第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2010三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010三维动画制作训练手册>>

13位ISBN编号：9787533746667

10位ISBN编号：753374666X

出版时间：2010-7

出版时间：安徽科技

作者：徐雪斌 编

页数：354

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2010三维动画制作>>

前言

本书零起点讲解用3ds Max制作三维动画，即使没有接触过该软件的读者通过该书学习，也能快速掌握三维动画制作技能。

在全书的结构安排上，按照三维动画制作流程，带领读者逐步进入奇妙的动画制作王国；在内容讲解上，以任务为驱动，边讲解、边操作、边应用，手把手传授动画制作技能与技巧；在操作过程中，随时给出“提示”“技巧”“注意”“说明”，体贴细致，如同老师在身边的叮咛细语；综合应用实例更是带领读者参与到现实的应用项目制作中。

每章结构　　学习目标：说明本章的知识目标以及技能目标。

操作任务：以实际案例的形式引导读者进行学习，从而快速掌握软件的应用技能和使用技巧。

章后习题：以习题的方式对学习效果进行复习和检测。

全书知识结构　　第一章讲解3ds Max软件的特点、应用领域以及动画制作的流程，使读者对3ds Max有全面的认识。

第二章讲解3ds Max软件的操作界面、系统设置、基本操作方法。

第三章　讲解三维几何体的创建与修改、编辑修改器的应用以及物体的选择与群组。

第四章讲解3ds Max中平面图形的含义、类型和用法，以及创建和编辑平面图形的各种方法。

第五章讲解3ds Max中空间相位变换的工具、方法以及应用，其中包括基本的物体变换、复制物体和捕捉物体的类型、变换空间坐标系统以及对齐、镜像、阵列变换的方法。

第六章讲解在3ds Max中为物体创建动画的基础、工具和创建动画的各种方法，其中包括关键点及动画属性的设置、使用各种修改器为物体设置动画的方法，以及如何使用轨迹视图对动画进行编辑的方法。

第七章讲解3ds Max中编辑修改器的基本操作、面片建模和物体合成的类型，包括三维建模常用的基本工具以及基本操作方法。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2010三维动画制作>>

内容概要

本书零起点讲解用3ds Max制作三维动画，即使没有接触过该软件的读者通过该书学习后，也能快速掌握三维动画制作技能。
在全书的结构安排上，按照三维动画制作流程，带领读者逐步进入奇妙的动画制作王国；在内容讲解上，以任务为驱动，边讲解、边操作、边应用，手把手传授动画制作技能与技巧；在操作过程中，随时给出“提示”“技巧”“注意”“说明”，体贴细致，如同老师在身边的叮咛细语；综合应用实例更是带领读者参与到现实的应用项目制作中。
本书适合作为职业院校三维动画课程教材、社会相关培训教材，以及三维动画制作爱好者的自学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2010三维动画制作>>

书籍目录

第一章 3ds Max的功能及动画制作流程 第一节 3ds Max概述 第二节 3ds Max的应用领域 第三节 3ds Max的简要工作流程 思考与练习第二章 3ds Max 2010的工作环境 第一节 操作界面 第二节 改变视图 第三节 菜单栏应用 第四节 工具栏 第五节 命令面板 第六节 对话框 第七节 界面控制区域 第八节 文件的打开和保存 思考与练习第三章 3ds Max的基本操作练习 第一节 三维几何体的创建与修改 第二节 使用编辑修改器 第三节 物体的选择与群组 思考与练习第四章 创建与修改平面图形练习 第一节 3ds Max中的平面图形 第二节 创建平面图形(二维图形) 第三节 编辑平面图形 第四节 编辑样条曲线的操作 第五节 将平面物体转成三维物体 思考与练习第五章 空间相位变换 第一节 关于变换 第二节 复制物体 第三节 捕捉物体 第四节 变换空间坐标系统 第五节 对齐、镜像和阵列变换的方法 思考与练习第六章 创建动画并控制动画运动 第一节 动画基础 第二节 关键帧的简单编辑 第三节 轨迹控制器 第四节 轨迹线的操作 第五节 动作控制器 第六节 改变切线类型 第七节 旋转物体 第八节 改变物体的轴心点 第九节 物体的链接和正向运动 第十节 路径约束 第十一节 注视约束 第十二节 连接约束 思考与练习第七章 物体的编辑与合成训练 第一节 编辑修改器的基本操作 第二节 面片建模 第三节 物体的合成 思考与练习第八章 多边形建模训练 第一节 3ds Max中的物体表面 第二节 物体和次物体 第三节 多边形建模的基础操作 第四节 网格建模 思考与练习第九章 材质与贴图 第一节 3ds Max材质编辑器介绍 第二节 材质的使用 第三节 贴图基础知识 第四节 UVW贴图坐标 第五节 制作“小河中的游船”材质及贴图 第六节 制作贴图动画 思考与练习第十章 灯光、摄像机及渲染 第一节 灯光的特性 第二节 标准灯光的参数 第三节 灯光的应用 第四节 摄像机的创建 第五节 渲染 第六节 使用Mental ray渲染器 思考与练习第十一章 综合案例 第一节 特效动画——制作礼花绽放效果 第二节 制作烤漆金属字动画

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2010三维动画制作>>

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