

## <<3ds Max动画制作技术>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作技术>>

13位ISBN编号：9787512107298

10位ISBN编号：7512107293

出版时间：2011-8

出版时间：北京交通大学出版社

作者：王明月

页数：262

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动画制作技术>>

### 内容概要

本书以三维动画的制作流程为主线，介绍了3ds

Max的基本知识、操作方法和动画制作技术，内容丰富，知识点全面，讲解通俗易懂，操作性强。

全书分为5个部分共11章。

第一部分是三维动画基础，包括三维动画概述和3ds

Max入门共2章内容；第二部分是三维建模，包括三维几何体建模、二维图形建模、多边形建模和复合

对象共4章内容；第三部分是材质、灯光和摄影机，包括材质编辑以及灯光、摄影机和渲染共2章内容

；第四部分是三维动画制作，包括动画制作、环境与效果共2章内容；第五部分是三维动画实战，包

括三维影视广告和三维栏目片头为1章内容。

本书适合作为高职高专院校动画及动漫专业的教材，也可作为从事动画或动漫产业人员的参考用书。

# <<3ds Max动画制作技术>>

## 书籍目录

### 第一部分 三维动画基础

#### 第1章 三维动画概述

- 1.1 三维动画的应用领域
- 1.2 三维动画的相关知识
- 1.3 三维动画制作软件

小结

习题

#### 第2章 3ds Max入门

##### 2.1 工作界面

- 2.1.1 标题栏
- 2.1.2 菜单栏
- 2.1.3 主工具栏
- 2.1.4 视图区
- 2.1.5 命令面板
- 2.1.6 动画控制区
- 2.1.7 视图导航控制区

##### 2.2 基本操作

- 2.2.1 空间坐标系
- 2.2.2 视图控制
- 2.2.3 系统设置及文件操作

小结

习题

### 第二部分 三维建模

#### 第3章 三维几何体建模

##### 3.1 任务一：儿童凳

- 3.1.1 任务展示
- 3.1.2 重点技术
- 3.1.3 制作过程
- 3.1.4 技术拓展
- 3.1.5 拓展练习

##### 3.2 任务二：公园一角

- 3.2.1 任务展示
- 3.2.2 重点技术
- 3.2.3 制作过程

小结

习题

#### 第4章 二维图形建模

##### 4.1 任务一：金属果篮

- 4.1.1 任务展示
- 4.1.2 重点技术
- 4.1.3 制作过程
- 4.1.4 技术拓展
- 4.1.5 拓展练习

##### 4.2 任务二：台灯

- 4.2.1 任务展示

## <<3ds Max动画制作技术>>

4.2.2 重点技术

4.2.3 制作过程

4.2.4 技术拓展

4.2.5 拓展练习

小结

习题

### 第5章 多边形建模

5.1 任务一：魔方

5.1.1 任务展示

5.1.2 重点技术

5.1.3 制作过程

5.1.4 技术拓展

5.1.5 拓展练习

5.2 任务二：仙人球

5.2.1 任务展示

5.2.2 重点技术

5.2.3 制作过程

5.2.4 技术拓展

5.2.5 拓展练习

小结

习题

### 第6章 复合对象

6.1 任务一：窗帘

6.1.1 任务展示

6.1.2 重点技术

6.1.3 制作过程

.....

第三部分 材质、灯光和摄影机

第四部分 三维动画制作

第五部分 三维动画实战

参考文献

<<3ds Max动画制作技术>>

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>