第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787118052640

10位ISBN编号：7118052647

出版时间：2007-8

出版时间：国防工业出版社（图书发行部）（新时代出版社）

作者：黄伟焕

页数：324

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

<<三维动画制作教程>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3ds max 7制作模型和三维动画的基本知识和操作技巧。
全书共分10章，内容涵盖3ds max 7安装与简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、网格建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄影机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步、渲染与输出以及后期视频合成等。
本书最大的特色在于图文并茂，内容翔实、丰富，对大量的图片都做了标示和对比，小示例大制作相结合，具有很强的针对性和实用性，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。
基础部分采用参数讲解与实例应用相结合的方法，使读者在明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。
每章后面基本都有综合练习，使读者能熟练地掌握操作技巧，从而能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。
本书既可作为高职院校相关专业的教材，也可作为各种3ds max培训班的培训教材，还可以供三维造型、影视广告动画设计、建筑装璜设计、产品造型设计等相关人员和广大3ds max初学者学习、参考使用。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作教程>>

书籍目录

第1章 3dS max 7概述　1.1 3ds max 7相关知识　1.2 用3ds max进行三维动画制作的一些基本概念　1.3 3ds max 7的工作界面　1.4 主工具面板上的工具名称及其功能　1.5 工作视图管理　1.5.1 设置工作视图　1.5.2 使用视图控制工具控制视图　1.6 实例——弹跳的茶壶　小结　思考题第2章 物体的选择与复制　2.1 物体的选择　2.1.1 选择与变换工具概述　2.1.2 选择的其他形式　2.1.3 与选择相关的一些操作　2.1.4 坐标系统与坐标轴心　2.2 物体的复制　2.2.1 复制的类型　2.2.2 复制物体的操作方法　2.3 综合实例——亭塔小景　小结　思考题第3章 二维建模　3.1 二维造型的创建及编辑　3.1.1 二维图形　3.1.2 样条线的创建方法与参数设置　3.1.3 NI_IRBS曲线的创建　3.1.4 二维造型的编辑修改　3.2 从二维造型到三维造型　3.2.1 用车削修改命令制作圆桶　3.2.2 用挤出修改命令制作凹（凸）字的匾额　3.2.3 倒角及倒角剖面修改命令制作倒角字　3.2.4 用曲面修改器创建模型　3.3 放样建模　3.3.1 放样建模概述　3.3.2 放样建模方法的步骤　3.3.3 放样物体的修改　3.3.4 放样物体的其他参数设置　3.3.5 运用放样自身的变形选项制作较为复杂的三维模型　3.4 综合实例——喜庆灯笼　小结　思考题第4章 三维建模　4.1 三维物体的创建和编辑修改　4.1.1 标准基本体和扩展基本体的创建　4.1.2 复合对象的创建　4.2 使用编辑修改器进行三维建模　4.2.1 编辑修改器概述　4.2.2 常用修改器的特点与实际运用　4.3 综合实例——足球贝贝　小结　思考题第5章 材质与贴图　5.1 材质与贴图概述　5.1.1 材质编辑器　5.1.2 材质的类型、标准材质的参数控制　5.1.3 贴图效果及其参数控制　5.1.4 贴图坐标及其使用方法　5.1.5 贴图通道　5.1.6 动力学属性卷展栏　5.1.7 贴图类型　5.2 复合材质以及常用复合材质的使用方法　5.2.1 复合材质的类型及其特点　5.2.2 其他材质　5.3 综合实例——蓝色的湖面　小结　思考题第6章 灯光与摄影机　6.1 灯光概述　6.2 灯光的创建及其参数特点　6.3 摄影机概述　6.4 摄影机类型及相关参数　6.4.1 目标摄影机　6.4.2 自由摄影机　6.5 对摄影机视图的控制方法　6.6 综合实例——任我翱翔　小结　思考题 第7章 动画设计　7.1 动画制作概述　7.2 动画的制作方法　7.3 使用修改参数制作动画　7.4 使用运动命令面板制作动画　7.5 轨迹视图　7.6 空间扭曲变形动画　7.7 层次面板与IK动画　小结　思考题第8章 粒子系统　8.1 粒子系统概述　8.2 各种粒子系统的创建参数　8.3 综合实例——漫天风雪　小结　思考题第9章 环境与效果、渲染　9.1 背景的设置　9.2 环境编辑器　9.3 云雾效果的制作　9.4 效果编辑器概述　9.5 渲染输出　9.6 几种特别的渲染方式　9.7 综合实例——夜间篝火　小结　思考题第10章 视频合成　10.1 视频合成器（Video.Post）的基本概念　10.2 Video Post工作界面、各工具的特点及其使用方法　小结　思考题参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作教程>>

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