

<<三维动画制作初步>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作初步>>

13位ISBN编号：9787121094439

10位ISBN编号：7121094436

出版时间：2009-9

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：269

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>

<<三维动画制作初步>>

内容概要

本书是《计算机应用职业技术培训教程》丛书之一，根据最新的职业教育课程开发方法编写而成，体现了“职业导向，就业优先”的课程理念。

本书以当今流行的三维动画制作软件3ds Max 9为主，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，重点培养学习者在实际工作中的操作能力。

内容主要包括：三维动画制作软件的基本概述及运行环境与安装方法；二维曲线、三维几何体、复合建模基础；材质编辑器及相关材质贴图种类；关键帧动画、动画曲线编辑、轨迹视图设置动画、控制器制作动画等。

本书以实际操作为主，结合简洁的理论介绍，使实际操作与理论相互渗透、逐步引导，以便读者快速掌握并逐步精通三维动画制作技能。

全书图文并茂，语言流畅，内容繁简得当，由浅入深。

每章后附有习题，供复习、练习之用。

实例设置与三维动画生产相结合，简洁实用、内容丰富，并提供场景与素材支持教与学。

本书可用于有关三维动画制作的职业培训，也可作为社会人员自学的教材。

<<三维动画制作初步>>

书籍目录

第1章 计算机安装、连接和调试 1.1 计算机的安装与使用 1.2 主机设备开机与关机 1.2.1 启动和关闭计算机 1.2.2 待机、休眠、注销和切换用户 1.3 操作系统进入 1.4 设备基本应用 1.4.1 设置系统日期和时间 1.4.2 格式化操作 1.5 应用程序基本操作 1.5.1 安装和卸载应用软件 1.5.2 建立快捷方式 第1章习题第2章 三维动画制作软件应用 2.1 3ds Max基本概述及运行环境与安装方法 2.1.1 3ds Max 9的安装与注册方法 2.1.2 3ds Max的发展历程 2.1.3 3ds Max 9的运行环境 2.2 3ds Max 9的界面介绍及基本操作 2.2.1 菜单栏 2.2.2 工具栏 2.2.3 命令面板 2.2.4 状态栏和提示栏 2.2.5 捕捉控制器 2.2.6 视图区 2.2.7 动画控制区 2.2.8 视图控制区 2.3 3ds Max基本操作的方式 2.3.1 对象的选择、选择集和组 2.3.2 对象的变换 2.3.3 对齐、复制、实例复制和参考复制 第2章习题第3章 三维角色建模基础： 3.1 3ds Max二维曲线、三维几何体建模 3.1.1 掌握二维曲线、三维几何体建模 3.1.2 掌握Surface建模初级应用、修改器使用及摄影机的创建和使用 3.1.3 掌握标准材质的应用 3.1.4 二维图形和三维图形的区别与联系以及建模的概念和重要性 3.2 3ds Max复合体建模 3.2.1 理解布尔运算概念、掌握布尔(几何体的交、并和差)运算 3.2.2 理解放样概念并掌握放样的方法 3.2.3 掌握网格对象的编辑,控制节点、边、面、多边形和元素 3.2.4 掌握常见的其他修改器的用法 3.2.5 掌握制作室内效果图模型 第3章习题第4章 三维材质分析和效果表现 4.1 3ds Max的材质编辑器 4.1.1 材质综述 4.1.2 材质编辑器的窗口组成 4.1.3 材质编辑器窗口的使用 4.2 3ds Max常用材质、纹理通道和程序贴图 4.2.1 掌握各种材质类型 4.2.2 纹理通道 4.2.3 程序贴图 4.3 基本灯光与摄像机基础 4.3.1 泛光灯 4.3.2 聚光灯 4.3.3 平行光灯 4.3.4 摄像机 第4章习题第5章 三维运动物体的实现和控制 5.1 3ds Max关键帧动画及动画曲线编辑 5.1.1 动画帧的概念 5.1.2 关键帧动画

<<三维动画制作初步>>

章节摘录

第1章 计算机安装、连接和调试 1.1 计算机的安装与使用 一、微机的硬件设备 2. 存储设备 存储设备是微型机的记忆部件，用来存放数据、程序和计算结果。

存储器分内存储器 and 外存储器两类。

(1) 内存储器简称内存，又叫做主存储器或简称主存。

内存容量小，速度快，它是计算机运算过程中主要使用的存储器，成为计算机主机的一部分。

内存包括只读存储器ROM和随机存储器RAM两部分。

ROM (ReadOnlyMemory) 中存放着计算机运行必要的程序，关机后不会丢失。

RAM (ReadAccessMemory) 提供系统程序和用户程序的运行空间，关机后内容消失。

(2) 外存储器简称外存，也叫做辅助存储器。

外存容量大，价格低，存取速度慢，用于存放暂时不用的程序和数据，作为主存储器的后援存储器；常用的有软盘、U盘、硬盘和光盘等。

3. 输入设备 (InputDevice) 输入设备是向计算机输入数据的设备，它是计算机与用户或其他设备通信的桥梁。

输入设备是用户和计算机系统之间进行信息交换的主要装置之一，键盘、鼠标、摄像头、扫描仪、光笔、手写输入板、游戏杆、语音输入装置等都属于输入设备。

<<三维动画制作初步>>

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>