

<<动漫梦工场>>

图书基本信息

书名：<<动漫梦工场>>

13位ISBN编号：9787122096203

10位ISBN编号：7122096203

出版时间：2011-1

出版时间：化学工业出版社

作者：张璇 编

页数：220

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>

<<动漫梦工场>>

内容概要

本书主要采用范例讲解的方式，由浅入深、循序渐进地讲解了3ds Max 2011的使用技巧和新增功能。

本书共11章，首先通过21个制作案例，详细介绍了使用三维组织法、网格编辑法、放样法、拉伸法等制作三维模型的方法和应用技巧。

然后通过11个制作案例，系统讲解了利用光线跟踪法、光能传递法、体积光特效技法、镜头特效技法等进行真实灯光和材质制作的方法和应用技巧。

再通过22个制作案例，分别讲解了轨迹动画、粒子动画、变形动画、动力学动画的制作技法，最后通过“生活广角”片头动画这个综合案例，使读者掌握利用3ds Max 2011进行视频合成的方法和技巧。

为方便读者学习相关知识，提高学习效率，在本书配套光盘中提供了动画制作案例的素材文件、最终效果文件以及重点案例的动画制作视频教学文件。

本书针对3ds Max 2011初、中级用户，既可以帮助读者从零起步学习，也可以帮助有基础的读者进一步提高其制作水平。

同时可作为三维动画设计的入门教材和业余3D爱好者的参考读物，也可作为职业院校和社会培训机构动漫相关专业的教学用书。

书籍目录

第1章 三维模型制作 1 1.1 三维建模概述及技法 1 1.2 三维建模技法的应用 1 1.2.1 利用三维组合法制作长廊和沙发模型 1 1.2.2 利用网格编辑法制作杯子和铁锤模型 9 1.2.3 利用参数修改法制作山体、网格球体、海平面、金属小饰品和饰灯模型 15 1.2.4 利用NURBS技法制作床罩和小蚂蚁头模型 22 1.3 综合案例1：制作小型建筑模型 27 1.4 综合案例2：制作海边观景桥模型 30第2章 利用二维线型制作三维模型 33 2.1 利用二维线型制作三维模型概述及技法 33 2.2 利用二维线型制作三维模型技法的应用 34 2.2.1 利用放样法制作椅子、装饰柱子和窗帘模型 34 2.2.2 利用拉伸法制作石栏和座椅模型 44 2.2.3 利用车削法制作花瓶模型 49 2.2.4 利用倒角法制作凉亭模型 51 2.3 综合案例：制作床头柜模型 55第3章 真实灯光制作 59 3.1 真实灯光概述及技法 59 3.2 灯光技法的应用 60 3.2.1 利用光线跟踪法制作夕阳时的房间效果 60 3.2.2 利用光能传递法制作阳光下的杯子效果 65 3.2.3 利用体积光特效制作光线透过树林的效果 70 3.2.4 利用镜头特效制作树上光环的效果 73第4章 真实材质制作 76 4.1 真实材质概述及技法 76 4.2 材质技法的应用 77 4.2.1 利用玻璃质感添加法制作酒杯模型 77 4.2.2 利用金属质感添加法制作铁桶模型 84 4.2.3 利用木材质感添加法制作桌子模型 88 4.2.4 利用石材质感添加法制作石头模型 91 4.2.5 为罐体添加UVW贴图 93 4.3 综合案例1：制作贴商标的酒瓶模型 97 4.4 综合案例2：制作有小鸡贴图的喷漆圆珠笔模型 103第5章 轨迹动画制作 109 5.1 轨迹动画概述及技法 109 5.2 轨迹动画技法的应用 109 5.2.1 利用路径变形WSM修改器制作“数字3”的动画 109 5.2.2 利用运动命令面板制作卫星动画 111 5.3 综合案例1：制作导火索动画 113 5.4 综合案例2：制作划燃火柴的动画 115第6章 粒子动画制作 120 6.1 粒子动画概述 120 6.2 粒子系统的应用 120 6.2.1 制作下雪动画 120 6.2.2 制作气泡动画 121 6.2.3 制作烟花动画 122 6.3 综合案例：制作雪花绕文字飞舞的动画 124第7章 变形动画制作 127 7.1 变形动画概述 127 7.2 变形动画技法的应用 127 7.2.1 制作大漠藏宝的动画 127 7.2.2 制作三维空间的动画 142 7.3 综合案例1：制作“@”的光芒动画效果 150 7.4 综合案例2：制作碰撞酒杯的动画效果 159第8章 动力学动画制作 165 8.1 动力学动画概述 165 8.2 制作机械手臂动画 165第9章 自然特效制作 178 9.1 自然特效概述 178 9.2 利用球体框法制作火焰特效、太阳特效和云彩特效 178 9.3 制作一般雾和分层雾效果 184 9.4 制作体积雾效果效果 187 9.5 综合案例1：制作路灯的光线效果 189 9.6 综合案例2：制作海洋特效 192第10章 人工特效制作 201 10.1 图像处理技法综述及应用 201 10.2 综合案例：制作“夕阳”的光芒效果 206第11章 视频合成制作 210 11.1 视频合成概述 210 11.2 综合案例：制作“生活广角”片头动画 211

<<动漫梦工场>>

编辑推荐

为了适应动漫业蓬勃发展的形势，满足动漫教学市场的需求，编者组织了北京多所大学富有多年动画教学经验及动画片制作经验的老师编写了此书。

《动漫梦工场：3ds Max 2011造型动画设计技术精粹》主要通过60多个范例，全面、由浅入深地讲解3ds Max 2011的运用技巧和新增功能，可以帮助读者切实感受3ds Max 2011的强大功能并掌握其制作技巧。

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>