

## <<3ds Max 动漫设计>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max 动漫设计>>

13位ISBN编号：9787302293736

10位ISBN编号：7302293732

出版时间：2012-9

出版时间：清华大学出版社

作者：金光 编

页数：228

字数：344000

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 动漫设计>>

### 内容概要

3ds Max是一款功能强大、应用领域广泛的三维动画设计软件。

《3ds max 动漫设计》介绍了3ds max 2011的强大功能。

全书共分为6章，包括 3ds max入门，基础建模，材质、灯光、摄像机及环境，动画制作，游戏模型创建，游戏角色动画等内容。

为配合高职高专院校动漫专业和艺术设计各个专业方向应用人才的培养目标，本教材以大量的案例设计为主导，注重三维设计流程、环节和操作步骤的讲解及应用技术与技能的训练。

书中提及的案例素材可登录清华大学出版社网站，从本书的教学资源链接中免费下载。

《3ds max 动漫设计》既适用于专升本及高职高专院校动漫和艺术设计专业相关课程的教学，也可以作为游戏动漫企业和艺术设计公司从业者的培训教材，对于广大的三维动画自学者也是一部非常有益的参考读物。

本教材由金光主编并统稿。

## <<3ds Max 动漫设计>>

### 作者简介

金光，北京联合大学师范学院动漫专业教师、副教授。  
在高校进行艺术设计教学工作25年，具有丰富的教学经验，擅长动漫设计、平面设计及网络多媒体等方面的教学。  
参与动漫设计专业精品课、教学团队建设和横向课题等教科研项目，公开发表论文20多篇，正式出版专业教种。

## <<3ds Max 动漫设计>>

### 书籍目录

#### 第1章 3ds Max入门

##### 1.1 初识3ds Max 2011

###### 1.1.1 3ds Max应用概述

###### 1.1.2 3ds Max的用户界面

###### 1.1.3 对象的基本操作

##### 1.2 3ds Max动画制作流程

###### 1.2.1 确定情节

###### 1.2.2 场景及建模

###### 1.2.3 动画设置

###### 1.2.4 材质和贴图

###### 1.2.5 渲染输出

#### 第2章 基础建模

##### 2.1 创建三维几何体

###### 2.1.1 标准几何体的创建

###### 2.1.2 编辑多边形

##### 2.2 创建二维图形

###### 2.2.1 二维图形的创建

###### 2.2.2 编辑二维图形

##### 2.3 二维曲线到三维模型

###### 2.3.1 挤出

###### 2.3.2 车削

###### 2.3.3 倒角

##### 2.4 常用修改器

###### 2.4.1 弯曲

###### 2.4.2 锥化

###### 2.4.3 噪波

##### 2.5 复合物体建模

###### 2.5.1 散布

###### 2.5.2 连接

###### 2.5.3 布尔运算

###### 2.5.4 放样

###### 2.5.5 放样中的变形

#### 第3章 材质, 灯光, 摄像机及环境

##### 3.1 材质的特性

###### 3.1.1 材质的物理属性

###### 3.1.2 材质的构成及材质编辑器

##### 3.2 灯光

###### 3.2.1 3ds Max灯光介绍

###### 3.2.2 灯光使用的基本目的

###### 3.2.3 标准灯光的类型与作用

###### 3.2.4 三点光照布光实例

##### 3.3 摄像机与环境控制

###### 3.3.1 摄像机的创建与调整

###### 3.3.2 环境雾、火焰效果

##### 3.4 材质灯光综合案例应用

## <<3ds Max 动漫设计>>

- 3.4.1 陶瓷茶壶效果表现
- 3.4.2 imac苹果电脑(硬质塑料)材质效果的表现
- 3.4.3 静物(玻璃、金属、布艺)材质效果的表现
- 3.4.4 房屋外景效果表现
- 第4章 动画制作
  - 4.1 动画基础知识
    - 4.1.1 动画原理
    - 4.1.2 关键帧动画
  - 4.2 基础动画
    - 4.2.1 动画控制区
    - 4.2.2 轨迹视图窗口的编辑与操作
    - 4.2.3 基础动画案例制作
  - 4.3 修改器动画
    - 4.3.1 “柔体”修改器
    - 4.3.2 “融化”修改器
    - 4.3.3 “路径变形”修改器
    - 4.3.4 修改器动画案例制作
  - 4.4 控制器动画
    - 4.4.1 变换控制器
    - 4.4.2 位置控制器
    - 4.4.3 旋转控制器
    - 4.4.4 缩放控制器
    - 4.4.5 控制器动画案例制作
- 第5章 游戏模型创建
  - 5.1 卡通角色的制作
    - 5.1.1 卡通角色介绍
    - 5.1.2 制作卡通角色
  - 5.2 卡通角色材质的制作
    - 5.2.1 头部的贴图UV坐标
    - 5.2.2 身体的贝占图UV坐标
    - 5.2.3 绘制贴图
    - 5.2.4 制作卡通角色材质
    - 5.2.5 最终渲染效果
  - 5.3 游戏场景制作
    - 5.3.1 游戏场景的概念及重要性
    - 5.3.2 室外游戏场景的模型制作
    - 5.3.3 调整模型与UV
    - 5.3.4 室外游戏场景的材质
    - 5.3.5 游戏场景中灯光的设置
- 第6章 游戏角色动画
  - 6.1 简单模型的绑定及动作设定
    - 6.1.1 骨骼工具简单介绍
    - 6.1.2 海马动画案例操作
  - 6.2 人物模型的绑定及动作
- 附录一 3ds Max mental ray渲染技术
- 附录二 3ds Max 2011快捷键操作一览表
- 参考文献



<<3ds Max 动漫设计>>

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>