

## <<三维动画设计实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<三维动画设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787811241396

10位ISBN编号：7811241390

出版时间：2007-6

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：袁永美，黄继新 编

页数：269

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>

## <<三维动画设计实例教程>>

### 内容概要

3ds Max是著名的三维设计软件,《高职高专“十一五”规划示范教材·三维动画设计实例教程:基于3DS MAX 8》以3ds Max 8.0软件为例,系统详细地介绍了三维建模方法、动画制作步骤、粒子系统的应用、后期合成等内容,配合实例制作逐步引导读者在学习理论的同时学会实际应用。全书共分11章,第1章为3ds Max介绍;第2,3,4,5,6章为三维建模部分;第7章为材质与贴图;第8章为灯光与摄像机;第9章为动画制作;第10章为粒子系统;第11章为渲染与后期合成。

《高职高专“十一五”规划示范教材·三维动画设计实例教程:基于3DS MAX 8》的特点是理论够用,重在实际应用,通过实例制作的方法掌握3ds Max各参数的灵活运用。并增加了用Edit Poly工具建模,光度学灯光的使用与渲染等内容。使用实例制作更贴近于实际应用。

《高职高专“十一五”规划示范教材·三维动画设计实例教程:基于3DS MAX 8》由多年从事三维动画教学、具有实际室内设计、动画设计应用经验的资深教师编著,内容翔实、重点突出、实例丰富、图文并茂、由浅入深。

可作为高等职业院校计算机辅助设计、动漫等专业的教程,也可作为三维动画初学者的自学教材。

## &lt;&lt;三维动画设计实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds Max 8入门1.1 3ds Max 8功能简介1.2 工作界面1.3 一个完整的动画--“环球掠影”片头动画习题上机练习第2章 基本三维物体的创建2.1 标准几何体 (Standard Primitives) 2.2 扩展几何体 (Extended Primitives) 2.3 建筑模型习题上机练习第3章 3ds Max 8的常用操作3.1 对象的选择3.2 对象的变换3.3 坐标系和变换中心3.4 对象捕捉3.5 对齐工具3.6 复制对象3.7 使用组习题上机练习第4章 二维图形的绘制与编辑4.1 基本概念4.2 创建二维图形4.3 编辑样条曲线 (Edit Spline) 4.4 二维图形转换成三维实体习题上机练习第5章 复合物体和其他建模方式5.1 放样建模5.2 放样变形5.3 布尔运算5.4 面片建模和NURBS建模习题上机练习第6章 编辑修改器6.1 认识 Modify (修改) 命令面板6.2 常用的编辑修改器6.3 Edit Mesh (编辑网格) 修改器6.4 Edit Poly (编辑多边形) 6.5 用Editable Poly (可编辑多边形) 创建室内空间模型习题上机练习第7章 材质与贴图7.1 材质编辑器7.2 Standard (标准) 材质7.3 贴图与贴图通道7.4 贴图类型7.5 贴图坐标7.6 其他材质类型习题上机练习第8章 灯光及摄像机8.1 建立标准光源8.2 光度学灯光8.3 摄像机的设置8.4 环境习题上机练习第9章 动画制作9.1 动画基础9.2 关键帧动画9.3 使用Track View制作动画9.4 动画控制器9.5 动画对象练习习题上机练习第10章 粒子系统与空间扭曲10.1 粒子系统10.2 空间扭曲习题上机练习第11章 渲染与后期处理11.1 Render Scene (渲染场景) 11.2 Quick Render (快速渲染) 11.3 Video Post (视频合成) 习题上机练习

<<三维动画设计实例教程>>

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>