第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 9角色设计案例教 >

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 9角色设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787121079634

10位ISBN编号：7121079631

出版时间：2009-2

出版时间：电子工业出版社

作者：沈大林，罗红霞 主编

页数：311

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

前言

3DS MAX 9是由美国Discreet公百推出的一款优秀的三维动画制作软件。
随着其版本的不断升级，它的各种功能不断完善，实用性得到了极人的提高。
在影视、广告和多媒体等领域具有不可替代的地位。
通过3DS MAX 9软件的强大制作功能，可以创建任何类型主题的角色和场景。
可以将它们设置在各种环境中，为电影特效、游戏设计构建各种精美的造型和场景。
本书采用案例驱动方式进行讲解，以案例设计为丰导，将知识点融入案例，贯穿以案例带动相关知识点进行学习。
在以案例进行讲解时，充分注意保证知识的相对完整性和系统性，通过学习实例，掌握3DS MAX 9动画角色设计的基本知识。
全书共分9章，第1章，学习三维动画设计的基本概念、设计流程，以及3DS MAX 9设计环境的基础知识。
第2章，学习3DS MAX 9的三维建模技术，学习使用标准3D基本对象和修改器进行建模。
第3章，学习使用2D图形和修改器等进行基本角色模型的创建。
第4章，学习使用NURBS面片建模进行建模。
第5章，学习使用网格和多边形进行建模。
第6章，学习高级角色制作，学习如何创建复杂的人体模型。
第7章，学习材质、贴图与渲染，以及如何为角色模型设计材质、贴图，让模型更加逼真，并渲染出图。
第8章，学习灯光、摄影机与场景动画的应用，以及如何为场景添加灯光，如何合理地设置摄影机和场景动画的设计。
第9章，学习使用character Studio对两足动物骨骼运动系统进行动面设计。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 9角色设计案例教 >

内容概要

全书采用案例驱动方式进行，将知识点融入案例，实现以案例带动相关知识点的学习方式。
在以案例进行讲解时，充分注意到了知识的系统性和相对完整性。
本书通过对17个实用案例的分析讲解，由浅入深，层层引导，使读者逐步掌握3DS MAX 9的动画角色设计技术。
本书配有光盘，其内容包括：案例和素材，课件，录屏，文档（供教师制作电子教案使用）。
本书可作为高等院校、高等职业院校相关专业的教材，也可供3D设计开发人员参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 9角色设计案例教 >

