

<<3ds Max动画制作基础>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作基础>>

13位ISBN编号：9787539432991

10位ISBN编号：7539432993

出版时间：2010-5

出版时间：湖北美术出版社

作者：彭国华，陈红娟 著

页数：196

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>>

### 内容概要

本书作为一本浅显易懂的三维动画制作基础教材，从3ds Max初级建模方法、中级建模方法、高级建模方法到材质、灯光，涵盖了整个三维动画制作的各个环节，可以说是一本比较全面的三维动画入门教材。

本书的特色是对于3ds Max软件操作命令的有效性介绍，主要针对三维动画制作过程中有效工具的讲解，并结合案例，去除不常用命令，尽量简化制作过程，寻求动画制作的捷径和技巧，使读者易于掌握；另外是精彩案例制作过程的讲解，作者选用最具吸引力的游戏模型和场景，既能引起读者学习的兴趣，又可以让读者快速掌握制作技巧。

本书可以作为后续从事影视片头动画、建筑漫游动画、角色动画等专业方向的基础教材，适合于作为全国艺术类院校动画专业教材和各种社会三维电脑培训机构学员培训教材或CG爱好者自学参考资料使用。

本教材适合各类艺术院校动画艺术学科。

## &lt;&lt;3ds Max动画制作基础&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 三维动画概述 1.1 三维动画及3ds Max概述 1.2 主流三维软件介绍 1.3 国内三维动画应用的主要方向 1.4 三维动画制作流程第2章 3ds Max基础操作 2.1 视图操作 2.2 工具栏主要工具介绍 2.3 菜单栏常用命令介绍第3章 3ds Max的建模方法 3.1 建模思路分析 3.2 3ds Max建模方法综述 3.3 建模方式分类 3.4 3ds Max基础建模 3.5 3ds Max基础建模实例第4章 3ds Max初级建模——修改建模 4.1 修改建模综述 4.2 修改二维几何体 4.3 修改三维几何体 4.4 修改建模完成简单游戏场景 4.5 修改建模总结第5章 修改建模实例——红警游戏模型 5.1 红警战车模型第6章 3ds Max中级建模——复合几何体建模 6.1 复合几何体建模综述 6.2 Loft放样建模 6.3 Boolean布尔运算 6.4 其它复合几何体建模工具第7章 3ds Max中级建模实例——星河战舰 7.1 星河战舰制作 7.2 中级模型制作总结第8章 3ds Max高级建模——编辑多边形建模 8.1 编辑多边形高级建模工具详解 8.2 多边形建模实例第9章 3ds Max高级建模实例 9.1 高达一飞翼零式模型 9.2 一级方程式赛车第10章 3ds Max材质基础 10.1 材质编辑器简介 10.2 材质贴图基础知识第11章 3ds Max灯光基础知识 11.1 灯光的种类与创建 11.2 灯光参数详解第12章 材质灯光实例 12.1 简单贴图场景CD-box实例 12.2 金元宝场景实例 12.3 易拉罐场景实例 12.4 蜡烛台上实例 12.5 卡通角色贴图

## <<3ds Max动画制作基础>>

### 编辑推荐

《高等院校动画艺术专业教材：3ds Max 动画制作基础》共分12个章节，主要对3ds Max动画制作基础知识作了介绍，具体内容包括三维动画概述、3ds Max的建模方法、3ds Max基础操作、3ds Max高级建模实例、3ds Max灯光基础知识等。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

<<3ds Max动画制作基础>>

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>