

图书基本信息

书名：<<3DS MAX动画制作之龟兔赛跑(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787900109255

10位ISBN编号：7900109250

出版时间：2002-12

出版时间：第1版 (2002年1月1日)

作者：王禹

页数：248

字数：364000

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

本书从动画片《龟兔赛跑》制作过程着手，全面而系统地介绍了如何用3DS MAX制作各种三维模型动画。

在讲解建模方法的同时，对材质、灯光和环境的设置也进行了精练的讲解，使读者可以完整地实现艺术作品的制作。

书中范例与软件功能紧密结合，方便读者边学边练，在生动有趣的学习过程中快速掌握三维动画制作的基础知识。

随书附赠的光盘中存放了片长8分30秒的三维动画片《龟兔赛跑》和本书中的部分场景素材和贴图素材。

本书结构清晰、讲解细致，适用于从事电脑三维艺术创作的专业人员学习参考，对三维动画、影视广告等做作业人员也有很好的指导和参考作用。

同时，本书也可以作为广大三维爱好者的入门教材使用。

书籍目录

第一章 创造世界前的构思——脚本 1.1 三维动画与上帝之手 1.2 创造世界前的构思 1.3 创造世界计划书——脚本 1.4 创造世界执行书——工作计划第二章 动画的基石——网络建模 2.1 制作三维模型的基本流程 2.2 网格建筑 2.3 创建大象模型前的准备 2.4 创建大象的身体 2.5 如何使用网格建模方法制作手脚模型第三章 方便直观的工具——画片建模 3.1 了解面片建模 3.2 小鸟模型制作——面片建模流程 3.3 优秀的面片建模工具 ( Surface Tool ) 3.4 使用Surface编辑器制作乌龟的头部模型 3.5 眼睛的制作第四章 现代建模器——MURBS建模 4.1 了解NURBS建模方法 4.2 用NURBS制作大熊的头部模型第五章 模型工场——其他建模方法 5.1 如何使用样条曲线制作模型 5.2 床的制作过程 5.3 相框的制作过程 5.4 制作一把椅子 5.5 用放样间模方法制作窗帘 5.6 树和花的制作过程第六章 大师的利器——材质编辑器 6.1 材质 6.2 大师的利器 6.3 材质贴图 6.4 影响材质效果的因素有哪些第七章 材质百宝箱——材质库 7.1 建立材质库 7.2 一些常用材质第八章 从头开始——头部材质的制作 8.1 材质贴图出现的拉伸现象 8.2 Unwrap UVW编辑器 8.3 获得贴图范围 8.4 在Photoshop中绘制贴图 8.5 细化贴图第九章 河边的果树林——场景效果的制作 9.1 制作地面材质 9.2 制作水面效果 9.3 制作远处的小山 9.4 制作其他材质 9.5 完善场景材质 9.6 设置灯光和环境特效

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>