

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画设计与制作项目教程>>

13位ISBN编号：9787300143668

10位ISBN编号：7300143660

出版时间：2011-9

出版时间：中国人民大学出版社

作者：许广彤 编

页数：228

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>

内容概要

本书根据高校动画专业的要求来安排体例和进度，在任务驱动和工学结合的教改思路下编写，以完成真实项目为目标，根据项目制作流程确定教学顺序，同时作者多年高校教学经验和实际项目制作经验，具有极强的实用性。

《3ds

Max动画设计与制作项目教程》采用项目驱动方式，以实例化教学，由浅入深的讲解3ds Max软件各项重要功能，内容涵盖建模、材质、灯光、摄像机、渲染、动画、粒子等方面。

本书适合高校动画相关专业学生、中等职业学校相关专业学生，以及社会各三维动漫培训机构和初、中级动漫爱好者学习使用。

书籍目录

第1章 认识3ds Max

- 1.1 3ds Max的应用领域
- 1.2 实例：三维动画影片的创作
 - 1.2.1 前期阶段
 - 1.2.2 中期阶段
 - 1.2.3 后期阶段
- 1.3 制作前的准备
 - 1.3.1 认识3ds Max文件夹
 - 1.3.2 认识3ds Max界面布局
 - 1.3.3 了解3ds Max视图
- 1.4 系统设置
- 1.5 选择与变换
- 1.6 复制与组合
- 1.7 相关知识要点
 - 1.7.1 阵列
 - 1.7.2 对齐
 - 1.7.3 捕捉设置
 - 1.7.4 菜单栏
 - 1.7.5 单位设置
 - 1.7.6 坐标系统
 - 1.7.7 轴点调整

思考练习1

第2章 三维建模

- 2.1 基本体建模——门卫房
 - 2.1.1 案例分析
 - 2.1.2 操作过程
 - 2.1.3 相关知识：标准基本体、建筑对象
- 2.2 扩展基本体——长椅
 - 2.2.1 案例分析
 - 2.2.2 操作过程
 - 2.2.3 相关知识——扩展基本体

思考练习2

第3章 二维建模

- 3.1 创建二维图形——街头钟
 - 3.1.1 案例分析
 - 3.1.2 操作过程
 - 3.1.3 相关知识：样条线
- 3.2 编辑二维图形——街道
 - 3.2.1 案例分析
 - 3.2.2 操作过程
 - 3.2.3 相关知识：编辑样条线
- 3.3 复合对象——路灯
 - 3.3.1 案例分析
 - 3.3.2 操作过程
 - 3.3.3 相关知识：Loft(放样)

思考练习3

第4章 使用修改器

- 4.1 基本修改器——足球
 - 4.1.1 案例分析
 - 4.1.2 操作过程
 - 4.1.3 相关知识：修改器堆栈
- 4.2 多边形建模——卡通汽车
 - 4.2.1 案例分析
 - 4.2.2 操作过程
 - 4.2.3 相关知识：poly多边形建模
- 4.3 多边形建模——卡通人物
 - 4.3.1 案例分析
 - 4.3.2 操作过程

思考练习4

第5章 材质与贴图

- 5.1 材质编辑器
 - 5.1.1 案例分析
 - 5.1.2 操作过程
 - 5.1.3 相关知识：材质编辑器
- 5.2 卡通材质
 - 5.2.1 案例分析
 - 5.2.2 操作过程
 - 5.2.3 相关知识：墨水材质、混合材质
- 5.3 多维/子对象材质
 - 5.3.1 案例分析
 - 5.3.2 操作过程
 - 5.3.3 相关知识：多维/子对象
- 5.4 二维贴图与三维贴图
 - 5.4.1 案例分析
 - 5.4.2 操作过程
 - 5.4.3 相关知识：凹痕、细胞、衰减
- 5.5 贴图坐标
 - 5.5.1 案例分析
 - 5.5.2 操作过程
 - 5.5.3 相关知识：UVW贴图

思考练习

第6章 灯光、摄像机与渲染

- 6.1 标准灯光
 - 6.1.1 案例分析
 - 6.1.2 操作过程
 - 6.1.3 相关知识：灯光
- 6.2 环境
 - 6.2.1 案例分析
 - 6.2.2 操作过程
 - 6.2.3 相关知识：体积雾
- 6.3 效果
 - 6.3.1 案例分析

6.3.2 操作过程

6.3.3 相关知识：效果面板

6.4 创建摄像机

6.4.1 案例分析

6.4.2 操作过程

6.4.3 相关知识：摄像机

6.5 景深和运动模糊

6.5.1 案例分析

6.5.2 操作过程

6.5.3 相关知识：摄像机景深

6.6 渲染技巧

6.6.1 案例分析

6.6.2 操作过程

6.6.3 相关知识：渲染设置

思考练习6

第7章 动画基础

7.1 基础动画

7.1.1 案例分析

7.1.2 操作过程

7.1.3 相关知识：关键帧动画

7.2 轨迹视图动画

7.2.1 案例分析

7.2.2 操作过程

7.2.3 相关知识：编辑轨迹视图中的关键点

7.3 修改器动画

7.3.1 案例分析

7.3.2 操作过程

7.3.3 相关知识：常用修改器

7.4 动画控制器

7.4.1 案例分析

7.4.2 操作过程

7.4.3 相关知识：运动面板

思考练习7

第8章 角色动画

8.1 骨骼设置

8.1.1 案例分析

8.1.2 操作过程

8.1.3 相关知识：标准骨骼

8.2 调整角色动画

8.2.1 案例分析

8.2.2 操作过程

8.2.3 相关知识：Character Studio

8.3 蒙皮

8.3.1 案例分析

8.3.2 操作过程

8.3.3 相关知识：蒙皮

思考练习8

第9章 粒子系统

9.1 标准粒子系统

9.1.1 案例分析

9.1.2 操作过程

9.1.3 相关知识：标准粒子

9.2 pf粒子系统

9.2.1 案例分析

9.2.2 操作过程

9.2.3 相关知识：PF粒子

思考练习9

参考文献

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《3ds Max动画设计与制作项目教程》是中等职业教育计算机应用专业系列规划教材之一。

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>