第一图书网, tushu007.com

# <<三维动画制作实务>>

## 图书基本信息

书名：<<三维动画制作实务>>

13位ISBN编号：9787121093906

10位ISBN编号：7121093901

出版时间：2009-8

出版时间：电子工业出版社

作者：计算机应用职业技术培训教程编委会 编

页数：256

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

第一图书网, tushu007.com

# <<三维动画制作实务>>

## 内容概要

本书是计算机应用职业技术培训教程之一，是根据职业岗位的功能和工作过程组织编写的，根据最新的职业教育课程开发方法开发而成，体现了以“职业导向，就业优先”的指导思想。
本书以当今流行的三维动画制作软件3ds max 9.0为主，兼顾Maya 8.5，全面讲解三维动画及相关产业中所需要掌握的知识与技能。

本书内容主要包括：三维动画计算机基础；三维动画的室内场景和室外场景制作技巧；简单有机体、角色建模；材质应用及各类贴图的设置与应用，灯光的应用技巧；三维动画的控制与制作，内容有粒子系统、动力系统、骨骼、蒙皮的基本建立及正向运动系统；三维动画脚本基础制作；三维动画扫描线渲染和光线跟踪渲染的应用。

各章末设置有习题，供复习、练习之用。
实例设置与三维动画生产相结合，简明实用、内容丰富，并提供场景与素材支持教与学。

本书可作为中等职业学校、技工学校三维动画制作相关专业的教材，也可作为动画制作爱好者的自学教材。

第一图书网, tushu007.com

# <<三维动画制作实务>>

## 书籍目录

第1章　计算机应用基础知识 1.1　多媒体常识　1.1.1　多媒体概念及功能　1.1.2　多媒体计算机的产生　1.1.3　多媒体元素及其特征　1.1.4　多媒体系统的组成与分类 1.2　图形工作站的组成及操作　1.2.1　图形工作站及其构成　1.2.2　图形工作站与高端PC的区别 1.3　苹果机的操作　1.3.1 “ 苹果电脑 ”及其操作系统　1.3.2　MAC与Windows的文件转换 1.4　安全性与可靠性技术　1.4.1　信息安全概述　1.4.2　计算机病毒　1.4.3　计算机病毒的防治　1.4.4 “ 木马 ”及其防治　本章习题第2章　三维动画制作软件应用 2.1　3ds max快捷键介绍及应用　2.1.1　菜单快捷键　2.1.2　主工具栏和浮动工具栏快捷键　2.1.3　视口快捷键　2.1.4　关键点和时间控制项快捷键　2.1.5　视口导航控制项快捷键　2.1.6　方形菜单快捷键　2.1.7　虚拟视口快捷键　2.1.8　子对象快捷键　2.1.9　层次快捷键　2.1.10　可编辑网格捷键　2.1.11　可编辑多边形快捷键　2.1.12　NURBS侠捷键　2.1.13　自由形式变形快捷键　2.1.14　编辑法线修改器快捷键 2.2　Sofiimage和Light Wave介绍　2.2.1　SoRimage XSl6介绍　2.2.2　Light Wave介绍 2.3　Poser和Bryce介绍　2.3.1　Poser介绍　2.3.2　Bryce 5介绍　本章习题第3章　三维角色建模 3.1　3ds max NURBS建模　3.1.1　非均匀有理B样条(NURBS)　3.1.2　u向放样曲面的应用　3.1.3　uv放样曲面建模　3.1.4　车削NURBS曲面建模　3.1.5　1轨扫描曲面和2轨扫描曲面 3.2　网格建模和曲面建模　3.2.1　网格建模　3.2.2　曲面建模 3.3　三维角色实体建模　3.3.1　多边形建模　3.3.2　多边形建模制作实例　3.3.3　注意事项　本章习题第4章　三维材质分析和效果表现 4.1 3ds max贴图的基本用法　4.1.1　指定材质　4.1.2　位图文件的使用　4.1.3　材质贴图的重复、平移和旋转　4.1.4　贴图坐标 4.2　3ds max材质类型及其用法　……第5章　三维物体运动的实现和控制第6章　三维脚本设计第7章　三维后期处理及渲染合成

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

第1章　计算机应用基础知识　1.1　多媒体常识　1.1.4　多媒体系统的组成与分类　学习目标　了解多媒体系统的硬件组成　了解多媒体系统的软件组成与硬件组成　了解多媒体系统的分类　一个完整的计算机系统包括硬件系统和软件系统。
硬件系统是指组成计算机的所有实体的集合，由电子元器件、机械装置等物理部件组成。
软件系统是指在硬件设备上运行的各种程序和文档资料。
硬件是计算机工作的物质基础，是软件运行的场所；软件是计算机的灵魂，它们相互配合，缺一不可。

传统的微机或个人机处理的信息往往仅限于字符和数字，只能算是计算机应用的初级阶段，在此阶段，人和计算机之间的交互只能通过键盘和显示器，交流的途径缺乏多样性。
为了改变人、机交互方式的单一和单调的局面，使计算机能够集声、文、图、像处理于一体，人们发明了多媒体计算机。
多媒体计算机系统是对多媒体信息进行逻辑互连、获取、编辑、存储和播放等功能的一个计算机系统。
它能灵活地调度和使用多媒体信息，使之与有关硬件协调工作，并具有一定的交互特性。

1.1.4.1　多媒体系统的硬件组成　多媒体系统是一个复杂的软、硬件结合的综合系统。
多媒体系统把音频、视频等媒体与计算机系统集成在一起，组成一个有机的整体，并由计算机对各种媒体进行数字化处理。
由此可见，多媒体系统不是原系统的简单叠加，而是有其自身结构特点的系统。

……

第一图书网, tushu007.com

# <<三维动画制作实务>>

## 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