第一图书网, tushu007.com

<<计算机立体美术设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机立体美术设计>>

13位ISBN编号：9787040125917

10位ISBN编号：7040125919

出版时间：2003-8

出版时间：高等教育出版社

作者：段兴 编

页数：436

字数：649

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

前言

3D Studio Max是著名的AutoDesk公司麾下的。
Discreet多媒体分部制作的三维视效制作软件，目前是世界上使用范围最广泛的3D模型、动画、渲染软件，是引人入胜的游戏、电视、动画电影等视觉产品的最佳制作工具。
在经历了多次版本升级后，于2002年9月推出了正式发售的最新版本3D Studio MAX 5，功能进一步得到加强，为艺术家和视频工作者提供了更为便利的创作工具。

3D Studio MAX 5与以往版本相比，功能更加强大，系统稳定性又有加强，操作更加简单，加强了全新的角色动画系统、渲染系统、下一代游戏实时互动创作环境、工作流程的提升处理游戏、改进了动力学引擎和处理网页图像的能力，可以说，3D Studio MAX 5是新一代三维动画的标志性产品。

本书采用理论与实例结合、相互渗透、逐步引导的方法，精心选取了许多创作实例，按照循序渐进、由易到难、由简单到综合的顺序讲述，共分为六部分。

第1部分基础知识，讲述了3D Studio MAX 5概览、安装和启动、界面，使读者对动画原理、制作3DS动画的工作流程有一个基本了解，对3DS应用领域、基本操作等有一个全局性认识。

第2部分制作3D Studio MAX 5模型，讲述了建立二维线形与生成三维对象、基本建模及其修改、复杂建模等，使得读者基本掌握3DS的主要使用方法。

第3部分3D Studio MAX 5的材质和贴图，讲述了基本材质与贴图、复合材质与贴图，使得读者掌握3DS最有特色、也是难度较大的知识。

第4部分灯光与摄像机，讲述了灯光与摄像机的类别及使用技巧，结合综合实例，对前几部分内容进行综合与提高。

第5部分　制作动画，讲述了制作基本的动画与复杂动画、Video Post模块等，详细讲解了效果突出的粒子系统、空间扭曲、静态合成对象、滤镜等。

第6部分3D Studio MAX 5的高级设置，讲述了设置3D Studio MAX 5环境、渲染和其他使用技巧，详细讲解了影响效果的雾与层雾的设置、质量光的设置、动画和场景的渲染输出等。

本书由青岛三角洲数码技术开发中心策划，段兴主编。
青岛建筑工程学院高龙亮副教授，在百忙之中抽出时间，审阅了全书，并提出了宝贵的修改意见与建议，在编写过程中，得到了山东省教育厅、省教学研究室段欣副教授的大力支持与协助，在此，一并表示感谢。
另外中国海洋大学宋雷、对外经济贸易大学张敬韶、万修胜为本书的资料、图片的搜集整理做了大量的工作，另外，高等教育出版社李波编辑从多方面给予支持与协助，正是因为他们通力合作与辛勤的付出，才使得本书顺利出版，在此，表示我们深深的谢意。

本书适合于3ds max的初学者阅读，特别适合作为3D Studio MAX培训班教材，此外，对动画制作人员也有一定的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机立体美术设计>>

内容概要

ProtelDXP是Altium公司开发的一款基于Windows操作系统的电路辅助设计软件，其功能非常强大，是电路CAD领域的主流产品。
ProtelDXP是最新版本。

本书以轻松易懂的语言进行讲解，细致地介绍了ProtelDXP操作的知识与方法，通过实例说明了电路板设计所需的功能与技巧，以及各种向导的应用。
在深入探讨了元件结构及其编辑技巧的同时，详细地介绍了电路原理图和电路板的设计方法以及电路仿真的操作技巧，使读者轻松地掌握ProtelDXP。

本书可作为电路设计人员与制板人员的工具书及培训教材，可供初学者自学，也可作为高等学校相关专业师生的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机立体美术设计>>

