第一图书网, tushu007.com

# <<3ds Max动画设计基础>>

## 图书基本信息

书名：<<3ds Max动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787040259520

10位ISBN编号：7040259524

出版时间：2009-7

出版时间：高等教育出版社

作者：田广军

页数：216

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

## 内容概要

《3ds Max动画设计基础》由浅入深地介绍了3ds Max软件的使用技巧和工作流程，为希望进入CG（计算机图形图像）行业的学习者打下坚实的基础。
书中按照3ds Max软件的功能共分为8章，内容包括：软件操作入门、常用建模方法、NURBS建模、多边形建模、材质贴图和灯光设置、环境大气效果与视频特效、室外效果图制作、动画制作等。
《任务引领课程改革系列教材：3ds Max动画设计基础》可作为各类中等职业学校动漫、多媒体、实用美术等专业或社会初、中级培训班的教材，还可以作为初学者的自学用书。

## 书籍目录

第1章　3ds Max热身1．1　3ds Max 工作环境1．1．1　3ds Max操作界面1．1．2　坐标系统1．1．3　工作流程1．2　工作流程示例1．2．1　制作模型1．2．2　制作物体的材质1．2．3　添加灯光和摄像机1．2．4　制作篮球动画1．2．5　渲染生成动画本章小结课后练刿第2章　常用建模方法应用2．1　绘制花瓶2．1．1　绘制花瓶模型2．1．2　为花瓶制作材质2．2　制作书籍2．2．1　制作书籍外壳2．2．2　制作书页2．2．3　制作书皮的材质2．2．4　制作书页的材质2．3　制作花2．3．1　制作花茎2．3．2　制作花朵2．3．3　制作花瓣的材质2．4　调整场景本章小结课后练习第3章　NURBS建模应用3．1　制作紫砂壶模型3．1．1　制作壶盖3．1．2　制作壶体的模型3．1．3　制作壶嘴3．1．4　制作壶把3．2　制作场景中的材质、灯光效果本章小结课后练习第4章　多边形建模应用4．1　制作蜻蜓的身体4．1．1　制作蜻蜓的躯干4．1．2　制作头和眼睛的模型4．1．3　制作蜻蜓的腿4．1．4　制作蜻蜓的翅膀4．2　制作蜻蜓的材质4．2．1　翅膀的材质4．2．2　制作眼睛和身体的材质本章小结课后练习第5章　材质贴图和灯光的应用5．1　常用材质举例5．1．1　不锈钢材质5．1．2　磨沙金属材质5．1．3　车漆材质5．1．4　丝绸材质5．2　材质与灯光实例5．2．1　墙面的材质制作5．2．2　场景中灯光的设置本章小结课后练习第6章　环境大气效果与视频特效6．1　体积光应用举例6．1．1　制作立体文字6．1．2　添加灯光和摄像机6．1．3 制作材质和体积光6．1．4　设置动画6．2　video Post应用举例6．2．1　制作立体文字场景6．2．2　在场景中添加粒子6．2．3　场景动画设置6．2．4　添加video Post后期效果本章小结课后练习第7章　室内外效果图的制作7．1　室内效果图7．1．1　制作房子的模型7．1．2　添加灯光和摄像机7．1．3 制作材质7．2　建筑效果图的制作7．2．1　楼房模型的制作7．2．2　制作材质7．2．3　添加摄像机与灯光7．2．4　对效果图进行后期加工与处理本章小结课后练习第8章　动画的制作8．1　飞机飞行动画制作8．1．1　三维场景的制作8．1．2　制作山的材质8．1．3　添加摄像机和灯光8．1．4　制作飞行器的动画8．2　海底动画制作8．2．1　制作海底的场景8．2．2　场景中材质的制作8．2．3　场景中灯光的设置8．2．4　设置海面的动画8．2．5　使用粒子来模拟制作海底的浮游生物8．2．6　制作海豚的动画本章小结课后练习

## 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