

<<三维动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787111294627

10位ISBN编号：7111294629

出版时间：2010-3

出版时间：机械工业出版社

作者：高文胜 编

页数：144

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>

## <<三维动画设计基础>>

### 前言

三维动画设计作为人类创意与科技相结合的内容,已经开始成为21世纪知识经济的核心产业。为了培养更多的符合社会需求的实用型人才,根据实际教学的需要,我们组织编写了这本《三维动画基础设计》教材。顾名思义,这套教材的特点是突出实践应用技术,面向实际应用,注重实战演练为并与国外先进的设计理念和技术相结合。

通过学习本书学生能够深刻理解技术应用领域的整个工作流程和分工,具备参与实际设计和开发的能力。

本书以三维设计理念为基础,运用3dsmax9.0进行粒子系统与空间扭曲动画、室内效果图的动画设置等。

面向动漫行业实际应用,以完全实例的方式阐述了3dsmax9.0的各项功能在动画设计领域中的具体应用,同时介绍了相关领域的设计常识。

使学生动画设计理论、软件操作及设计技巧得到很大的提高,具有很强的实用性和可操作性。

本书共分8章,基本涵盖了动画设计的常见方法,练习题针对每章的学习目标和重点精心设计,帮助学生更好的理解和掌握所学知识。

全书还精心组织了实际的典型案例,具有较高的学习、参考和借鉴价值。

以培养学生设计素质、创造性思维并以对原理的理解和基本表现技能训练为基本着眼点,便于读者快速地,有针对性地学习,主要定位于学习与工作相互联系的复合性人才。

作者把在动漫领域中积累了十几年的实践经验及潜心钻研的各种软件之间的使用技巧均应用于教学中。

在案例操作过程中,使读者不仅在具体步骤上得到提高,还在设计理念上有很大的创新。

## <<三维动画设计基础>>

### 内容概要

本书用3ds max 9.0软件讲解三维动画设计基础，配有三维建模理论及三维动画的应用实例，在讲解各种三维基础和动画设计的同时，带领读者边学边练、学练结合，在实践中逐步掌握绘图和设计方法，提高读者对三维动画活学活用的能力。

本书主要介绍了3ds max 9.0、建模的初步及编辑、摄像机与灯光的创建、材质与贴图、动画的制作等。

同时还讲解了各种案例，通过建模学习制作三维模型，将三维建模和动画设计综合应用，通过大量的动画设计实例介绍关键帧、轨迹动画、粒子系统、路径约束等操作技法。

为了便于教学在本书的配套光盘中为教师教学提供案例实验、电子题库、教学大纲、教学计划、教学课件、实验指导、学生作品、三维动画案例等资源服务。

本书不仅可作为高等学校计算机专业学生的学习教材，也可作为计算机技术培训教材。主要定位于学习与工作相互联系的复合性人才。

## &lt;&lt;三维动画设计基础&gt;&gt;

## 书籍目录

出版说明	前言	第1章 三维动画设计基础	1.1 三维动画设计概述	1.1.1 三维动画简介	1.1.2 三维动画应用分类	1.2 赏析三维动画作品	1.2.1 运行并欣赏三维动画作品	1.2.2 运行场景文件及播放动画	1.3 认识3ds max 9.0	1.3.1 3ds max 9.0基本操作界面	1.3.2 菜单栏	1.3.3 主工具栏	1.3.4 视图控制区	1.3.5 如何启动和退出3ds max 9.0	1.3.6 新建文件与重置文件	1.3.7 打开文件与保存文件	1.3.8 合并文件	1.3.9 导入文件与导出文件	1.4 任务的归纳与提高	1.5 习题与案例实训																	
第2章 二维转换三维及编辑图形	2.1 二维转换三维	2.1.1 二维图形面板介绍	2.1.2 样条线	2.2 编辑图形	2.2.1 挤出命令	2.2.2 倒角命令	2.2.3 车削命令	2.3 放样物体	2.3.1 “放样”复合物体	2.3.2 多截面放样	2.4 编辑放样物体	2.5 布尔	2.6 二维图形与几何体建模实例制作	2.6.1 实例操作1：制作相框	2.6.2 实例操作2：制作水杯	2.7 任务的归纳与提高	2.8 习题与案例实训	第3章 摄像机与灯光	3.1 摄像机及其特效	3.1.1 摄像机的种类	3.1.2 目标摄像机	3.1.3 自由摄像机	3.1.4 摄影机常用参数设置	3.1.5 摄像机视图工具	3.1.6 创建摄像机	3.2 标准灯光的类型	3.3 标准灯光的共同参数	3.4 摄像机及灯光实例制作	3.4.1 设置摄像机	3.4.2 餐厅取景和布光	3.5 任务的归纳与提高	3.6 习题与案例实训	第4章 材质与贴图	第5章 关键帧和轨迹视图设计动画	第6章 粒子系统动画	第7章 动画约束	第8章 综合实例附录参考文献

## <<三维动画设计基础>>

### 章节摘录

3.三维动画制作 三维动画从简单的几何体模型到复杂的人物模型，单个的模型展示到复杂的场景，如道路、桥梁、隧道、市政、小区等线型工程和场地工程的景观设计，表现得淋漓尽致。

4.园林景观领域 园林景观动画涉及景区宣传、旅游景点开发、地形地貌表现，国家公园、森林公园、自然文化遗产保护、历史文化遗产记录，园区景观规划、场馆绿化、小区绿化、楼盘景观等动画表现制作。

园林景观3D动画是将园林规划建设方案，用3D动画表现的一种方案演示方式。

其效果真实、立体、生动，是传统效果图所无法比拟的。

园林景观动画将传统的规划方案，从纸上或沙盘上演变到了电脑中，真实还原了一个虚拟的园林景观。

目前，动画在三维技术制作大量植物模型方面有了一定的技术突破，用3D软件制作出的植物更加真实生动，优玛动画在植物种类上也积累了大量的数据资料，使得园林景观植物动画如虎添翼。

5.产品演示 产品动画涉及：工业产品如汽车动画、飞机动画、轮船动画、火车动画、舰艇动画、飞船动画；电子产品如手机动画、医疗器械动画、监测仪器仪表动画、治安防盗设备动画；机械产品动画如机械零部件动画、油田开采设备动画、钻井设备动画、发动机动画；产品生产过程动画如产品生产流程、生产工艺等三维动画制作。

6.模拟动画 模拟动画制作，通过动画模拟一切过程，如制作生产过程、交通安全演示动画（模拟交通事故过程）、煤矿生产安全演示动画（模拟煤矿事故过程）、能源转换利用过程、水处理过程、水利生产输送过程、电力生产输送过程、矿产金属冶炼过程、化学反应过程、植物生长过程、施工过程等演示动画制作。

7.片头动画 片头动画创意制作：宣传片片头动画、游戏片头动画、电视片头动画、电影片头动画、节日片头动画、产品演示片头动画、广告片头动画等。

<<三维动画设计基础>>

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>