第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max8中文版动画制作培训教 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max8中文版动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115165923

10位ISBN编号：7115165920

出版时间：2007-9

出版时间：人民邮电

作者：艾萍

页数：262

字数：422000

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

Autodesk公司开发的3ds Max是近年来活跃在PC平台上的优秀三维造型与动画制作软件，已被广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计与制作、工程设计、影视广告制作、三维游戏设计以及多媒体教学等领域。

本书基于3ds Max 8中文版进行编写，共分12章，分别介绍了3ds Max 8的基础知识与动画制作的基本方法，包括基础建模知识、材质与灯光基础知识、动画制作的基本原理与方法、粒子系统、动力学系统以及特效等内容，每章开始都给出了本章的学习目标，再给出相应的实例用于阐述知识点，遵循由浅入深、命令解释与实例演示相结合的方式进行介绍，使读者能够快速地掌握3ds Max的动画制作功能。

本书配有一张光盘，光盘中收录了书中实例涉及到的素材、制作效果等文件，同时对于重点案例的操作过程以动画的方式进行录制，并配有全程语音讲解，读者可以参考这些动画视频进行操作。

本书适合三维动画设计人士以及从事相关专业工作的初学者作为自学教材及参考书使用，也适合各类相关专业培训学校作为培训教材使用。

书籍目录

第1章 ds Max 8基础知识 1.1 叙述约定 1.2 ds Max 8中文版的启动、退出及界面简介 1.3 基础操作 1.3.1 视图控制归纳 1.3.2 对象的选择 1.3.3 对象的变换 1.4 其他常用命令 1.5 退出3ds Max 8中文版 1.6 如何学好3ds Max 8中文版 1.7 小结 1.8 习题 第2章 基础建模与辅助工具 2.1 基础建模 2.1.1 创建方法 2.1.2 标准基本体 2.1.3 扩展基本体 2.2 辅助工具 2.2.1 复制工具 2.2.2 对齐工具 2.2.3 捕捉工具 2.2.4 对象成组操作 2.3 小结 2.4 习题 第3章 建筑构件建模 3.1 AEC扩展对象 3.1.1 墙的创建 3.1.2 栏杆的创建 3.1.3 植物的创建 3.2 门的创建 3.3 窗的创建 3.4 楼梯的创建 3.5 组合应用 3.5.1 门、窗与墙的结合 3.5.2 楼梯与栏杆的组合 3.6 小结 3.7 习题 第4章 对象的修改 4.1 修改器堆栈 4.2 【弯曲】修改器 4.3 【锥化】修改器 4.4 【扭曲】修改器 4.5 【倾斜】修改器 4.6 【编辑多边形】修改器 4.6.1 基本概念 4.6.2 【编辑多边形】修改器的使用方法 4.7 【壳】修改器 4.8 【FFD】(自由变形)修改器 4.9 布尔运算 4.10 综合练习 4.11 小结 4.12 习题 第5章 D转3D建模方法 5.1 二维图形 5.1.1 线 5.1.2 文本 5.1.3 矩形 5.1.4 其他二维图形 5.1.5 扩展样条线 5.2 编辑二维图形 5.2.1 编辑顶点 5.2.2 编辑线段 5.2.3 编辑样条线 5.3 D转3D建模 5.3.1 【挤出】建模方法 5.3.2 【车削】建模方法 5.3.3 【倒角】建模方法 5.3.4 【倒角剖面】建模方法 5.4 放样 5.5 综合案例一——制作立体标志 5.6 综合案例二——制作钢管模型 5.7 小结 5.8 习题 第6章 动画基础知识 第7章 材质与贴图 第8章 灯光与摄影机 第9章 粒子系统及空间变形 第10章 reactor动力学 第11章 特效效果 第12章 IK反向运动系统

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