

<<3DS MAX动画角色和场景设计>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX动画角色和场景设计>>

13位ISBN编号：9787302230861

10位ISBN编号：7302230862

出版时间：2010-11

出版时间：清华大学出版社

作者：肖伟，宗传玉 主编

页数：276

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>

<<3DS MAX动画角色和场景设>>

前言

随着动漫产业飞速发展及国家对动漫产业、动漫教育的政策扶植，二维及三维动画获得空前的发展，国内众多大专院校也相继开设了动漫专业并教授相关动漫课程。

在国内外上映的众多电影中，三维动画及以三维技术表现的电影很多已经赢得了观众的青睐，比如《最终幻想》里美艳动人的各种CG角色，《侏罗纪公园》里栩栩如生的不同类型的恐龙，让人难辨真假，观众观看时如身临其境。

另外，三维技术也已经渗透到人们的日常生活中，比如常见的电视片头、产品广告等。

3DSMAX是功能强大的三维设计软件，它广泛应用于影视动画、游戏娱乐、影视广告及片头、效果图制作、建筑动画、多媒体、三维造型等多个方面。

制作CG作品一般的流程是：先进行构思和画面设计，即绘制二维概念草图并进行修饰，然后根据这些二维原画制作、设计三维模型，接着是对模型进行贴图、设置材质、设置灯光及摄像机，最后渲染并完成动画制作。

在学习三维建模时，首先应对形体结构在三维空间中的表现有一定的认识，学会在虚拟的三维空间中展现形体结构，并熟练应用3DS MAX提供的快捷功能和表现手法。

本书主要介绍了三维场景、角色、汽车的建模、材质贴图、渲染等内容，并通过几个完整的实例详细分析了其制作过程。

本书由湖南工程职业技术学院宗传玉老师和长沙师范专科学校肖伟老师、罗振老师共同编写。

另外，张媛、杜江、刘旭、范翠丽、刘伟、谢振华、唐兵、孙英、冉林仓、李东玉、张海霞、黄丽娜、严晖、蒋蒙、肖宁、匡建、齐洪喜、薛建芳、徐爱民、付君、赵磊、冯宁等人也参加了部分内容的编写及校对工作，在此一并表示感谢。

由于作者水平有限，书中难免有不当之处，恳请读者批评指正。

<<3DS MAX动画角色和场景设>>

内容概要

本书是一本三维技术与制作应用相结合的专业实例教材，全书共分为4章，主要从3DS MAX的基础知识讲起，结合实际制作流程和案例，由浅入深地介绍了三维场景、角色、汽车的建模，以及模型的贴图制作、渲染输出等内容，并讲解了由二维平面到三维模型所需要的对立体空间运用的知识。本书力求使初学者在实际的案例制作中提升对三维物体的理解和认识，并迅速掌握软件相关的模块功能。

本书可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，还可以作为相关培训班的参考教材。

<<3DS MAX动画角色和场景设>>

书籍目录

第1章 3DS MAX软件基础 1.1 快速入门 1.2 材质与灯光 1.3 灯光 1.4 摄像机 1.5 渲染 1.6 对象布尔运算
第2章 写实风格场景的制作——北方民居 2.1 北方民居的特点 2.2 北方民居的模型制作 2.3 道具的制作
2.4 赋予模型贴图 2.5 布置摄像机 2.6 布置场景灯光 2.7 渲染场景第3章 写实三维角色设计与制作——年
轻人 3.1 二维角色造型设计 3.2 三维角色建模 3.3 绘制贴图第4章 制作甲壳虫汽车 4.1 车的建模 4.2 使
用VRay渲染

章节摘录

(2) 单击获取材质按钮，会弹出Material, Map Browser (材质 / 贴图浏览器) 对话框。使用它可以通过下面方式获取材质。

- 获取新材质：在Browse From区域中选择New，可选择一种新的材质贴图类型。
- 从选定的对象上获取材质：在Browse From区域中选择Selected，然后从清单中选取当前选定对象使用的材质。
- 从场景中获取材质：在BrowseFrom区域选择Scene，即可显示所有场景中使用的材质，可从中选取一种需要的材质。
- 从材质库中获取材质：在Browse From区域选择Mtl Library，然后从显示的材质清单中选取一种材质。

在“材质，贴图浏览器”对话框中选择一种材质时，一个渲染的示例就会显示出材质的预览效果。双击选定的材质，即可将它们放置到激活的示例窗内。

<<3DS MAX动画角色和场景设>>

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>