第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作入门、 >

图书基本信息

书名：<<3ds max 8动画制作入门、进阶与提高>>

13位ISBN编号：9787121033209

10位ISBN编号：7121033208

出版时间：2007-1

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：335

字数：557000

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 8动画制作入门、 >

内容概要

本书是《入门·进阶·提高》丛书之一，以3ds max 8版本软件为基础，通过全新的编排方式，从基本概念和基本操作起步，结合动画设计实例、制作经验及技巧，系统讲述了使用3ds max 8制作动画的具体方法和操作技巧。

本书内容详实、结构清晰、实例丰富、图文并茂，注重方法与技巧，便于读者上机自学并进行提高。

图书每章内容以入门、进阶、提高的结构进行讲述。

入门讲解了3ds max 8的基本概念和基本操作，让读者对各种命令的操作有一个全面的了解；进阶则以典型实例结合基础知识和基本功能来讲解，详细地介绍了每个章节的重要知识点；提高部分则是以实例的形式让读者自行练习，从而进一步掌握多媒体创作的操作方法、技巧和经验。

本书可供初、中级水平的各类动画设计人员学习和参考，也可作为大专院校、社会培训班的动画创作及相关专业的教材。

本书配套光盘提供了3ds max 8教学多媒体演示以及本书实例的源文件，供读者学习使用。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作入门、 >

书籍目录

第1章 认识3ds max 8 1.1 3ds max 8 的特点及应用领域 1.2 3ds max 8 的新功能 1.3 3ds max 8 的操作界面 1.4 学习3ds max 8 的方法和建议第2章 基础动画制作 2.1 入门——基本概念和基本操作 2.2 进阶——典型实例 2.3 提高——自己动手练第3章 创建简单材质动画 3.1 入门——认识材质与贴图 3.2 进阶——典型实例 3.3 提高——场景合成第4章 动画控制器 4.1 入门——相关知识点介绍 4.2 进阶——应用实例 4.3 提高——捕捉控制器应用第5章 环境和大气效果 5.1 入门——相关知识点介绍 5.2 进阶——典型实例 5.3 提高——自己动手练第6章 粒子系统和空间变形 6.1 入门——相关知识点介绍 6.2 进阶——典型实例 6.3 提高——自己动手练第7章 动力学系统 7.1 入门——相关基础知识 7.2 进阶——典型实例 7.3 提高——自己动手练第8章 初识角色动画 8.1 入门——相关基础知识 8.2 进阶——典型实例 8.3 提高——自己动手练第9章 毛发和布料 9.1 3ds max 8 毛发系统的改进 9.2 进阶——典型实例 9.3 提高——制作披风动画

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作入门、 >

编辑推荐

3ds max是著名的三维设计软件，它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、动态仿真等各个领域，许多专业级的三维动画都是用3ds max系统制作完成的。

全书共分9章，分别介绍了3ds max系统的特点，用3ds max进行动画制作的基本方法，系统优化和软、硬件配置，材质变换，变形动画，控制器动画，角色动画，粒子系统，动力学系统，特技效果以及后期合成等内容。

本书适合从事三维动画设计制作的人士学习和参考，也可作为想从事相关专业的初学者的自学教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作入门、 >

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