

<<3ds Max动画制作基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787532275557

10位ISBN编号：7532275558

出版时间：2012-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：周剑 等编

页数：199

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动画制作基础教程>>

内容概要

本书是动画及相关专业的软件基础课程之一。

本书内容分为两大部分即从理论讲解和实例剖析的角度进行解析。

涉及3ds

Max建模、材质与灯光设置的基本方法，以及动画制作的基本流程。

全书采取课程化模式，系统地对3ds

Max动画制作软件的知识点进行层级式分类讲解，结合实际教学中学生的典型课题案例进行实战性的研究分析，巩固和加强知识点的应用，做到由理论到实践的全方位教学。

既满足初级入门课程的教材要求，也能对学生进行进阶式的引导，同时也为高级课程做到了很好的衔接。

<<3ds Max动画制作基础教程>>

作者简介

周剑，动画艺术设计硕士。
南京艺术学院传媒学院教师。
长期从事动画与数字媒体教育，有着丰富的软件教学经验。
主要从事数字建筑的研究。
参与省级课题《三维数字空、的交互性艺术研究》，《数字虚拟建筑的现状与发展研究》等校级课题四项，发表《三维数字城市动画的应用》等学术论文六篇。
荣获省级以上奖项共十余项。

徐倩，动画艺术设计硕士。
南京艺术学院传媒学院教师。
长期从事动画与数字媒体教育，有着丰富的软件教学经验。
主要从事数字空间特效的研究。
主持参与《数字空间的特效艺术研究》等三项课题；发表核心学术论文《定格动画电影中光影与材质的视觉艺术——由沙来看手工技艺的原生态魅力》等。
荣获省级以上奖项共十余项。

<<3ds Max动画制作基础教程>>

书籍目录

前言

1 3ds Max概述

- 1.1 主要布局简介
- 1.2 界面定制与快捷键设置
- 1.3 视图的概念
- 1.4 对象的选择
- 1.5 对象的变换
- 1.6 对象的捕捉
- 1.7 变换坐标系
- 1.8 对齐、镜像和阵列

2 3ds Max建模的基本方法

2.1 基础建模

- 2.2 复合对象建模
- 2.3 网格编辑建模
- 2.4 面片编辑建模
- 2.5 多边形建模
- 2.6 NURBS建模

3 3ds Max材质设置的基本方法

- 3.1 材质基础知识简介
- 3.2 材质编辑器与材质树
- 3.3 常用材质的设置
- 3.4 常用贴图的设置
- 3.5 材质贴图坐标设置

4 3ds Max灯光设置的基本方法

- 4.1 灯光基础知识简介
- 4.2 标准灯光的创建及基本参数
- 4.3 光学度灯光的创建及基本参数
- 4.4 高级照明

5 3ds Max动画制作的基本方法

- 5.1 动画制作工具简介
- 5.2 关键帧动画
- 5.3 动画控制器
- 5.4 空间扭曲和粒子系统
- 5.5 动画渲染设置的基本方法

6 3ds Max动画制作的重点与难点

- 6.1 建模的规范化
- 6.2 模型的精简与优化
- 6.3 灯光的氛围营造
- 6.4 动画镜头的合理运用

7 3ds Max动画制作的课题实例

- 7.1 案例一：破碎的瓶子
- 7.2 案例二：飞舞的蜻蜓
- 7.3 案例三：飘动的旗帜

课程教学安排建议

章节摘录

版权页：插图：主要设置光能传递解决方案前两个阶段的行为，即“初始质量”和“细化”。

初始质量——设置场景中所需质量的级别，这里的“质量”指的是能量分布计算的精确度，而不是解决方案的图片质量，数值最高为100%。

通常测试时用40-70的数值，最终渲染时用85-99的数值。

优化迭代次数（所有对象）——为场景中的所有对象定义一个超越全局设置的细化迭代值。

但在处理“优化迭代次数”之后，将禁用“初始质量”，只有在单击“重置”或“全部重置”之后才能对其进行更改。

优化迭代次数（选定对象）——为场景中选定的对象定义细化迭代值。

同样在3dsMax处理“优化迭代次数”之后，将禁用“初始质量”，只有在单击“重置”或“全部重置”之后才能对其进行更改。

<<3ds Max动画制作基础教程>>

编辑推荐

《3ds Max动画制作基础教程》是中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材之一。

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>