第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作无师速成>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8动画制作无师速成>>

13位ISBN编号：9787900727459

10位ISBN编号：7900727450

出版时间：2008-1

作者：怡丹科技工作室　编

页数：266

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动画制作无师速成>>

内容概要

本手册以目前最新版本的3ds max 8为基础，采用“零起点学基础，应用实例提高技能，指导练习体验设计”的写作模式，读者只需要认真的学习，即可利用3ds max 8制作出效果逼真的三维动画。

全手册体例结构依靠“基本操作入门+典型实例进阶+自己动手提高”来进行，“入门”讲解了软件基本工具的使用方法和技巧；“进阶”以典型实例为样本，对各种工具的使用方法及技巧进行详细讲解，使读者在熟悉各种工具使用方法的同时，对图形图像处理过程有一个全面的了解；“提高”通过几个难度等级不同的实例练习，让读者进一步巩固前面学习的知识，并在一定程度上激发读者的独立创意思维。

本手册配套光盘采用多媒体教学方式和一步一步的操作步骤来进行讲解，并在其中穿插讲解“速成秘技”，力求做到系统、全面、直观。

通过这种图文并茂的教学形式，读者可以完整地掌握电脑操作的全过程，达到学以致用的目的。

本手册适合动画制作的初、中级读者使用，也可作为全国大、中专院校相关专业的配套教材，还可作为各级各类培训班教材及电脑爱好者的自学用书和工具书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作无师速成>>

书籍目录

第1章 动画设计基础　1.1 认识动画　1.1.1 动画的基础知识　1.1.2 计算机动画的特点　1.1.3 3ds max 8动画软件　1.2 3ds max 8的工作界面　1.2.1 菜单栏　1.2.2 主工具栏　1.2.3 命令面板　1.2.4 视图区和视图控制区　1.2.5 动画控制区　1.3 动画建模技术　1.3.1 基本三维建模技术　1.3.2 复杂三维建模技术　1.4 摄像机与灯光的应用　1.4.1 认识摄像机　1.4.2 认识灯光　1.5 渲染输出动画　1.6 应用实例　1.6.1 制作放大镜　1.6.2 制作易拉罐　1.6.3 制作山脉　1.6.4 在场景中设置摄像机　1.6.5 在场景中设置灯光　1.6.6 录制摄像机动画　1.7 指导练习　1.7.1 制作桌子　1.7.2 创建简单室内空间　1.7.3 制作酒瓶　1.7.4 制作休闲椅　1.7.5制作阳光照射效果　1.8 巩固和提高　1.8.1 过关测试　1.8.2 提高练习 第2章 关键帧动画　2.1 认识关键帧动画　2.1.1 轨迹栏　2.1.2 “ 时间配置 ”对话框　2.1.3 轨迹视图　2.2 自动与手动记录关键帧　2.2.1 轨迹视图　2.2.2 设置关键点　2.3 “ 关键点过滤器 ”相关基础知识　2.4 应用实例　2.4.1 转动的地球　2.4.2 文字摆动动画　2.4.3 材质动画　2.5 指导练习　2.5.1 向前跳动的小球　2.5.2 翻书动画　2.5.3 水波动画　2.6 巩固和提高　2.6.1 过关测试　2.6.2 提高练习 第3章 动画约速　3.1 动画约束　3.2 “ 路径 ”约束相关基础知识　3.3 “ 方向，位置 ”约束相关基础知识　3.4 应用实例　3.4.1 模拟地球围绕太阳转动　3.4.2 写字动画　3.4.3 多轮车动画　3.5 指导练习　3.5.1 疯狂过山车　3.5.2 百叶窗动画　3.6 巩固和提高　3.6.1 过关测试　3.6.2 提高练习 第4章 Reactor动力学第5章 粒子流系统 第6章 特效动画第7章 动画控制器第8章 角色动画第9章 影视广告动画制作

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 8动画制作无师速成>>

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