第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max动画案例课堂实录>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画案例课堂实录>>

13位ISBN编号：9787302285540

10位ISBN编号：7302285543

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：夏三鳌

页数：292

字数：476000

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作为当今著名的三维建模和动画制作软件，广泛应用于游戏开发、电影电视特效以及广告设计等领域。
3ds
Max软件功能强大、扩展性好，并能与其他相关软件流畅配合使用。

全书共11章，从3ds Max的基本操作人手，结合大量的可操作性50个经典案例，全面而又深入地阐述了3ds
Max的建模、材质、灯光、粒子、特效、角色动画等方面的技术。

《21世纪高等学校规划教材·计算机应用：3ds
Max动画案例课堂实录》适合作为各类高等院校相关专业的教材，也可以作为职业院校及计算机培训学校相关专业的教材以及三维动画爱好者的自学教材。

作者简介

夏三鳖，中国青年书画家协会会员、副教授，长期从事影视动画、数字媒体技术、计算艺术设计与数数工作，已出版多部计算机艺术设计图书。
近年来国际与国内刊物上发表Interactive
Design Research of Multimedia Courseware
Teaching，等专业论文20余篇，先后主持“地方高校动漫专业课程文化建设研究”等国家级、省市级多项课题研究。

书籍目录

第1章 3ds Max基础知识
1.1 3ds Max 12用户界面
1.2 3ds Max的发展方向和应用领域
习题1
第2章 对象变换
2.1 变换
2.1.1 变换轴
2.1.2 变换的键盘输入
2.2 克隆对象
2.3 变换坐标系
2.3.1 改变坐标系
2.3.2 世界坐标系
2.3.3 屏幕坐标系
2.3.4 视图坐标系
2.3.5 局部坐标系
2.3.6 其他坐标系
2.3.7 变换中心
2.3.8 拾取坐标系
2.4 经典案例
2.4.1 运动小球
2.4.2 吊灯
习题2
第3章 二维图形建模
3.1 二维图形的基础
3.1.1 二维图形的术语
3.1.2 二维图形的用法
3.1.3 二维图形的共有属性
3.1.4 “ 开始新图形 ” 选项
3.2 编辑样条线修改器
3.2.1 编辑样条线修改器卷展栏
3.2.2 “ 选择 ” 卷展栏
3.2.3 “ 几何体 ” 卷展栏
3.2.4 “ 软选择 ” 卷展栏
3.3 使用编辑修改器将二维对象转换成三维对象
3.3.1 挤出
3.3.2 车削
3.3.3 倒角
3.4 经典案例
3.4.1 玻璃杯与冰块制作
3.4.2 文件夹制作
3.4.3 台标制作
习题3
第4章 编辑修改器和复合对象
4.1 编辑修改器
4.1.1 编辑修改器堆栈显示区域

4.1.2 FFD编辑修改器
4.1.3 “ 噪波 ” 编辑修改器
4.1.4 “ 锥化 ” 编辑修改器
4.2 复合对象
4.2.1 布尔对象
4.2.2 编辑布尔对象
4.2.3 放样
4.2.5 连接
4.3 经典案例
4.3.1 耳机制作
4.3.2 螺丝制作
习题4
第5章 材质编辑
5.1 材质编辑器的使用
5.1.1 示例显示区
5.1.2 工具栏
5.2 参数卷展栏
5.3 设定基本材质
5.4 经典案例
5.4.1 透空材质
5.4.2 线框材质
5.4.3 金属材质
……
第6章 灯光
第7章 摄像机
第8章 基本动画
第9章 后期合成与渲染
第10章 粒子系统与空间扭曲
第11章 IK系统与角色动画
参考文献

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