

图书基本信息

书名：<<3ds Max动漫三维项目制作教程/BSH>>

13位ISBN编号：9787313082701

10位ISBN编号：7313082703

出版时间：2012-8

出版时间：上海交通大学出版社

作者：吴慧剑，纪昌宁 主编

页数：294

字数：492000

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

《高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材：3ds Max动漫三维项目制作教程》为全国信息化工程师-NACG数字艺术人才培养工程指定教材之一。

《高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材：3ds Max动漫三维项目制作教程》精选19个3D动画影视动画制作的经典案例，全面剖析了3dsMax的各项功能，着重讲解了3dsMax的操作界面、工具栏、视图工具和建模、材质制作、UV贴图、动画、渲染，特效等功能模块，展现了3dsMax在影视动画、游戏三维制作等领域的实际应用，并在实例讲解过程中提炼出3dsMax动漫和游戏的制作领域的实际制作中实用的知识点。

《高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材：3ds Max动漫三维项目制作教程》可作为各级各类院校影视、动漫、游戏专业的教学用书及培训机构的培训用书，也可供从事影视广告制作、影视特效制作、游戏三维制作、三维动画制作的设计人员和数字艺术爱好者参考。

书籍目录

1 3ds Max入门技巧

知识点：操作界面，工具栏常用工具，视图控制工具，3ds Max动画制作流程

2 3D基础建模艺术

2.1 3D静物的制作

知识点：几何体组合建模，车削修改器建模，倒角修改器建模，挤压命令建模

2.2 马灯的制作

知识点：车削建模，编辑样条线建模，放样建模，挤压建模，截面命令，弯曲命令

2.3 天平秤的制作

知识点：车削修改器建模，挤压命令建模，间隔工具建模，倒角命令建模，布尔运算建模

3 3D多边形建模艺术

3.1 南瓜车的制作

知识点：多边形建模，目标焊接，沿样条线挤出、附加、移除、锥化、切割

3.2 女孩角色的制作

知识点：多边形角色建模流程，角色头部制作，角色身体制作，角色腿部制作，角色脚部制作

4 3D材质设置艺术

4.1 木板上的静物

知识点：标准材质 / 贴图简介，木板材质制作，陶瓷材质制作，报纸材质制作，标准金属材质制作

4.2 浴室一角

知识点：瓷砖材质，布艺材质，玻璃材质，水材质，多维子材质

4.3 摩托车

知识点：建立摄像机，MR不锈钢材质，MR钢圈材质，MR皮革材质，MR玻璃灯材质

4.4 餐厅特写

知识点：V-Ray自发光材质，V-Ray布艺材质，V-Ray玻璃材质，V-Ray丝绸材质，V-Ray蜡烛材质

5 3D灯光渲染艺术

5.1 标准灯光室外场景实例

知识点：目标平行光应用，目标聚光灯应用，阴影设置，渲染设置

5.2 Mental Ray室内灯光场景实例

知识点：mr太阳，mr天空，设置太阳照射时间段和地理位置，全局照明，光子图运用

5.3 V-Ray室内灯光场景实例

知识点：V-RaySun应用，泛光灯应用，V-Ray自发光特性，V-Ray渲染器各项参数设置

6 3D贴图制作艺术

6.1 木箱贴图制作

知识点：UVW Map，Unwrap UVW，编辑物体UV，Photoshop制作贴图，导出UV

6.2 M4手枪贴图制作

知识点：烘烤法线贴图，烘焙天光贴图，制作金属贴图，贴图的材质球设置

6.3 女孩角色贴图制作

知识点：Unwrap UVW面板介绍。

角色UV设置，角色贴图绘制

7 3D动画制作艺术

7.1 凳子上跳动的小球

知识点：时间滑块，关键帧动画设置，曲线编辑器

7.2 路径动画制作实例

知识点：路径约束，路径注视，变形路径

附录1 全国信息化工程师 NACG数字艺术人才培养下程简介

附录2 全国信息化工程师 NACG数字艺术人才培养工程培训及考试介绍

章节摘录

版权页： 插图：

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>