，重点介绍3ds max动画的创作技巧和创作理念。

本书以3ds max动画创作为主线，介绍了全新的创作技巧和创作理念。

全书分为10章，第1章讲述了3ds max基础知识，使读者对3ds max有一个初步的了解。

第2章介绍了基础建模技术，包括建模辅助工具、编辑修改器等。

第3章讲述了高级建模技术，主要包括多边形建模、面片建模和NURBS建模。

第4章介绍了材质与贴图技术，主要包括材质编辑器、标准材质和复合材质等。

第5章介绍了摄像机与灯光技术。

第6章介绍了场景动画技术，主要包括三维动画原理、动画时间与播放控制和关键帧动画等。

第7章介绍了角色动画技术，主要包括层级关系、正向运动动画、反向运动动画和骨骼系统等。

第8章介绍了粒子系统与空间扭曲。

第9章介绍了动画后期合成，主要包括后期合成概述、渲染与预览和环境参数与大气效果等。

第10为综合应用案例。

在每一章的最后还设置了练习题部分，使读者在学习了本章的内容后，对所用到的知识点进行思考和温习，从而受到更深层次的启发。

读者对象：本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，同时也适合广大三维动画爱好者，以及三维动画创作人员阅读使用，还可以作为社会相关培训班的参考教材。

书籍目录

第1章 3ds max基础知识　1.1 三维动画概述　1.2 3ds max工作界面　1.3 对象与群组　1.4 对象选择与属性　1.5 坐标系统与对象变换　1.6 对象复制　1.7 使用与查找场景文件　1.8 设置界面与环境　1.9 本章小结　1.10 练习题 第2章 基础建模技术　2.1 建模辅助工具　2.2 编辑修改器　2.3 内置模型建模　2.4 二维图形建模　2.5 挤压与旋转建模　2.6 放样建模　2.7　复合特体建模　2.8　本章小结　2.9 练习题第3章　高级建模技术第4章　材质与贴图技术第5章　摄影面与灯光技术第6章　场景动画技术第7章　角色动画技术第8章　粒子系统与空间扭曲第9章　动画后期合成第10章　综合应用案例

章节摘录

三维动画系统的研究始于20世纪70年代，其发展与二维动画相似，都是由最初的动画程序语言描述进化而来的。
随着计算机图形学技术、三维几何造型技术，以及真实感图形生成技术的发展，动画控制技术也得到飞速的发展。
同时，关键帧动画和基于物体的动画法也应运而生。
加上高速图形处理器及超级图形工作站的出现，计算机三维动画不断发展，并具有了非常逼真的视觉效果。
随着计算机技术和网络技术的发展，三维动画在各个领域的应用日益深入，应用领域也越来越广泛。
三维动画有多种不同的分类方法。
以动画的生成方式不同，可以分为逐帧动画和插帧动画。
逐帧动画是指组成画面的每一帧都是关键帧的动画。
逐帧动画需要为每一帧创建景物，制作烦琐、费时且生成的文件数据量大，一般用于设计没有连贯性的动画；而插帧动画是指只要插入起始帧和结束帧，其间的过渡帧由系统自动生成。
插帧动画制作省时、工作量小且生成的文件数据量也较小，一般用于制作连贯性动画。
此外，插帧动画还包括变形动画和运动动画。
以动画的对象变化方式不同，可以分为场景动画和角色动画。
场景动画是指在场景中对象以整体的方式发生变化的动画。
在场景动画中，运动动画是基础，也是技术难点，其难点在于运动的位置、方向及速度的精确控制；而角色动画则是指在场景中对象不但其整体发生变化，而且其本身各部分也发生变化的动画。
在角色动画中，人体动画是技术难点，这是由于人体在运动中脚、腿、手、臂及身体各骨骼之间存在着某些运动关联，其难点在于人体层级链接结构的构建、肌肉伸屈运动的设计，以及面部表情的刻画等。
此外，动画还包括材质动画和摄像机动画。
其中摄像机动画是指对象本身不发生变化，而是随摄像机的运动或焦距的调整使画面产生变化。

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