

## <<3D动画与视频制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3D动画与视频制作>>

13位ISBN编号：9787302173113

10位ISBN编号：7302173117

出版时间：2008-7

出版时间：清华大学出版社

作者：王明美，李广智 主编

页数：394

字数：632000

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>

## <<3D动画与视频制作>>

### 内容概要

本书是一本介绍三维动画软件3DS MAX和视频编辑软件Premiere的基本技术和应用教材。本书是按照教育部关于应用型本科计算机专业多媒体课程的基本要求，并结合当前的发展状况编写的。

本书由两篇构成，第一篇内容包括3DS MAX动画制作的基础知识和基本技术，第二篇内容包括Premiere视频制作及编辑的基础知识和基本技术。

本书内容详实，浅显易懂，图文并茂，将知识点与实例相结合，重点放在基础知识的学习和基本操作技能的培养上，在各章的后面都有配合教材内容的习题。

本书适合各类应用型高等院校、技术院校作为《3D动画与视频制作》课程的教材使用，也可作为国家公务员和社会各类成人培训教材使用。

## &lt;&lt;3D动画与视频制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 3DS MAX动画制作	第1章 3DS MAX概述	1.1 3DS MAX的相关知识	1.1.1 3DS MAX的特点	1.1.2 3DS MAX的应用领域	1.1.3 3DS MAX的系统配置	1.1.4 3DS MAX 9的安装
	1.2 三维动画制作的基本概念	1.2.1 动画制作的基本知识	1.2.2 坐标系	1.2.3 Wire (网格)、Face (面)与Smooth+Highlights (平滑+高光)显示方式	1.2.4 物体的颜色与材质	1.2.5 基于命令的创建方式
	1.3 3DS MAX的工作界面	1.3.1 标题栏	1.3.2 菜单栏	1.3.3 主工具栏	1.3.4 命令面板	1.3.5 工作区域
	1.4 工具面板介绍	1.4.1 各工具的名称与功能	1.4.2 对工具栏的操作	1.5 设置工作视图	1.5.1 对单个视图的切换	1.5.2 使用视图控制工具控制视图
习题	第2章 物体的选择、变换与复制	2.1 物体的选择	2.1.1 选择与变换工具	2.1.2 选择工具的使用方式	2.1.3 与选择有关的一些操作	2.2 变换对象
	2.2.1 变换参考坐标系	2.2.2 变换中心	2.2.3 复合选择工具和变换方法	2.3 物体的复制	2.3.1 复制的类型	2.3.2 复制物体的操作方法
	习题	第3章 三维物体的建模	3.1 标准几何体的创建	3.1.1 Box (长方体)	3.1.2 Sphere (球体)	3.1.3 Geosphere (几何球体)
			3.1.4 Cylinder (圆柱体)	3.1.5 Cone (锥体)	3.1.6 Tube (圆管)	3.1.7 Torus (圆环)
			3.1.8 Pyramid (四棱锥)	3.1.9 Plane (平面)	3.1.10 Teapot (茶壶)	3.1.11 综合实例
			3.2 扩展几何体的创建	3.2.1 Hedra (多面体)	3.2.2 Torus Knot (环形节)	3.2.3 Chamfer Box (倒角长方体)
			3.2.4 ChamferCyl (倒角柱体)	3.2.5 Oiltank (油桶)	3.2.6 Capsule (胶囊体)	3.2.7 Spindle (纺锤体)
			3.2.8 LExt (L形墙)	3.2.9 CExt (C形墙)	3.2.10 Gengon (倒角棱柱)	.....
	第4章 二维图形的建模	第5章 材质与贴图	第6章 灯光	第7章 相机	第8章 渲染	第9章 动画制作
	第10章 粒子系统和空间扭曲	第二篇 视频制作	第11章 初识Premiere Pro 2.0	第12章 视频素材的编辑与管理	第13章 视频转场的应用与编辑	第14章 视频特效的应用与编辑
	第15章 字幕的编辑与应用	第16章 素材的运动效果	第17章 音频与音频效果的应用	第18章 视频节目的输出	第19章 综合实例制作参考文献	

## <<3D动画与视频制作>>

### 章节摘录

第一篇 3DS MAX动画制作 第1章 3DS MAX概述 本章主要介绍3DS MAX的相关知识，三维动画制作的一些基本概念，3DS MAX的工作界面，主工具面板上的工具名称及其功能，工作视图管理等内容。

1.1 3DS MAX的相关知识 1.1.1 3DS MAX的特点 (1) 对硬件要求相对较低。

与：MAYA和SoftImage等大型软件相比，3DS MAX对软、硬件的要求相对较低，普通的个人电脑都能够使用。

(2) 具有众多的插件。

3DS MAX在功能上与MAYA和SoftImage相比逊色一些，但是它拥有的众多外挂插件，完全可以弥补其功能上的不足。

(3) 具有流畅的实时反馈性。

在3DS MAX中，大部分参数的调试结果会立即在视窗中反映出来，使用者可以直观地观察动画的变化。

(4) 具有友好的操作界面和灵活的操作方式。

除了具有菜单、工具栏、命令窗口、右键命令等操作方式以外，3DS MAX还引入了历史参数再编辑的概念，即在修改器列表中记录了建模的每一个过程，便于将来在改变构思时，可以回到原始参数层级进行再编辑。

(5) 具有记录动画的广泛性。

在3DS MAX中，动画渗透到整个系统中，不但能把可调整的参数设置成动画，而且还可以把建模的每个操作设置成动画。

1.1.2 3DS MAX的应用领域 3DS MAX在影视广告、军事医学、建筑装潢和网络等方面都有卓越的表现。

在影视制作领域，3DS MAX不仅可以制作逼真的三维场景，生成栩栩如生的三维角色，还可以创建奇幻的虚拟世界。

在建筑与室内设计领域，3DS MAX用于创建仿真模型，输出效果图，甚至可以在未开工之前就能制作工程竣工后的效果图，在工业设计领域，3DS MAX已逐渐成为产品造型设计最有效的技术手段，如进行新产品的研制开发等。

## <<3D动画与视频制作>>

### 编辑推荐

丛书特点：案例驱动的教学模式；一线优秀教师担纲编写；立体化教学资源解决方案。

<<3D动画与视频制作>>

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>