

<<实例版3ds max 8三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<实例版3ds max 8三维动画制作-(含DVD光盘一张)>>

13位ISBN编号：9787121030574

10位ISBN编号：7121030578

出版时间：2006-8

出版时间：电子工业出版社

作者：李铁

页数：487

字数：795000

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>

<<实例版3ds max 8三维动画制作>>

内容概要

3ds max 8是Autodesk公司推出的面向个人计算机的优秀三维动画制作软件，此系统提供了灵活的、最具艺术特质和最具生产力的工具集，专为游戏开发、视觉效果图设计、视觉特效制作等领域的三维艺术家而设计。

本书通过创建两部完整的动画短片和一个片头动画，详细讲述了3ds max 8中的几种典型建模方法，以及材质编辑、骨骼蒙皮、灯光特效等方面的内容。

本书实例精彩实用，语言通俗易懂，结构科学合理，适于动画及数码媒体专业的学生以及三维动画制作爱好者阅读和自学，也可作为专业人士的参考资料。

本书配有多媒体自学光盘，不但提供精彩生动的多媒体教学演示，还收录了书中所讲实例文件以及大量相关素材。

<<实例版3ds max 8三维动画制作>>

书籍目录

第1篇 3ds max 8入门 第1章 3ds max 8界面简介 1.1 标题栏 1.2 菜单栏 1.3 工具栏
1.4 命令面板 1.5 工作视图 1.6 控制区 第2章 3ds max 8运行环境设置 2.1 常规设置
2.2 渲染设置 2.3 IK链接设置 2.4 运动设置 2.5 文件操作 2.6 伽马值设置
2.7 视图窗口设置 2.8 脚本语言设置 2.9 变换装置 2.10 光能传递 2.11 mental
ray第2篇 制作片头动画 第3章 创建片头动画场景 3.1 案例分析 3.2 案例实现 3.3
答疑与技巧 3.4 拓展与提高 第4章 编辑片头动画效果第3篇 制作《沙滩故事》动画短片
第5章 创建动画场景环境 第6章 创建小海龟动画形象 第7章 创建螃蟹动画形象 第8章 创建
海鸟动画形象 第9章 编辑场景动画第4篇 制作《比特精灵》动画短片 第10章 创建室内动画场
景 第11章 创建动画角色 第12章 编辑场景动画

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>