

<<数码三维动画3DS MAX>>

图书基本信息

书名：<<数码三维动画3DS MAX>>

13位ISBN编号：9787900091215

10位ISBN编号：7900091211

出版时间：2002-12-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：袁鑫

页数：245

字数：384000

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>

<<数码三维动画3DS MAX>>

内容概要

本书通过极富代表性的实例，以独特的视角详细介绍了3DS MAX 5的使用方法及三维动画创作理念。实例操作简明精练，内容具体实用，其中多数实例可直接用于影视制作。

本书所介绍实例涵盖了3DS MAX 5建模、材质、灯光、摄像机、路径动画、角色动画等技术要点。在配套光盘中，读者可以在真实场景中体验动画师的创作过程。

本书采用由浅入深渐进式教学方法，知识层面广泛，针对性强，讲解重点突出，生动直观，适于各类三维动画制作人员学习参考。

书籍目录

第一章 三维动画概述 1.1 三维动画的发展 1.2 三维动画制作软件介绍 1.3 三维动画的应用第二章
3DSMAX5基本功能介绍 2.1 3DSMAX5界面布局 2.2 3DSMAX5标题栏 2.3 3DSMAX5菜单栏 2.3.1 File
(文件)菜单 2.3.2 Edit(编辑)菜单 2.3.3 Tools(工具)菜单 2.3.4 Group(成组)菜单 2.3.5
Views(视图)菜单 2.3.6 Create(创建)菜单 2.3.7 Modifiers(修改)菜单 2.3.8 Character(特性)
菜单 2.3.9 Animation(动画)菜单 2.3.10 GraphEditors(图形编辑)菜单 2.3.11 Rendering(渲染)
菜单 2.3.12 Custondze(用户定制)菜单 2.3.13 MAXScript(脚本语言)菜单 2.3.14 Help(帮助)菜
单 2.4 3DSMAX5工具栏 2.5 3DSMAX5命令面板 2.5.1 Create(创建)命令面板 2.5.2 Modify(修改)
命令面板 2.5.3 其他命令面板 2.6 3DS MAX5工作视图 2.6.1 四视图 2.6.2 视图调整面板 2.7 3DS
MAX控制区 2.7.1 视图控制区 2.7.2 动画设置区 2.7.3 动画控制区 2.7.4 时间滑块和轨迹栏 2.7.5
状态栏第三章 金属字体的制作 3.1 场景模型的建 3.1.1 字体元素的创建 3.1.2 地面元素的创建 3.2
摄像机的建立 3.3 场景灯光的建立和调整 3.4 制作元素材质 3.4.1 字体材质的制作 3.4.2 地面材质的
制作 3.4.3 背景环境贴图的制作 3.5 制作环境光效 3.6 进行分帧渲染 3.7 重点点评第四章 FLASH风
格动画 4.1 场景模型的建立 4.1.1 彩带模型的建立 4.1.2 大六角星模型的建立 4.1.3 大网络六角星模
型的建立 4.1.4 大网络字体模型的建立 4.1.5 大字体与大字体暗区模型的建立 4.1.6 小词组模型的建
立 4.1.7 星形词模型的建立 4.1.8 环形字体组模型的建立 4.1.9 设定元素群组选择集 4.2 摄像机的建
立 4.3 元素位置调整 4.4 材质贴图的制作第五章 足球生成动画第六章 角色动画附录

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>