第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max动漫三维制作案例教 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max动漫三维制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787040260380

10位ISBN编号：7040260387

出版时间：2009-9

出版时间：高等教育出版社

作者：吴慧剑

页数：513

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

《3ds Max动漫三维制作案例教程（附光盘）》是NACG国家动漫游戏产业振兴基地人才培养工程指定教材之一。
《国家动漫游戏产业振兴基地人才培训课程·3ds Max动漫3维制作案例教程》以任务驱动为导向，突出职业资格与岗位培训相结合的特点，以实用性为目标。
每章节都有明确学习目标，通过案例制作过程，介绍制作过程中所需要掌握的方法和技巧。
《国家动漫游戏产业振兴基地人才培训课程·3ds Max动漫3维制作案例教程》共分八章：第一章介绍了3d8Max2009的操作界面、工具栏、视图控制工具和动画制作流程，第二章介绍了三维基础建模的方法，第三章介绍了三维多边形建模的方法，第四章介绍了三维材质设置的方法，第五章介绍了三维灯光与渲染的制作方法，第六章介绍了三维贴图的制作方法，第七章介绍了三维动画的制作方法，第八章介绍了特效的制作方法。
《国家动漫游戏产业振兴基地人才培训课程·3ds Max动漫3维制作案例教程》可以作为各级各类职业院校动漫游戏专业相关课程的教学用书，也可以作为培训机构的培训用书。

书籍目录

第一章3dsMax入门技巧神舟7号发射的过程第二章三维基础建模艺术2.13D静物的制作2.2马灯的制作2.3天平秤的制作2.4自行车的制作第三章三维多边形建模艺术3.1飞机的制作3.2南瓜车的制作3.3M4步枪的制作3.4女孩角色制作第四章三维材质设置艺术4.1木板上的静物4.2浴室一角4.3摩托车4.4餐厅特写第五章三维灯光与渲染艺术5.1标准灯光室外场景实例5.2Menta1Ray室内灯光均景实例5.3V-Ray室内灯光场景实例第六章三维贴图制作艺术6.1木箱贴图制作6.2M4手枪贴图制作6.3角色制作贴图制作第七章三维动画制作艺术7.1凳子上跳动的小球7.2路径动画7.3骨骼动画7.4CS角色动画第八章三维特效制作艺术8.1油灯青烟效果8.2摔碎的玻璃杯8.3压水井场景制作8.4《食神》场景特效制作

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