书籍目录

第1章 三维角色动画和3DS MAX 9基础 1.1 三维角色动画基础 1.1.1 3DS MAX在动画和视觉效果中的应用 1.1.2 3DS MAX动画与视觉效果专业工具 1.1.3 角色动画特征 1.1.4 三维动画制作流程 1.2 3DS MAX 9基础入门 1.2.1 3DS MAX 9的启动与工作界面简介 1.2.2 视图设置 1.3 命令面板 1.3.1 创建命令面板 1.3.2 修改命令面板 1.4 坐标系统 1.4.1 3DS MAX 9的坐标系统 1.4.2 使用变换Gizmo 1.5 对象的基本操作 1.5.1 基本选择操作 1.5.2 选择并变换 1.5.3 复制、阵列、镜像和对齐对象 1.6 文件的基本操作 1.6.1 新建、保存文件和重置场景 1.6.2 合并文件、暂存与取回操作 1.6.3 配置外部文件的路径与设置显示单位 思考与练习1 第2章 基本建模 2.1 创建三维基本模型 2.1.1 标准基本体 2.1.2 扩展基本体 2.1.3 三维布尔运算 2.2 使用编辑修改器 2.2.1 修改命令面板的使用 2.2.2 常用于几何体编辑修改器 2.3 复合对象 2.3.1 复合对象简介 2.3.2 布尔复合 2.4 【案例1】卡通小怪物 2.5 【案例2】守着骨头的小狗 思考与练习2第3章 二维建模 3.1 用二维型建模 3.1.1 创建二维型对象 3.1.2 利用二维型创建三维对象 3.2 放样建模 3.2.1 放样建模的基本概念 3.2.2 放样建模基本方法 3.3 【案例3】卡通机器人 3.4 【案例4】撞晕了的羊 思考与练习3第4章 面片建模 4.1 创建和编辑面片 4.1.1 创建面片 4.1.2 编辑面片 4.2 利用曲面修改器进行面片建模 4.2.1 曲面修改器建模简介 4.2.2 曲面修改器的主要参数 4.3 【案例5】制作卡通狗头部模型 4.4 【案例6】热带鱼 思考与练习4第5章 网格和多边形建模 5.1 网格建模 5.1.1 将对象转换为网格对象 5.1.2 次对象的选择 5.1.3 次对象的编辑 5.2 多边形建模和细分表面建模 5.2.1 多边形建模 5.2.2 细分表面建模 5.3 【案例7】制作卡通狗躯干模型 5.4 【案例8】卡通人物头像模型 思考与练习5第6章 高级角色制作 6.1 角色的设计 6.1.1 角色设计分类 6.1.2 角色制作前期设定 6.1.3 角色建模的方法 6.2 【案例9】人体模型制作 思考与练习6第7章 材质编辑 7.1 材质编辑器中基本参数和扩展参数的设置 7.1.1 材质编辑器 7.1.2 基本参数的设置 7.2 贴图和贴图坐标 7.2.1 贴图卷展栏和设置贴图的方法 7.2.2 常用贴图类型 7.2.3 贴图坐标 7.3 2D、3D贴图 7.3.1 2D贴图 7.3.2 3D贴图 7.3.3 3D贴图的坐标参数 7.4 常用材质 7.4.1 双面材质 7.4.2 多维/子对象材质 7.4.3 光线跟踪材质 7.5 【案例10】卡通狗的材质编辑 7.6 【案例11】人物材质编辑 7.7 【案例12】海底游鱼 7.8 【案例13】笼中鸟 思考与练习7 第8章 灯光与摄影 8.1 灯光的应用 8.1.1 灯光的应用 8.1.2 标准灯光的类型参数设置 8.2 摄影机的使用 8.2.1 摄影机应用范围 8.2.2 目标摄影机的使用 8.3 【案例14】室内场景灯光应用 8.4 【案例15】场景动画 思考与练习8第9章 两足动物动画 9.1 动画的基本知识 9.1.1 设置关键帧 9.1.2 轨迹视图简介 9.1.3 轨迹视图窗口的两种模式 9.2 Character Studio两足动物骨骼运动系统 9.2.1 Character Studio简介 9.2.2 两足动物 9.2.3 编辑两足动物 9.2.4 设置两足动物动画 9.3 【案例16】制作人行走动画 9.4 【案例17】卡通狗骨骼动画 思考与练习9

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章　三维角色动画和3DS MAX 9基础1.1　三维角色动画基础1.1.1　3DS MAX在动画和视觉效果中的应用三维动画又称3D动画，是近年来随着计算机软／硬件技术的发展而产生的一种新兴技术。三维动画软件在计算机中首先建立一个虚拟的世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照对象的形状和尺寸建立模型及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其他动画参数，最后按要求为模型赋上特定的材质，并打上灯光。
当这一切完成后就可以让计算机自动运算，生成最后的画面。
3DS MAX是世界上应用最广泛，也是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，也是使用人数最多的国际级动画工具。
3DS MAX是Discreet公司推出的功能强大的三维设计软件，目前的最新版本是3DSMAX 9.0，这个版本相对于以前的版本而言，在造型、材质、渲染功能和灯光的设置等方面都有很大的改进。
作为目前世界上应用最广泛的三维建模、动画、渲染软件，已被广泛地应用于建筑效果设计、三维动画制作、机构仿真模拟、广告设计、工业造型、游戏、电影制作等各种行业当中。
在3DS MAX中，可以为各种应用创建三维计算机动画，为计算机游戏创建角色的动画，还可以创建特殊效果的动画。
无论设计哪方面的动画，3DS MAX都是一个功能强大的设计环境，可以使用户实现各种应用开发。
图1.1.1所示就是使用3DS MAX设计的动画的2幅画面，左图为美国华特迪斯尼公司联合香港先涛数码企画有限公司制作的动画故事片《宝葫芦的秘密》中的动画角色，右图为育碧（Ubisoft）公司开发的游戏《彩虹六号3：盾牌行动》中的场景。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3DS MAX 9角色设计案例教程》：数码艺术设计系列。

第一图书网, tushu007.com

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