

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9角色设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787115215772

10位ISBN编号：7115215774

出版时间：2010-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：张凤红，沈大林 主编

页数：362

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 9是由美国Autodesk公司推出的一款优秀三维动画制作软件，是世界上应用最广泛、国内最早引进的立体建模动画软件，能满足制作高质量动画、游戏特效等领域的需要，在影视、广告、建筑、装潢、机械、军事、娱乐、多媒体教学等领域创立了自己不可替代的地位。

读者可以使用它来创建3D场景和角色、对象以及其他任何类型主题三维模型和动画。

全书共分7章，利用案例驱动方式编写，以案例带动知识点。

内容包括了3ds Max 9动画角色设计从基础知识到设计实践的多方面知识，通过20个实用案例的分析讲解，再利用数十道习题的练习与巩固，由浅至深，层层引导，让读者快速掌握3ds Max 9动画角色设计技术，提高三维动画角色设计能力。

本书可作为高职高专院校相关专业的教材，也可以作为初、中级培训班的教材，还可作为三维动画爱好者的自学用书。

书籍目录

第1章 ds Max 9角色设计基础入门	1.1 ds Max 9三维角色设计基础	1.1.1 ds Max与角色动画简介	1.1.2 ds Max 9的工作界面	1.1.3 视图设置	1.1.4 命令面板	1.1.5 ds Max 9的坐标系统	1.1.6 文件的基本操作	1.1.7 【案例1】角色观察	思考与练习
1.2 对象的基本操作	1.2.1 选择操作	1.2.2 复制、阵列、镜像和对齐对象	1.2.3 【案例2】卡通娃娃	思考与练习	第2章 三维角色基础建模	2.1 三维标准基本体建模	2.1.1 ds Max 9中的标准基本体	2.1.2 【案例3】铅笔人	思考与练习
2.2 三维扩展基本体建模	2.2.1 ds Max 9中的扩展基本体	2.2.2 【案例4】卡通小人	思考与练习	2.3 三维模型修改器	2.3.1 修改命令面板	2.3.2 常用三维修改器	2.3.3 【案例5】飞翔的小鸟	2.3.4 【案例6】钓鱼的青蛙	思考与练习
第3章 二维建模	3.1 二维图形建模	3.1.1 二维图形对象简介	3.1.2 基本二维图形对象	3.1.3 二维图形对象的子对象	3.1.4 常用二维修改器	3.1.5 【案例7】卡通小女孩	3.1.6 【案例8】欢乐滑雪场	思考与练习	3.2 复合对象建模
3.2.1 复合对象	3.2.2 【案例9】卡通羊	思考与练习	第4章 细分曲面建模	4.1 网格建模与多边形建模	4.1.1 网格建模	4.1.2 多边形建模	4.1.3 细分曲面建模技术	4.1.4 【案例10】商务人士	4.1.5 【案例11】客厅中的男女
4.1.6 【案例12】梨和苹果的爱恋	思考与练习	4.2 面片与NURBS曲面建模	4.2.1 面片与NURBS曲面建模	4.2.2 【案例13】卡通狗	思考与练习	第5章 材质渲染、灯光与摄影机	5.1 材质编辑与渲染输出	5.1.1 材质编辑	5.1.2 渲染输出
5.1.3 【案例14】卡通兔子	思考与练习	5.2 材质贴图	5.2.1 材质贴图	5.2.2 【案例15】快乐生活	思考与练习	5.3 灯光、摄影机与动画设计	5.3.1 灯光	5.3.2 摄影机	5.3.3 动画设计
5.3.4 【案例16】角色浏览	思考与练习	第6章 骨骼与蒙皮动画	6.1 骨骼动画	6.1.1 Biped骨骼系统	6.1.2 【案例17】骨骼动画	思考与练习	6.2 骨骼蒙皮动画	6.2.1 骨骼蒙皮	6.2.2 【案例18】游戏人物动画
思考与练习	第7章 环境特效与粒子系统	7.1 环境特效	7.1.1 环境特效	7.1.2 【案例19】兔子的魔法	思考与练习	7.2 粒子系统与空间扭曲	7.2.1 粒子系统	7.2.2 空间扭曲	7.2.3 【案例20】圣诞来了
思考与练习									

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max 9角色设计案例教程》：21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

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>