

## <<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：9787113053376

10位ISBN编号：7113053378

出版时间：2003-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：沈洪，马兴华 编著

页数：209

字数：326000

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

本书通过实例操作的方式，使读者逐步了解3ds max的基本功能和基本操作。全书共分7章，第1章介绍了三维动画设计与制作的基本概念；第2章和第3章介绍了3ds max的工作环境和基本的使用方法；第4章到第6章分别介绍了建立材质、灯光和摄影像机的基本方法；第7章介绍了动画的设计与制作。

本书图文并茂，深入浅出，可作为大学本科中应用型专业学生、高职高专学生的教材，也可作为成人高考和在职人员培训等3ds max动画制作的入门教材。

## <<三维动画设计与制作>>

### 书籍目录

第1章 动画设计与制作概述 1 1-1 动画设计与制作简介 2 1-2 动画的分类和文件格式介绍 15 1-3 动画设计常用软件 18 1-4 三维动画的魅力 21 重点整理 21 课后习题与实验 22 第2章 走进三维动画的大门——3ds max初识 23 2-1 3ds max 的历史和变化 24 2-2 认识3ds max的工作环境 25 2-3 用3ds max制作一个简单的动画 33 重点整理 43 课后习题与实验 44 第3章 梦幻工厂——3ds max建模 45 3-1 直接创建三维模型 46 3-2 物体的修改 57 3-3 从二维造型到三维建模 67 重点整理 87 课后习题与实验 87 第4章 为模型穿上美丽的外衣——材质编辑 89 4-1 材质编辑器 90 4-2 材质的类型 107 4-3 贴图材质 117 重点整理 122 课后习题与实验 123 第5章 画龙点睛——3ds max的灯光 125 5-1 3ds max的灯光 126 5-2 泛光灯 127 5-3 聚光灯 134 5-4 平行光灯 138 5-5 为场景加上灯光 139 重点整理 140 课后习题与实验 141 第6章 3ds max的眼睛——摄像机的建立 143 6-1 摄像机的分类 144 6-2 目标摄像机 146 6-3 自由摄像机 157 6-4 现实世界的摄像机 157 6-5 三维世界的摄像机 159 重点整理 160 课后习题与实验 160 第7章 这里的世界更精彩——3ds max的动画制作 161 7-1 制作一个弹跳的小球 162 7-2 利用移动摄像机制作动画 169 7-3 Track View的简单应用 179 7-4 小车爬山 186 7-5 制作波浪效果的文字 191 7-6 环形文字 198 重点整理 206 综合题 206 附录 部分习题答案 207

<<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>