第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6三维卡通总动员>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6三维卡通总动员>>

13位ISBN编号：9787030125637

10位ISBN编号：7030125630

出版时间：2004-2-1

出版时间：科学出版社

作者：刘旭,赵景亮

页数：307

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

<<3ds max 6三维卡通总动员>>

内容概要

3ds max 6是Autodesk公司开发的三维动画制作软件，它的功能强大，操作简单易学，被广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计、广告设计和工业造型等领域。

本书以实例为主线，详细介绍如何使用3ds max 6创作三维卡通动画，内容包括卡通角色设计、卡通场景的建模、角色动画、卡通角色和场景的合成、室外场景、灯光、摄像机、贴图，以及后期合成。

本书图文并茂，通俗易懂，对操作的每一个步骤都有详细说明，使读者可轻松学会3ds max 6 本书适用于初、中级用户，三维动画设计人员，高校相关专业师生和社会培训班学员。

本版CD内容为本书书的主要实例文件和素材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6三维卡通总动员>>

书籍目录

第1章 了解3ds max 6
1.1 3ds max 6的基本运行环境
1.2 3ds max 6的安装
1.3 3ds max 6的界面
1.4 3ds max 6的新功能
1.5 动画的基本概念
小结
习题

第2章 角色设计
2.1 卡通形象
2.2 卡通形象的材质
小结
习题

第3章 卡通场景的模型
3.1 卡通场景的构思
3.2 卡通场景的模型制作
小结
习题

第4章 卡通场景的灯光、摄像机和贴图
4.1 摄像机的概念和布置
4.2 灯光的概念和布置
4.3 场景的贴图
小结
习题

第5章 角色动画
5.1 角色的骨骼介绍
5.2 Biped(两足)特征
5.3 使用Biped程序
5.4 使用Biped制作人物骨骼动画
5.5 卡通角色的骨骼
5.6 卡通角色的骨骼绑定
5.7 卡通角色的表情动画
小结
习题

第6章 卡通角色和场景的合成
6.1 卡通场景的处理
6.2 合成卡通角色
6.3 卡通角色的动画
小结
习题

第一图书网, tushu007.com

第7章 卡通室外场景
7.1 城堡的建模
7.2 用外挂插件制作树和山
小结
习题

第8章 室外场景的灯光、摄像机和贴图
8.1 室外场景的摄像机
8.2 室外场景的灯光布置
8.3 室外场景的贴图
8.4 营造室外场景的气氛
小结
习题

第9章 后期合成
9.1 Premiere 6.5的用途和功能
9.2 Premiere 6.5的主界面
9.3 快速入门
9.4 实际应用
小结
习题

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6三维卡通总动员>>

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