

<<3ds max 8三维造型与动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8三维造型与动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787302130123

10位ISBN编号：7302130124

出版时间：2006-7

出版时间：清华大学出版社

作者：王俊伟

页数：419

字数：665000

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 8 三维造型与动画制作>>

内容概要

本书采用基础理论知识和实例相结合的方式讲解3ds max 的功能，使读者在了解软件理论知识的基础上通过具体实践加深理解所学的知识，从而真正掌握3ds max 建模和动画制作。

本书主要介绍3ds max 8 的特性、新增功能、设计流程以及最基本的操作；常用的建模工具；3ds max 8 中的修改器；3ds max 8 中两种高级建模工具——NURBS曲线建模和Patch建模；3ds max 8 中的材质与贴图；灯光与摄像机在实际场景中的具体方法；粒子系统与空间扭曲物体；有关渲染、特效、后期合成方面的知识；动画创建的基本技术、创建关键帧动画以及使用动画按钮的方法；本书最后介绍了角色动画，主要包括层级动画，正向运动学、反向运动学和骨骼动画。

本书结构编排合理，图文并茂，实例丰富，适合作为各类三维动画制作培训班的教材。也可以供室内装潢设计人员、建筑设计人员、电脑游戏制作人员，以及广大的电脑爱好者学习和参考。

<<3ds max 8 三维造型与动画制作>>

书籍目录

第1章 3ds max 8操作基础 1.1 3ds max 8简介 1.2 定制工作界面 1.3 操作基础概述 1.4 课堂练习1 - 1：创建阵列形状 1.5 课堂练习1 - 2：制作木桌造型 1.6 思考与练习第2章 3ds max的基础建模 2.1 二维建模 2.2 三维建模 2.3 课堂练习2 - 1：创建简易式茶几 2.4 复合建模 2.5 课堂练习2 - 2：制作图腾柱 2.6 思考与练习第3章 3ds max的修改器 3.1 修改器介绍 3.2 二维造型修改器 3.3 课堂练习3 - 1：制作水果静物 3.4 模型编辑修改器 3.5 课堂练习3 - 2：制作水龙头 3.6 课堂练习3 - 3：制作欧式沙发 3.7 思考与练习第4章 3ds max高级建模 4.1 NURBS建模第5章 材质与贴图第6章 灯光与摄像机第7章 粒子系统与空间扭曲第8章 渲染、特效与后期合成第9章 动画基础第10章 角色动画基础思考与练习答案

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>