

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8 三维造型与动画制作简明教程>>

13位ISBN编号：9787302145295

10位ISBN编号：7302145296

出版时间：2007-2

出版时间：清华大学出版社

作者：李维杰

页数：316

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

本书全面系统地介绍了利用中文版3ds max 8进行三维建模与动画设计的基础知识与技巧，以基本理论和操作、建模、材质与灯光、动画制作、渲染为主线安排全书内容。

全书共14章，分为5大部分：第1部分（第1-5章）介绍中文版3ds max 8基本模型的创建，对象的基本变换及3ds max插件、脚本的基本用法等内容；第2部分（第6-8章）介绍中文版3ds max 8的各种高级建模方法（多边形建模、细分建模、面片建模、复合建模、NURBS建模）；第3部分（第9-10章）介绍中文版3ds max 8材质、灯光及摄影机的用法与技巧；第4部分（第11-13章）介绍中文版3ds max 8设计并制作动画的方法（基础动画、角色动画、粒子动画等）；第5部分（第14章）介绍中文版3ds max 8常用渲染器用法及渲染技巧。

本书内容丰富，结构清晰，操作性和实用性都很强，可作为高职高专院校“图形图像处理技术”课程的教材，也可作为各类培训班“三维软件设计”课程的教材，同时本书也是广大三维动画制作爱好者非常实用的自学参考书籍。

书籍目录

第1章 导论	1.1 计算机三维动画技术概述	1.2 三维动画设计基础知识	1.3 中文版3ds max 8简介
1.4 实训一——飞行徽标(入门训练)	本章小结	习题	第2章 创建与编辑基本三维参数模型
创建标准基本体	2.2 创建扩展基本体	2.3 常用三维修改器	本章小结 习题
第3章 创建与编辑基本二维图形	3.1 创建基本二维参数图形	3.2 修改基本二维参数图形	3.3 创建与修改NURBS曲线
3.4 常用二维修改器	本章小结	习题	第4章 对象的基本变换
4.1 对象的常见类型	4.2 对象的选择	对象的移动、旋转和缩放	4.4 对象的复制
4.5 对象的对齐	4.6 对象的轴向控制与轴心控制	4.7 对象的成组管理	本章小结 习题
第5章 MAXScript和插件	5.1 MAXScript简介	5.2 实训二——自定义UI元素(MAXScript综合实训)	5.3 插件
5.4 实训三——模拟汽车运动(汽车动力插件应用)	本章小结	习题	第6章 复合建模
6.1 3ds max建模方法概述	6.2 布尔建模	6.3 放样建模	6.4 变样模型
6.5 其他常用复合建模方法	6.6 实训四——躺椅(复合建模应用)	本章小结	习题
第7章 多边形建模	127 7.1 可编辑网格(Editable-Mesh)建模	7.2 实训五——制作苹果(可编辑网格建模应用)	7.3 可编辑多边形(Editable Poly)建模
7.4 实训六——制作人手模型(可编辑多边形建模应用)	本章小结	习题	第8章 曲面建模
8.1 细分建模	8.2 实训七——设计室内一角(细分建模应用)	8.3 面片建模	8.4 实训八——设计头盔(面片建模应用)
8.5 NURBS曲面建模	8.6 实训九——创建人头模型(NURBS建模应用)	本章小结	习题
第9章 设计材质与贴图	9.1 材质和贴图基础	9.2 常用材质类型	9.3 常用贴图类型
9.4 常用贴图方式	9.5 实训十——葡萄(材质综合应用)	本章小结	习题
第10章 设计灯光与摄影机	10.1 灯光	10.2 摄影机	本章小结 习题
第11章 基础动画	11.1 动画制作基础知识	11.2 制作关键点动画	11.3 利用轨迹视图编辑关键点动画
本章小结	习题	第12章 制作简单角色动画	第13章 粒子动画与空间扭曲
第14章 动画的渲染与后期特效处理	附录		

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>