

<<三维动画项目开发教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画项目开发教程>>

13位ISBN编号：9787121109584

10位ISBN编号：7121109581

出版时间：2010-6

出版时间：孟男、侯南、张甲秋 电子工业出版社 (2010-06出版)

作者：孟男，侯南，张甲秋 编

页数：199

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>

<<三维动画项目开发教程>>

前言

目前3dsMax已经成为市场上三维动画设计相关行业的主流技术，主要应用于影视、传媒动画、游戏设计等相关领域。

近年来相关行业市场发展前景看好，随之带动学习此技术的电脑爱好者及高校学生的人数日趋壮大，各大院校及电脑学校纷纷开设多媒体及动漫专业，因此对动画设计教材的需求也呈现日益增多的趋势。

目前市场上与本专业真正结合紧密的教材数量有限，尤其是能够将技术与项目相结合的教材更是缺乏，目前高职高专类院校倡导的新课型和教学改革急需符合高职生特点的具备技术基础和项目实战型的教材。

编写本教材正是为了适应高职课程改革，同时突出项目趋动教学，为六步教学法提供配套资源，使学生通过学习本教材既储备知识技术又收获项目开发的经验。

本教材面向三维动画制作的初学者，既适用于职业院校动漫专业的在校学生，也同样可作为各类电脑学校的辅导教材和动漫爱好者的自学教材。

本教材以3dsMax软件操作和建模贴图技术为铺垫，内容涉及三维动画创建的完整流程，即建模、材质、动画、特效、渲染合成，同时将这五大技术融于五大学习情境当中，即场景设计、角色设计、动画设计、特效设计、渲染合成。

教材的特色之处在于设计了双向面对的结构，既面对教师，同时也面对学生。

按照六步教学法的顺序，提供每个学习环节所需的配套资料，包括引导问题的咨询单、计划决策所需的资料单、设计实施所需的工作任务单、检查评估所需的检查单。

本教材根据作者多年的教学经验和项目开发经验编写，以实用技术为基础、同时考虑学生的学习特点并与实际项目开发流程相统一。

全书共分七章，每章都配有相应的工作项目，涵盖了三维动画设计的全套技术，即建模、材质、动画、特效、渲染合成。

第一章：主要介绍3dsMax软件的安装、界面组成、视图转换和对象的基本操作方法，包括选择、变换、复制、对齐等，并以“场景布局与空间设计”子项目来训练读者的3dsMax软件基础应用能力。

第二章：主要介绍二维图形的创建技术、由二维图形转化为三维模型的建模技术、三维几何模型的创建和修改技术，以及材质和贴图的编辑技术，并以“静物设计”子项目和“室内场景设计”子项目来训练读者的基本建模和材质编辑能力。

第三章：主要介绍一套古代建筑场景的制作过程，重点剖析动画场景的设计方法和流程，并以“室外场景设计”子项目训练读者的场景设计能力。

第四章：主要介绍应用多边形建模方法进行角色设计的过程，重点剖析了卡通狗角色建模方法和卡通人物角色建模方法，并以“卡通角色设计”子项目训练读者的角色设计能力。

第五章：主要介绍角色运动规律和卡通角色运动的设计技术，并以“角色动作设计”子项目训练读者的角色动作设计能力。

第六章：主要介绍灯光与摄像应用技术，以及各种特效，包括环境特效、视频特效和爆炸特效的制作技术，并以“场景照明设计”子项目训练读者的场景摄像和灯光设计能力，以“游戏道具设计”子项目和“爆炸特效设计”子项目训练读者的特效制作能力。

<<三维动画项目开发教程>>

内容概要

《全国高等职业教育计算机类规划教材·工作过程系统化教程系列·三维动画项目开发教程》详细讲解了三维动画制作各阶段所需的技术方法和流程，以软件基础和建模贴图为铺垫，使读者学习运用3dsMax软件进行设计的初步技能；以三维动画的主体元素，即场景、角色和特效设计为重点，介绍复杂模型及生物模型的建模方法、材质编辑方法、环境灯光与摄影方法、视频特效及大气特效的添加方法；以渲染设计的方法和步骤讲解作为全书的终结，使三维动画制作的整个流程得以呈现在读者面前。

《全国高等职业教育计算机类规划教材·工作过程系统化教程系列·三维动画项目开发教程》技术全面、内容丰富，各章既相互独立，又相辅相成。

全书以介绍三维动画的制作技术为主线，遵循六步教学法的顺序，按照咨询、计划、决策、实施、检查及评估学习过程几个阶段分别提供所需的资源。

每章配备咨询单、资料单、任务单、检查单，为读者的学习提供依据，使读者通过教材的指引逐步完成从初学者到专家的技术和经验的积累。

《全国高等职业教育计算机类规划教材·工作过程系统化教程系列·三维动画项目开发教程》适合希望从事三维动画制作的初学者阅读，特别适合于高职院校动漫设计专业的师生，以及各类电脑培训班使用，对三维动画设计的爱好者也有较高的参考价值。

<<三维动画项目开发教程>>

书籍目录

第一章三维软件应用基础咨询单资料单技能一3dsMax软件基础技能二3dsMax基础操作任务单——场景布局与空间设计检查单——场景布局与空间设计第二章建模与贴图概述咨询单资料单技能一二维图形创建技术分析技能二由二维图形转化三维模型技术分析技能三三维几何模型创建技术分析技能四三维修改建模技术分析技能五材质、贴图编辑技术分析任务单(一)——场景静物设计任务单(二)——室内场景设计检查单(一)——场景静物设计检查单(二)——室内场景设计第三章三维场景设计咨询单资料单技能一古建场景设计分析技能二古建场景合成任务单——室外场景设计检查单——室外场景设计第四章角色模型设计咨询单资料单技能一多边形建模法剖析技能二人体比例剖析技能三Q版角色创建分析技能四角色贴图设计技术分析任务单——卡通角色设计检查单——卡通角色设计第五章角色动画设计咨询单资料单技能一角色运动规律剖析技能二卡通角色运动设计任务单——角色动作设计检查单——角色动作设计第六章特效设计咨询单资料单技能一灯光与摄像应用分析技能二环境特效制作分析技能三视频特效制作分析技能四爆炸特效制作分析任务单(一)——场景照明设计任务单(二)——游戏道具设计任务单(三)——爆炸特效设计检查单(一)——场景照明设计检查单(二)——游戏道具设计检查单(三)——爆炸特效设计第七章渲染设计咨询单资料单技能一渲染参数设置分析技能二实时渲染方法分析技能三光线跟踪技术分析技能四高级照明技术分析技能五输出效果图步骤分析任务单——场景渲染设计检查单——场景渲染设计

<<三维动画项目开发教程>>

章节摘录

插图：

<<三维动画项目开发教程>>

编辑推荐

《全国高等职业教育计算机类规划教材·工作过程系统化教程系列·三维动画项目开发教程》由电子工业出版社出版。

<<三维动画项目开发教程>>

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>