

<<中文电脑动画与广告设计技术>>

图书基本信息

书名：<<中文电脑动画与广告设计技术>>

13位ISBN编号：9787560507200

10位ISBN编号：7560507204

出版时间：1995-05

出版时间：西安交通大学出版社

作者：王柏

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>

<<中文电脑动画与广告设计技术>>

内容概要

内容简介

本书全面系统地介绍了当今世界范围内，在微机最流行的两个三维动画制作系统3D Studio和Topas的运行环境、特点、功能及其使用方法，并着重从使用者角度，结合实例分析说明了这两套系统的造型设计、动画制作、材质编辑及真实感显示等核心内容。

另外书中还给

出了为这两套系统扩充汉字处理能力所需的矢量汉字和三维汉字的生成技术及算法。

书中还

对动画制作技术的一般理论及第五代动画系统做了说明。

本书适合于具有中等文化水平以上，

有志于从事电脑动画、广告设计、建筑规划及装璜设计、工业设计等领域的学生、教师、研究人员及其他工作人员阅读参考。

书籍目录

目录

第一部 3D Studio系统

第1章 动画技术概论

1.1 传统动画制作技术

1.1.1 动画的基本概念

1.1.2 动画制作的基本过程

1.1.3 动画的拍摄过程

1.1.4 动画片的后期制作

1.2 计算机动画概论

1.2.1 计算机在动画中充当的角色

1.2.2 计算机动画系统的分类

第2章 3D Studio概述

2.1 简述

2.2 3D Studio使用的软硬件环境

2.3 3D Studio基本符号简介

第3章 3D Studio的下拉选单

3.1 信息选单Info

3.2 文件选单 File

3.3 视图选单 View Menu

3.4 程序选单 Program

第4章 图标控制面板

第5章 二维造型模块2D Shaper

5.1 2D Shaper总论及基本概念

5.2 2D Shaper用户界面

5.3 2D Shaper命令

5.3.1 Create造型命令

5.3.2 Select选择命令

5.3.3 Modify修改命令

5.3.4 Shape形定义命令

5.3.5 Display显示控制命令

5.4 新版对2D Shaper的扩充

第6章 三维放样模块3D Loft

6.1 3D Loft基本概念

6.2 3D Loft用户界面

6.3 3D Loft命令

6.3.1 Shapes 放样形命令

6.3.2 Path 放样路径命令

6.3.3 Deform 变形命令

6.3.4 3D Display三维显示命令

6.3.5 Objects形体生成命令

第7章 三维编辑模块3D Editor

7.1 三维造型及编辑

7.2 几何形体的布尔运算

第8章 动画编辑模块Kenframer

8.1 简单动画制作

<<中文电脑动画与广告设计技术>>

- 8.2 层次连接结构
- 8.3 连接关系的操作和变形动画
- 8.4 爆炸效果动画的实现
- 8.5 动画录象制作
- 第9章 材质编辑模块MaterialsEditor
 - 9.1 材质的色彩
 - 9.2 显示模式
 - 9.3 材质的特性
 - 9.4 纹理映射材质
- 第10章 真实感显示模块Renderer
 - 10.1 平滑浓淡上色
 - 10.2 聚光灯和阴影
 - 10.3 大气环境：深度指示和雾
 - 10.4 纹理映射
- 第11章 外部支持程序IPAS
 - 11.1 使用AXP程序
 - 11.2 使用PXP程序
 - 11.2.1 Grid程序
 - 11.2.2 Ripple程序
 - 11.2.3 Wave程序
 - 11.3 使用SXP程序
 - 11.3.1 使用W00d.SXP产生木纹图样
 - 11.3.2 使用Dents.SXP产生凹凸效果
 - 11.3.3 使用N0ise.SXP程序
 - 11.3.4 使用Vary.SXP程序
- 第二部 Topas 系统
- 第12章 Topas三维动画制作系统
 - 12.1 Opti0ns系统工作参数选项
 - 12.1.1 Tools 工具类参数命令
 - 12.1.2 Modeling 造型类参数命令
 - 12.1.3 Rendering 真实感显示类参数命令
 - 12.1.4 RenderMan RenderMan系统显示参数命令
 - 12.2 Control系统控制类命令
 - 12.2.1 Basics 基本命令类
 - 12.2.2 Files——文件类命令
 - 12.2.3 1mp0rt/Export 输入/输出类命令
 - 12.2.4 Stats——状态控制类命令
 - 12.3 Build造型设计类命令
 - 12.3.1 Simple 简单造型设计命令类
 - 12.3.2 Complex 复杂造型设计类命令
 - 12.3.3 Spline 样条造型类命令
 - 12.3.4 Groups 形体分组定义类命令
 - 12.4 Edit造型编辑类命令
 - 12.4.1 Objects 形体操作类命令
 - 12.4.2 Geometry 几何操作类命令
 - 12.4.3 Splines 样条操作类命令
 - 12.4.4 Delete 删除类操作命令

- 12.5 Camera视点控制类命令
 - 12.5.1 Camera 视点控制类命令
 - 12.5.2 SetPlane 设置画板操作命令
- 12.6 Animate动画制作类命令
 - 12.6.1 Create 动画制作命令
 - 12.6.2 EdIt/View 动画编辑类命令
- 12.7 Textures纹理制作类命令
 - 12.7.1 Texture 纹理制作类命令
 - 12.7.2 Mapping 纹理映射类命令
- 12.8 Lights光源控制类命令
- 12.9 TimeLine/TimeGraph时序编辑类命令
 - 12.9.1 Control 控制类命令
 - 12.9.2 EditTime 时序编辑类命令
- 12.10 DisplayModes系统显示状态
- 第13章 复杂形体描述技术
 - 13.1 复杂形体的分类及构成
 - 13.2 类自然语言的形体描述语言
 - 13.3 三维造型数据语义联系描述
- 第14章 三维动画制作技术
 - 14.1 动画制作技术概论
 - 14.2 动画时序控制及交互修改
 - 14.3 动画描述语言
- 第15章 二维图形到三维图形的转换技术
 - 15.1 基于二维汉字点阵的三维汉字生成方法
 - 15.1.1 二维汉字点阵的边缘抽取
 - 15.1.2 汉字线框模型矢量化
 - 15.1.3 汉字面模型矢量化
 - 15.1.4 汉字图形反走样处理
 - 15.2 平面图形的立体化处理
 - 15.2.1 深度伸展法
 - 15.2.2 斜角生成法
 - 15.2.3 曲线回转法
 - 15.2.4 多边形连接法
- 参考文献

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>