书籍目录

第1章 概述 1.1 EDA软件介绍 1.2 Protel系列软件介绍 1.3 Protel DXP软件的安装 1.4 初识Protel DXP集成环境 1.5 电路板总体设计流程 1.6 原理图的设计流程 1.7 PCB图的设计流程 第2章 Protel DXP的集成环境 2.1 Protel DXP菜单栏 2.2 Protel DXP工具栏 2.3 Protel DXP的状态栏和命令栏 2.4 Protel DXP的工作面板 2.5 常用编辑器 第3章 一个完整的实例 3.1 创建一个新工程 3.2 绘制原理图 3.3 设计工程选项 3.4 编译工程 3.5 创建一个新的PCB文件 3.6 转换设计 3.7 设计PCB 3.8 验证PCB板的设计 3.9 设计工程输出, 3.10 仿真设计 第4章 简单原理图的设计 4.1 原理图设计的一般步骤 4.2 新建工程和原理图 4.3 图纸的设置 4.4 网格和光标的设置 4.5 绘制面的管理 4.6 加载元器件 4.7 绘制原理图 4.8 绘图工具的使用 第5章 原理图设计后处理 5.1 原理图的编译 5.2 原理图的打印输出 5.3 原理图的网格表输出 5.4 原理图的各种报表输出 第6章 层次原理图的设计 6.1 层次原理图的有关概念 6.2 层次原理图总图和分图 6.3 自上而下的层次原理图设计方法 6.4 自下而上的层次原理图设计方法 6.5 层次原理图间的切换 第7章 原理图元器件库的编辑 7.1 Protel DXP元器件原理图库概述 7.2 Protel DXP原理图库元器件编辑器 7.3 元器件编辑实例 7.4 元器件报表与错误检查 第8章 Protel DXP电路仿真 8.1 Protel DXP仿真概述 8.2 Protel DXP的仿真步骤 8.3 主要仿真元器件 8.4 仿真信号源 8.5 仿真模式设置 8.6 仿真显示窗口的设置 8.7 仿真实例 第9章 印制电路板基础 9.1 PCB基础知识 9.2 Protel DXP PCB编辑器 9.3 PCB图画面的管理 9.4 绘制PCB图的基本技巧 9.5 PCB图对象的编辑 第10章 印制电路板图的设计 10.1 准备原理图和网络表 10.2 规划电路板和电气定义 10.3 网络表与元器件的装入 10.4 元器件的自动布局 10.5 手工调整元器件的布局 10.6 自动布线 10.7 手工调整布线 第11章 PCB图后处理 11.1 生成电路板信息报表 11.2 生成网络状态报表 11.3 生成设计层次报表 11.4 生成元器件报表 11.5 产生元器件交叉参考表 11.6 生成其他报表 11.7 各种测量数据的输出 11.8 PCB图的打印输出 第12章 元器件封装库编辑 12.1 元器件封装概述 12.2 元器件封装编辑器 12.3 手工创建新的元器件封装 12.4 利用向导创建元器件封装 12.5 PCB元器件封装库管理 12.6 创建项目元器件封装库 参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

1.自由平行光束灯特点　　自由平行光束灯效果有与自由聚光灯相似的平行光束，但要注意它的照射范围是柱形的，多用于动画，稍后将举例说明。

2.自由平行光束灯的参数设置　　在灯光命令面板中，单击Free Direct Light按钮，在视图中单击，则设定了一个自由平行光束灯，选定自由平行光束灯，分别单击Select and：Move按钮和Select and Rotate按钮，可以调整自由平行光束灯的位置和高度。

自由平行光束灯的参数面板如图8一18所示。

其参数设置与自由聚光灯的设置基本相同。

不再详述。

8.2.5　目标平行光束灯的应用技巧　　1.目标平行光特点　　它产生的是一个圆柱状的平行照射区域，主要用于模拟阳光、探照灯、激光光束效果。

2.目标平行光束灯的参数设置　　在灯光命令面板中，单击。

Target Direct Light按钮，在视图中单击，则设定了一个自由平行光束灯，选定自由平行光束灯，分别单击Select and Move按钮和SeleCt and Rotate按钮，可以调整自由平行光束灯的位置和高度。

目标平行光束灯的参数面板如图8一19所示。

其参数设置与自由聚光灯的设置基本相同，为节省篇幅，这里不再详述。

目标平行光束灯的灯光有目标的影响，在目标以外的地方，平行光束发生渐变。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机立体美术设计>>

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