

<<三维动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787304026165

10位ISBN编号：7304026162

出版时间：2004-5

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：李苏阳 编

页数：476

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>

<<三维动画设计与制作>>

内容概要

《教育部人才培养模式改革和开放教育试点教材：三维动画设计与制作》共分为9章。

第一章为动画基础，介绍三维动画设计与制作中所涉及到的一些基础知识。

第二章为基本操作，讲述3ds max 5的工作界面和基本操作。

第三章为模型制作，详细讲述模型制作的基本思路、基本方法和基本技术。

第四章为材质与贴图，讲述材质和贴图的概念、属性和基本应用技术。

第五章为灯光与摄像机，讲述灯光和摄像机的概念、属性和基本应用技术。

第六章为动画制作，详细讲述三维动画制作的基本概念和基本技术。

第七章为粒子系统，讲述粒子系统的基本概念和基本应用。

第八章为渲染与后期制作，讲述渲染和后期制作方面的基本概念和基本应用。

第九章为综合实例，详细讲解七个典型的三维动画综合实例的创意构思和制作过程。

《教育部人才培养模式改革和开放教育试点教材：三维动画设计与制作》适合作为高等院校和各类培训班学习三维动画的初、中级教材，也适合作为广告制作、影视制作、数字媒体、建筑装潢以及艺术等专业的教学参考书。

本书特别适合作成人读者学习三维动画设计与制作的自学教材。

<<三维动画设计与制作>>

作者简介

李苏阳，电子与计算机专业副教授。

现在深圳广播电视大学工程技术系任教，计算机教研室主任。

1982年7月毕业于南昌大学，留校任教，进修本校在职研究生。

在校期间一直从事电子、计算机教学工作，历任计算机实验室主任、计算机教研室主任。

1994年8月调入深圳广播电视大学，先后在大学学报和各类专业杂志上发表学术论文30余篇，并撰写了大量的计算机教学和实验教材。

在校主要讲授“计算机组成原理”、“汇编语言程序设计”、“Office办公软件应用”、“多媒体技术基础及应用”、“计算机平面设计”、“计算机三维设计”、“网页整合与动画制作”、“动态网页设计”以及“实用软件技术”等计算机相关课程。

<<三维动画设计与制作>>

书籍目录

第一章 动画基础1.1 图形基本原理1.1.1 图形与图像1.1.2 图形的变换1.1.3 图形的显示1.1.4 图形的分辨率1.2 视觉基本原理1.2.1 透视与透视图1.2.2 透视的基本规则1.2.3 景深与焦距1.2.4 构图1.3 彩色基本原理1.3.1 彩色1.3.2 彩色原理1.3.3 彩色空间1.3.4 彩色构图1.3.5 颜色深度1.4 灯光基本原理1.4.1 光线与颜色1.4.2 反射光与继承光1.4.3 自然光1.4.4 人造光1.5 运动基本原理1.5.1 预备动作1.5.2 物体变形1.5.3 顺序动作1.5.4 后继动作1.5.5 从属动作1.5.6 运动特性1.6 多媒体基础1.6.1 信息1.6.2 媒体1.6.3 数字媒体1.6.4 多媒体1.6.5 超媒体1.7 动画基本原理1.7.1 动画1.7.2 动画的分类1.7.3 动画的基本原理1.7.4 动画的基本术语1.7.5 三维动画的制作流程1.8 三维动画软件概述1.8.1 Maya1.8.2 Soft Image1.8.3 Light Wave3D1.8.4 Shock wave3D1.8.5 3ds max1.9 三维动画的学习方法1.9.1 三维动画学习现状1.9.2 三维动画学习方法第二章 基本操作2.1 工作界面2.1.1 主界面2.1.2 视图区2.1.3 菜单栏2.1.4 工具栏2.1.5 命令面板2.2 文件的操作2.2.1 场景文件的创建.....第三章 模型制作第四章 材质与贴图 第五章 灯光与摄像机第六章 动画制作第七章 粒子系统第八章 渲染与后期制作第九章 综合实例参考文献

<<三维动画设计与制作>>

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>