

图书基本信息

书名：<<3ds max 8.0简明教程-(高职高专教育)>>

13位ISBN编号：9787040222296

10位ISBN编号：7040222299

出版时间：2007-10

出版范围：高等教育

作者：任志宏

页数：281

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

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材3ds max8.0简明教程》共分基础篇、场景篇、角色篇、灯光材质篇、摄影机与渲染篇、动画篇和合成音效篇7个部分，结构清晰，实例丰富，讲解详尽。

《普通高等教育“十一五”国家级规划教材3ds max8.0简明教程》适用于动漫及相关专业三维动画制作课程的教学，建议采用多媒体网络教室开展教学，老师讲授和学生练习穿插进行。

书籍目录

第1章 三维动画制作——基础篇1.1 三维动画的发展及应用领域1.1.1 三维动画的发展1.1.2 三维动画的主要应用领域1.2 三维动画的制作流程1.3 认识3ds max 8.01.3.1 关于3ds max 8.01.3.2 3ds max 8.0的用户界面1.3.3 界面调整与定制1.4.3 ds max 8.0的基本操作1.4.1 文件操作1.4.2 创建MAX对象1.4.3 几何体对象的段数1.4.4 对象的选择1.4.5 3ds max 8.0中的坐标系1.4.6 对象的变换1.4.7 对象的复制和对齐1.4.8 捕捉1.4.9 快捷键的使用1.4.10 系统单位设定本章小结思考与练习第2章 三维动画制作——场景篇2.1 制作家具模型2.1.1 桌子的制作2.1.2 沙发的制作2.1.3 足球的制作2.1.4 杯子的制作2.2 建立动画场景模型2.2.1 室内场景制作2.2.2 室外场景制作2.3 综合实例本章小结思考与练习第3章 三维动画制作——角色篇3.1 角色建模概述3.2 多边形建模3.2.1 多边形建模简介3.2.2 创建汽车模型3.2.3 创建小狗模型3.2.4 帽子的制作本章小结思考与练习第4章 三维动画制作——灯光材质篇4.1 3ds max 8.0中的灯光设置4.1.1 3ds max 8.0灯光的特性4.1.2 动画场景中布光的基本方法4.1.3 室内场景布光4.1.4 室外场景布光4.2 3ds max 8.0中的材质设置4.2.1 “材质编辑器”简介4.2.2 为杯子制作材质4.2.3 制作沙发材质4.2.4 制作足球材质4.2.5 制作闹钟材质4.2.6 制作相框贴图4.2.7 制作角色眼睛贴图4.2.8 制作角色身体贴图4.3 综合练习4.3.1 室内场景材质设置4.3.2 室外场景材质设置本章小结思考与练习第5章 三维动画制作——摄影机与渲染篇5.1 三维动画摄影机构图5.1.1 构图5.1.2 三维动画摄影机构图景别5.1.3 镜头组接的一般规律和方法5.2 摄影机5.2.1 摄影机的类型5.2.2 摄影机的常用参数5.2.3 摄影机操作实例5.3 3ds max 11.0中的渲染输出5.3.1 “渲染场景”对话框5.3.2 渲染器的指定5.3.3 3ds max中的渲染器简介5.3.4 渲染输出窗口本章小结思考与练习第6章 三维动画制作——动画篇6.1 动画基础知识6.1.1 基本动画原理6.1.2 动画制作方法6.2 动画时间控制6.2.1 动画制作与时间6.2.2 动画音乐与时间6.2.3 3ds max 8.0的时间控制6.2.4 “时间配置”对话框6.3 制作足球动画6.3.1 制作足球弹跳动画6.3.2 制作足球飞行动画6.4 花开动画制作6.5 角色动画6.5.1 为角色设定骨骼6.5.2 角色的骨骼绑定6.5.3 调整骨骼封套6.5.4 基本步迹动画6.5.5 两足角色运动规律6.5.6 制作小狗走路动画6.5.7 制作小鸟飞行动画6.6 综合练习6.6.1 镜头一——室外漫游动画6.6.2 镜头二——室内漫游动画本章小结思考与练习第7章 三维动画制作——合成音效篇7.1 制作片头动画7.2 制作片尾动画7.3 将分镜头合成短片本章小结思考与练习附录一 3ds max 8.0快捷键附录二 专业网站参考文献

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>