

## <<3ds Max动画设计基础>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787040259520

10位ISBN编号：7040259524

出版时间：2009-7

出版时间：高等教育出版社

作者：田广军

页数：216

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动画设计基础>>

### 内容概要

《3ds Max动画设计基础》由浅入深地介绍了3ds Max软件的使用技巧和 workflows，为希望进入CG（计算机图形图像）行业的学习者打下坚实的基础。

书中按照3ds Max软件的功能共分为8章，内容包括：软件操作入门、常用建模方法、NURBS建模、多边形建模、材质贴图和灯光设置、环境大气效果与视频特效、室外效果图制作、动画制作等。

《任务引领课程改革系列教材：3ds Max动画设计基础》可作为各类中等职业学校动漫、多媒体、实用美术等专业或社会初、中级培训班的教材，还可以作为初学者的自学用书。

## &lt;&lt;3ds Max动画设计基础&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 3ds Max热身1.1 3ds Max 工作环境1.1.1 3ds Max操作界面1.1.2 坐标系统1.1.3  
工作流程1.2 工作流程示例1.2.1 制作模型1.2.2 制作物体的材质1.2.3 添加灯光和摄像机1.2.4 制作篮球动画1.2.5 渲染生成动画本章小结课后练习
- 第2章 常用建模方法应用2.1  
绘制花瓶2.1.1 绘制花瓶模型2.1.2 为花瓶制作材质2.2 制作书籍2.2.1 制作书籍外壳2.2.2 制作书页2.2.3 制作书皮的材质2.2.4 制作书页的材质2.3 制作花2.3.1 制作花茎2.3.2 制作花朵2.3.3 制作花瓣的材质2.4 调整场景本章小结课后练习
- 第3章 NURBS建模应用3.1 制作紫砂壶模型3.1.1 制作壶盖3.1.2 制作壶体的模型3.1.3 制作壶嘴3.1.4 制作壶把3.2 制作场景中的材质、灯光效果本章小结课后练习
- 第4章 多边形建模应用4.1 制作蜻蜓的身体4.1.1 制作蜻蜓的躯干4.1.2 制作头和眼睛的模型4.1.3 制作蜻蜓的腿4.1.4 制作蜻蜓的翅膀4.2 制作蜻蜓的材质4.2.1 翅膀的材质4.2.2 制作眼睛和身体的材质本章小结课后练习
- 第5章 材质贴图 and 灯光的应用5.1 常用材质举例5.1.1 不锈钢材质5.1.2 磨砂金属材质5.1.3 车漆材质5.1.4 丝绸材质5.2 材质与灯光实例5.2.1 墙面的材质制作5.2.2 场景中灯光的设置本章小结课后练习
- 第6章 环境大气效果与视频特效6.1 体积光应用举例6.1.1 制作立体文字6.1.2 添加灯光和摄像机6.1.3 制作材质和体积光6.1.4 设置动画6.2 video Post应用举例6.2.1 制作立体文字场景6.2.2 在场景中添加粒子6.2.3 场景动画设置6.2.4 添加video Post后期效果本章小结课后练习
- 第7章 室内外效果图的制作7.1 室内效果图7.1.1 制作房子的模型7.1.2 添加灯光和摄像机7.1.3 制作材质7.2 建筑效果图的制作7.2.1 楼房模型的制作7.2.2 制作材质7.2.3 添加摄像机与灯光7.2.4 对效果图进行后期加工与处理本章小结课后练习
- 第8章 动画的制作8.1 飞机飞行动画制作8.1.1 三维场景的制作8.1.2 制作山的材质8.1.3 添加摄像机和灯光8.1.4 制作飞行器的动画8.2 海底动画制作8.2.1 制作海底的场景8.2.2 场景中材质的制作8.2.3 场景中灯光的设置8.2.4 设置海面的动画8.2.5 使用粒子来模拟制作海底的浮游生物8.2.6 制作海豚的动画本章小结课后练习

<<3ds Max动画设计基础>>

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>