

<<三维艺术设计与制作案例教程>>

图书基本信息

书名：<<三维艺术设计与制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787122092649

10位ISBN编号：712209264X

出版时间：2010-10

出版时间：化学工业出版社

作者：陈学平 编

页数：213

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>

<<三维艺术设计与制作案例教程>>

前言

数字技术是当今高新技术之一，它正在广泛影响包括艺术设计在内的各个方面。

基于时代发展的要求，许多院校都纷纷设置了与数字艺术相关的专业，其中，三维艺术设计与制作成为了数字艺术专业的一门主干课程。

三维艺术设计与制作是应艺术设计表现的需要而出现的一门技术，而优秀的三维制作软件3dsmax为三维艺术表现提供了可能，本书就是为那些想用三维技术来表现艺术设计的初学者提供的学习教材。

本书中的许多案例都是编者多年从事一线工作与教学经验的积累与总结，软件操作技能重点突出、制作思路阐述清晰、操作步骤详细具体，并且有制作过程截图作为参考，读者更加容易学习和理解。

本书对于理论知识的介绍做到了化繁为简、有的放矢，书中每章内容都通过案例来深入剖析讲解相应的知识点，在各章后面还提供了实训案例及练习来帮助读者巩固和掌握所学的知识。

本书还具有以下一些特点。

1. 始终贯彻理论够用、注重实用的原则。

本书虽然是以3dsmax软件为基础，但是尽力避免枯燥讲解软件工具，注重实际应用能力的培养，重点提升读者的艺术设计与制作水平，着重讲解三维艺术设计与制作方面的基本技能，从而避免读者在学习后虽然熟悉软件但却做不出艺术作品的情况发生。

2. 立足零基础，表述通俗易懂。

本书面向没有三维设计与制作软件基础的初学者，采用通俗的表达形式编写教材。

在案例讲解的过程中采用循序渐进、启发引导的教学方法，使读者在由易到难学习的过程中慢慢增强解决问题的能力，从而增强学习的信心，始终保持浓厚的学习兴趣。

<<三维艺术设计与制作案例教程>>

内容概要

本书针对高职高专教学特点，以项目教学为主线，精心设计教学案例，详细讲解了所涉及的软件操作知识，深入讲解利用3ds max软件进行三维艺术设计与制作的基本技能和技巧，采用启发引导、循序渐进、知识链接、实训巩固等教学方法，通过大量的实际案例，向读者精心传授三维艺术设计与制作的实用技能。

本教材浅显易懂、结构科学合理，符合高职学生学习的特点。

读者可以由零基础入门，通过本书的学习能够提高实际操作技能，能切实提高实践动手能力和举一反三地分析解决问题的能力，并能设计和制作出有一定难度的艺术作品。

本书适合高职高专数字媒体艺术、三维动画、艺术设计、影视制作、广告设计等相关专业的学生使用，也适合三维艺术设计与制作的初、中级读者阅读。

书籍目录

第1章 总览3ds max软件 1 1.1 知识重点、难点 1 1.2 知识要点解析 1 1.2.1 软件界面简介 1 1.2.2 四元菜单和变换命令 4 1.2.3 布局视图设置及设置首选项 5 1.2.4 调节视图大小及自定义菜单 13 1.3 案例应用 16 1.4 本章小结 24 1.5 实训与练习 24 1.5.1 实训 24 1.5.2 练习 25 第2章 基本几何体建模 26 2.1 知识重点、难点 26 2.2 知识要点解析 26 2.2.1 标准基本体 26 2.2.2 扩展基本体 31 2.3 案例应用 36 2.3.1 案例一 运用标准基本体制作篮球架模型 36 2.3.2 案例二 运用扩展基本体制作椅子模型 59 2.4 本章小结 69 2.5 实训与练习 69 2.5.1 实训 69 2.5.2 练习 70 第3章 样条线建模 71 3.1 知识重点、难点 71 3.2 知识要点解析 71 3.2.1 基本的样条线对象 71 3.2.2 创建样条线的方法 74 3.2.3 样条线参数面板常用参数 75 3.3 案例应用 78 3.3.1 案例一 制作中式博古架 78 3.3.2 案例二 制作井台场景模型 87 3.4 本章小结 96 3.5 实训与练习 96 3.5.1 实训 96 3.5.2 练习 96 第4章 运用修改命令建模 97 4.1 知识重点、难点 97 4.2 知识要点解析 97 4.2.1 修改命令面板的组成 97 4.2.2 修改器堆栈 97 4.2.3 车削修改器 99 4.2.4 倒角剖面修改器 99 4.2.5 体积选择修改器 100 4.2.6 面挤出修改器 101 4.2.7 网格平滑修改器 102 4.2.8 球形化修改器 102 4.2.9 毛发修改器 102 4.3 案例应用 110 4.3.1 案例一 制作军用杯模型 110 4.3.2 案例二 综合运用多个修改器制作草丛中的足球场景 113 4.4 本章小结 121 4.5 实训与练习 121 4.5.1 实训 121 4.5.2 练习 121 第5章 可编辑多边形建模 123 5.1 知识重点、难点 123 5.2 知识要点解析 123 5.2.1 可编辑多边形对象的创建方法 123 5.2.2 可编辑多边形的五个次级对象 123 5.2.3 可编辑多边形的常用修改命令 124 5.3 案例应用 制作圆珠笔模型 127 5.3.1 案例分析 127 5.3.2 制作过程 127 5.4 本章小结 145 5.5 实训与练习 145 5.5.1 实训 145 5.5.2 练习 145 第6章 灯光摄像机 147 6.1 知识重点、难点 147 6.2 知识要点解析 147 6.2.1 灯光 147 6.2.2 摄像机 153 6.3 案例应用 159 6.3.1 案例一 为椅子场景架设灯光和摄像机 159 6.3.2 案例二 为博古架场景架设灯光和摄像机 166 6.4 本章小结 174 6.5 实训与练习 174 6.5.1 实训 174 6.5.2 练习 174 第7章 材质贴图与渲染 175 7.1 知识重点、难点 175 7.2 知识要点解析 175 7.2.1 认识材质编辑器 175 7.2.2 认识材质/贴图浏览器 177 7.2.3 认识渲染面板 179 7.3 案例综合应用 180 7.4 本章小结 212 7.5 实训与练习 212 7.5.1 实训 212 7.5.2 练习 212

<<三维艺术设计与制作案例教程>>

章节摘录

插图：

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>