

<<三维动画实训教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画实训教程>>

13位ISBN编号：9787508477176

10位ISBN编号：7508477170

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：杨鲁新 编

页数：217

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>

<<三维动画实训教程>>

前言

三维动画作为一种高新技术，已经在众多领域得到了广泛的应用，许多行业的工作都需要有三维动画制作技能的人才，目前我国仅在影视动画的制作方面，每年就有不少的人才缺口，其他如工业设计、建筑设计、文化教育、科学研究、游戏开发、军事训练等领域，都在一定程度上存在高水平三维动画制作人才缺乏的问题。

人才问题需要教育来解决，针对三维动画技术人才的匮乏，近些年在全国出现大量以三维动画为内容的培训机构，这类培训机构在短期的培训工作方面发挥了一定的作用，也解决了部分部门的人才急需问题，但由于培训的时间比较短暂，培训内容有限，并且有相当数量的短训机构的教学活动不规范，所以仅靠这样的短期培训很难使学习者成为合格的三维动画制作人才，至少很难满足高层次的人才需求，而通过高等教育来满足这方面人才的需求是一条必由之路。

目前，正规化的动画教育已经得到了迅速的发展，国内陆续设立动画学院或开设动画相关专业的高校已超过200所，由于发展很快，所以普遍存在的问题是，师资力量相对不足，适用的教材也比较缺乏，尤其是针对高等职业教育方面的动画教材更加有限。

因此，专门针对高等职业技术教育的特点，以技能操作的实训教学作为主要内容来编写一套教材，是编写此书的目的。

在三维动画领域，3ds.

max是目前最为成熟的三维动画设计与制作软件，它以强大的建模、贴图、灯光和动画等方面的功能，成为三维动画制作领域的主力工具之一，在实际的应用中，有超过半数以上的三维设计工作人员都以该软件为基本工具，因此，在三维动画制作技术的教学活动中，3dsmax技术已成为一项重要的学习内容。

本书以3dsmax2009为例，以实训教学为目的，并根据教育部指定的计算机图形技术等级证书的考试内容，结合3dsmax的官方认证考试资料进行编写而成，书中的实例都是最为典型的三维制作内容，其中有的部分是认证考试需要涉及到的重要知识，希望通过本书可以帮助读者系统地掌握三维动画的制作技术，并为进一步向更高层次的发展奠定坚实的基础。

随书附带的光盘中包含书中所有的实例文件，可以把它们复制到硬盘中调用练习，另外光盘中附有部分优秀的三维动画片段与图片，可供参考。

本书由杨鲁新任主编，王新霞、黄文婧、高林国任副主编。

尽管作者根据多年的教学经验对书中的内容进行了反复筛选及梳理，对实例也进行了精心挑选，但是可能还会有一些不足之处，希望大家多提宝贵意见。

<<三维动画实训教程>>

内容概要

3ds max是当前主流的三维动画制作软件，它具有强大的功能、方便快捷的操作等诸多优势，因此在三维动画制作领域占据着非常重要的地位。

本书以3ds max 2009为例，以实训教学为出发点，并根据教育部指定的计算机图形技术等级证书的考试内容，结合3dsmax官方认证考试资料进行编写而成。

本书共分10章，系统地讲解三维动画制作方法和技巧。

前3章是关于基本操作的内容，包括三维动画概述、3ds max 2009的用户界面和基本操作。

第4~6章详细讲述二维图形建模、三维几何体的创建和编辑、编辑修改器和复合对象建模。

第7章是关于基本动画的内容，讨论关键帧动画技术、Track View和动画的约束功能。

第8章讲解多边形建模技术。

第9章是关于材质的内容，较为详细地讲解3ds max 2009的基本材质和贴图技术。

第10章用一个综合实例“相撞的星球”进一步讲解如何在3ds max中制作有趣的动画效果。

全书图文并茂，语言流畅，内容繁简得当，由浅入深。

每章后附有小结和练习题，供复习、练习之用。

本书具有广泛的适用范围，既可以作为大专院校相关专业的学生教材，也可以作为专业游戏开发人员的参考资料和广大计算机游戏爱好者的学习用书。

还可以作为相关培训机构的培训教材。

<<三维动画实训教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 三维动画概述 1.1 计算机三维动画的发展 1.1.1 计算机三维动画的产生与发展
1.1.2 具有典型意义的作品里程碑 1.2 计算机三维动画的应用领域 1.2.1 建筑装潢设计 1.2.2 电视栏目包装
1.2.3 影视类产品广告 1.2.4 电影电视特技 1.2.5 工业造型设计 1.2.6 三维卡通动画 1.2.7
三维卡通动画 1.2.8 网页动画 1.2.9 游戏开发 1.3 常用的计算机三维动画软件 1.3.1 Soflimage 3D
1.3.2 Maya 1.3.3 Lightwave 3D 1.3.4 Shade Pro 1.3.5 3ds max 1.3.6 3ds max 2009新功能介绍 本章小结
思考与练习题第2章 3ds max 2009的用户界面第3章 3ds max 2009的基本操作第4章 实例制作（一）——
二维图形的创建与编辑第5章 实例制作（二）——三维几何体的创建与编辑第6章 实例制作（三）——
编辑修改器和符合物体第7章 实例制作（四）——基本动画实例第8章 实例制作（五）——多边形
建模第9章 实例制作（六）——常用材质实例第10章 综合实例制作——相撞的星球

<<三维动画实训教程>>

章节摘录

插图：在计算机三维动画兴起和发展的历史中，Softimage3D一直都是那些世界上处于主导地位的影视数字工作室用于制作电影特技、电视系列片、广告和视频游戏的主要工具，Softimage3D提供的工具和环境为制作人员带来了最快的制作速度和高质量的动画图像，使它在获得了诸多荣誉的同时成为世界公认的最具革新的专业三维动画制作软件。

Softimage3D是由专业动画师设计的强大的三维动画制作工具，它的功能完全涵盖了整个动画制作过程，包括交互的独立建模和动画制作工具、SDK和游戏开发工具、具有业界领先水平的mentalray生成工具等。

Softimage3D系统是一个经受了时间考验的、强大的、不断提炼的软件系统，动画制作人员用它设计了不少具有挑战性的角色动画，1998年提名奥斯卡视觉效果成就奖的三部影片都应用了Softimage3D的三维动画技术，它们中有《失落的世界》里非常逼真的让人恐惧又喜爱的恐龙形象、《星际战队》里的未来昆虫形象、《泰坦尼克号》里几百个数字动画的船上乘客。

这三部影片是从列入奥斯卡奖名单的七部影片中评选出来的，在另外的四部影片《蝙蝠侠和罗宾》、《接触》、《第五元素》和《黑衣人》中，也都利用了Soft, image3D软件技术，动画师用它创建了令人惊奇的视觉效果。

用Softimage3D制作的帆船如图1.1 0所示。

<<三维动画实训教程>>

编辑推荐

《三维动画实训教程:3ds max 2009》是数字艺术设计系列教材。

<<三维动画实训教程>>

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>