

图书基本信息

书名：<<3D Studio Max 5.X动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787810890724

10位ISBN编号：7810890727

出版时间：2003-4

出版时间：东南大学出版社

作者：霍智勇

页数：413

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

本书深入讲解目前最流行的动画设计与制作软件3D Studio Max 5.X的主要特点与功能，重点介绍该软件的使用方法与设计技巧。

全书共分10章，主要内容包括：3D Studio Max 5.X的特点及界面操作、模型的创建与修改、材质编辑、贴图、照明与摄像机、动画制作、粒子制作等。

本书结构严谨，条理清晰，实例丰富，图文并茂，适合作为各类大专院校媒体制作专业本专科教学的课程教材，也可作为相关专业的参考教材，同时也可以成为三维动画设计者和爱好者的自学教材和参考书。

书籍目录

第1章 3D动画基础 1.1 3D电脑动画的历史 1.2 电脑动画的主流软件 1.3 三维动画的应用领域 1.4 三维动画的基本制作过程 1.5 学习方法介绍 1.6 小结 思考题第2章 3D Studio Max 5.X的新功能 2.1 更友好的界面 2.2 更强大的建模工具 2.3 材质和贴图的改进 2.4 效率更高的动画设置 2.5 增强的光照和渲染效果 2.6 小结第3章 初识3D Studio Max 5.X界面 3.1 启动3DStudio Max 5.X 3.2 界面介绍 3.3 3D Studio Max 5.X的操作概念 3.4 小结 思考题第4章 三维建模 4.1 基础建模 4.2 高级建模 4.3 其他建模方法介绍 4.4 小结 思考题第5章 选择与修改 5.1 选择 5.2 修改 5.3 小结 思考题第6章 材质与贴图 6.1 认识材质编辑器的界面 6.2 贴图的使用 6.3 材质类型 6.4 小结 思考题第7章 摄像机与灯光 7.1 动画中的摄像机 7.2 电脑动画的灯光 7.3 小结 思考题第8章 环境设置和渲染 8.1 环境设置 8.2 渲染应用 8.3 Video Post与合成 8.4 小结 思考题第9章 动画基础 9.1 关键帧与时间 9.2 动画控制 9.3 轨迹视图 9.4 运动控制器 9.5 轴点、链接和虚拟对象 9.6 小结 思考题第10章 粒子系统 10.1 粒子系统的使用 10.2 喷射粒子系统 10.3 降雪粒子系统 10.4 PArray粒子系统 10.5 Super Spray粒子系统 10.6 Blizzard粒子系统 10.7 粒子云雾 10.8 小结 思考题附录1附录2参考文献

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>