

<<3ds max 动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787301056752

10位ISBN编号：7301056753

出版时间：2002-6

出版单位：北京大学出版社

作者：张云静 郝利建 张云杰

页数：268

字数：420000

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>

<<3ds max 动画制作教程>>

内容概要

3ds max是Autodesk公司旗下Discreet子公司推出的一套功能强大的三维动画软件。

本书从初学者的角度出发，按照动画设计制作的流程原理及学习的规律组织材料和编写。

对各功能介绍力求完整，并以例题和练习加深用户的理解，力求使普通用户能尽快熟悉3ds max的各项功能，掌握三维动画设计的窍门。

第1章和第2章为对3ds max基础部分的介绍；第3章和第4章着重讲解3ds max的模型制作；第5章到第7章讲解3ds max场景的制作；第8章到第10章着重讲解3ds max的动画制作方法；最后，第11章通过综合实例的实际制作和讲解，使用户可对前面内容的介绍综合理解，同时也可将软件制作应用于实际的动画制作之中，增强实战的能力。

每章开始部分的学习流程图，使读者对本章应该掌握的内容一目了然。

每节的开始部分还有教学提示指明本节的重点。

在每章的最后大量的习题，这些习题紧扣学习重点，是对读者学习效果的大检验。

本书内容精彩、语言简洁通俗，适合初学者自学使用，也可作为大专院校及各类计算机培训学校的教材。

<<3ds max 动画制作教程>>

书籍目录

第1章 3ds max介绍 1.1 概述 1.2 动画原理和制作流程 1.3 3ds max的界面介绍 1.4 3ds max 4.2的新增特性 1.5 习题第2章 3ds max基本操作 2.1 文件基本操作 2.2 操作选取工具 2.3 视图控制工具 2.4 组工具 2.5 坐标系统 2.6 习题第3章 制作基本三维模型 3.1 建立基本三维模型 3.2 建立扩展三维模型 3.3 维修模型 3.4 习题第4章 建立复杂三维模型 4.1 建立和编修二维图形 4.2 旋转和拉伸 4.3 放样物体 4.4 布尔运算模型 4.5 网格、面片和曲面建模 4.6 习题第5章 材质和贴图 5.1 使用材质编辑器 5.2 使用贴图和贴图坐标 5.3 贴图类型 5.4 复合材质 5.5 复合贴图 5.6 习题第6章 应用摄像机和灯光 6.1 概述 6.2 应用目标摄像机 6.3 应用自由摄像机 6.4 应用泛光灯 6.5 应用聚光灯 6.6 应用平等光束 6.7 设置环境光源 6.8 习题第7章 环境设置 7.1 设置标准雾 7.2 设置层雾 7.3 应用质量雾 7.4 应用质量光 7.5 习题第8章 制作基本动画 8.1 利用帧编辑 8.2 路径编辑器 8.3 设置沿路径运动 8.4 正反向运动 8.5 习题第9章 制作复杂动画 9.1 粒子系统 9.2 空间扭曲 9.3 变形虫 9.4 运动学原理动画 9.5 习题第10章 动画后期制作和外挂 10.1 Video Post模块概述 10.2 静态合成 10.3 滤镜特效 10.4 渲染输出 10.5 外挂模块和插件 10.6 习题第11章 综合实例 11.1 实例介绍与实现方法 11.2 制作灯塔模型 11.3 制作游轮模型 11.4 制作背景 11.5 场景的制作 11.6 材质编辑 11.7 制作特效 11.8 制作动画

<<3ds max 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>