

<<中文版3ds max 8动画设计制作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8动画设计制作入门与提高>>

13位ISBN编号：9787801727190

10位ISBN编号：7801727193

出版时间：2006-9

出版时间：兵器工业

作者：智丰电脑工作室

页数：375

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>

<<中文版3ds max 8动画设计制作>>

内容概要

这是一本专门讲解3ds max 8三维建模、动画制作和后期制作技术的基础类图书。

《计算机热门软件入门与提高丛书：中文版3ds max8动画设计制作入门到提高》按照基础篇、实例篇和实战篇3部分内容来展开，从3ds max建模的入门基础知识到完整动画的设计与完成，通过大量经典实例来引导读者，并以通俗易懂、生动活泼的语言，全面、系统、由浅入深地讲解了中文版3ds max 8的基本功能、使用方法以及3D建模、动画制作的高级技巧。

全书共分3部分13章。

第1章主要是介绍中文版3ds max 8的基础知识;第2章至第10章详细介绍了基础建模、对象的基本操作、对象的编辑与修改、复杂建模、材质与贴图、灯光与摄像机、粒子系统和空间扭曲、动画制作以及后期制作等;第11章通过5个经典实例的制作，详细讲述了3D建模和动画制作的精髓;第12章通过室外建筑效果图的制作，剖析了室内外效果图制作的一般流程与技巧，配合同步视频教程，让读者学习起来更轻松;第13章通过人物角色动画《弹力女超人》的制作，详细介绍了制作人物角色动画的创作与构思、建模、材质、动画和渲染等内容以及操作的方法和技巧。

整个学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，让您在掌握中文版3ds max 8各种创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

本书融入了作者多年3D建模和动画制作的经验与技巧，在为读者准备了大量的经典实用范例的同时，还专门提供了具有针对性的上机练习，以帮助读者练习、实践及检验所学的内容，以便更快、更好地掌握3ds max 8的各种制作技术。

本书适合作为各大、专院校相关专业教材及3ds max 8的基础培训班教材，另外也可作为广大3ds max爱好者、三维动画制作者、中小学教师、大中专院校学生的自学教程和参考书。

本书所附光盘收录了书中部分实例的源文件和素材、上机练习题的源文件和素材、部分视频教程，供读者练习使用和参考。

书籍目录

第一部分 基础篇第1章 初恋中文版3dsmax 81.1 3ds max 8概述1.1.1 认识3dsmax81.1.2 3ds max8的新增功能1.2 中文版3ds max8的安装与启动1.2.1 中文版3ds max8硬件和系统要求1.2.2 中文版3ds max8的安装1.2.3 中文版3ds max8的启动1.3 中文版3ds max8的工作界面1.3.1 中文版3ds max8菜单栏1.3.2 工具栏1.3.3 命令面板1.3.4 视图区1.3.5 视图控制区1.3.6 命令行与状态栏1.3.7 时间滑块和动画控制区1.4 3ds max基本操作1.4.1 新建文件1.4.2 保存文件1.4.3 打开文件1.4.4 重置系统1.4.5 导入和导出文件1.4.6 合并和替换文件1.5 思考与练习第2章 基础建模2.1 标准几何模型的创建2.1.1 创建立方体2.1.2 创建球体2.1.3 创建圆柱体2.1.4 创建茶壶2.1.5 创建圆锥体2.1.6 创建平面2.2 扩展几何模型的创建2.2.1 创建异面体2.2.2 创建切角长方体2.2.3 创建胶囊2.2.4 创建环形波2.3 二维模型的创建2.3.1 创建样条曲线2.3.2 创建圆、椭圆、弧和圆环2.3.3 创建螺旋线2.3.4 创建文本2.4 实例演练2.4.1 椅子的制作2.4.2 餐桌的制作2.5 思考与练习第3章 对象的基本操作3.1 对象的选择3.1.1 使用选择工具3.1.2 使用区域选择3.1.3 使用名称、颜色选择3.1.4 使用选择集选择3.1.5 使用选择过滤器选择3.2 对象的变换3.2.1 对象的移动3.2.2 对象的缩放3.2.3 对象的旋转3.3 坐标与轴心控制点3.3.1 坐标系统3.3.2 轴心控制点3.4 对象的复制3.4.1 利用Shift键复制对象3.4.2 对象的镜像复制3.4.3 对象的阵列复制3.4.4 对象的间隔复制3.4.5 对象的快照复制3.5 对象的群组3.5.1 组的创建与分离3.5.2 组的编辑与修改3.6 对象的对齐与捕捉3.6.1 对象的对齐3.6.2 对象的捕捉3.6.3 使用网格3.7 实例演练沙发的制作3.8 思考与练习第4章 对象的编辑与修改4.1 关于修改器4.1.1 认识【修改】面板4.1.2 修改器类型4.1.3 应用修改器4.2 修改器堆栈4.2.1 使用修改器堆栈4.2.2 调整修改器顺序4.2.3 塌陷修改器堆栈4.3 常用的几何体修改器4.3.1 【弯曲】修改器4.3.2 【锥化】修改器4.3.3 【扭曲】修改器4.3.4 【自由变形】修改器4.3.5 【对称】修改器4.4 常用的二维图形修改器4.4.1 【拉伸】修改器4.4.2 【车削】修改器4.4.3 【倒角】修改器4.4.4 【扫描】修改器4.5 常用的表面编辑修改器4.5.1 【uvw贴图】修改器4.5.2 【涡轮平滑】修改器4.5.3 【置换】修改器4.6 实例演练制作宝石戒指4.7 思考与练习第5章 复杂建模5.1 布尔建模5.1.1 布尔运算参数5.1.2 布尔运算5.2 放样建模5.2.1 放样基本参数5.2.2 创建基本放样物体5.2.3 复杂放样物体的创建5.2.4 【变形】卷展栏5.3 多边形建模5.3.1 选择子对象5.3.2 编辑子对象5.3.3 网格光滑5.4 NURBS建模5.4.1 创建NURBS曲线5.4.2 创建NURBS曲面5.5 编辑NURBS物体5.5.1 创建点曲面和CV曲面子对象5.5.2 创建挤出曲面和车削曲面5.6 实例演练5.6.1 窗帘的制作5.6.2 床的制作5.7 思考与练习第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器6.1.1 【材质编辑器】窗口6.1.2 同步材质和异步材质6.1.3 【材质 / 贴图浏览器】6.2 参数设置6.2.1 明暗器基本参数6.2.2 Blinn基本参数6.2.3 扩展参数.....第二部分 实例篇第三部分 实战篇

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>