第一图书网, tushu007.com

<<三维图形高级应用-三级>>

图书基本信息

书名：<<三维图形高级应用-三级>>

13位ISBN编号：9787040174274

10位ISBN编号：7040174278

出版时间：2006-2

出版时间：黄心渊、 红雨 高等教育出版社 (2006-02出版)

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

三维图形高级应用，ISBN：9787040174274，作者：黄心渊、红雨

书籍目录

第一章 高级角色建模 1.1利用多边形建模工具完成复杂的角色模型 1.2角色建模实例 1.2.1使用多边形建模工具建立角色模型的头部 1.2.2使用多边形建模工具建立角色模型的身体 1.2.3使用多边形建模工具建立角色模型的腿部模型第二章 角色贴图坐标与材质 2.1贴图坐标高级应用实例 2.2 Deep painter 3D软件 2.2.1 Deep painter 3D软件简介 2.2.2 Deep painter 3D的菜单栏 2.2.3 Deep painter 3D的工具栏 2.2.4 Deep painter 3D的工具箱 2.2.5 Deep painter 3D的调色板 2.2.6 Deep painter 3D的画笔类型面板 2.2.7 Deep painter 3D的画笔与涂料控制面板 2.2.8使用Deep painter 3D创建属于自己的画笔 2.2.9 Deep painter 3D的元素面板 2.2.10二维状态的元素面板中的层面板 2.2.11三维状态的元素面板中的层面板 2.2.12三维状态的元素面板的材质面板 2.2.13三维状态的元素面板的物体面板 2.2.14设置面板 2.3材质设定技巧 2.3.1太空船制作实例 2.3.2角色材质制作实例第三章 角色动画 3.1在CharacteR Studio系统中为 Biped骨骼匹配模型 3.1.1 Character Studio系统简介 3.1.2在Character Studio系统中创建Biped骨骼与角色模型匹配 3.2在Character Studio系统中应用Physique绑定功能 3.2.1 Physique绑定功能的简介 3.2.2 Physiqtle绑定功能的应用实例 3.3在Character Studio系统中制作足迹动画 3.3.1足迹动画简介 3.3.2足迹动画的入门 3.3.3为Biped骨骼系统制作模特步 3.3.4为Biped骨骼系统制作推箱子的动作附录 全国计算机数字图形图像应用 技术等级证书考试三级三维图 形高级应用考试大纲

编辑推荐

本书将复杂的3ds max软件学习过程尽量简单化，让学习者能够用最短的学习时间，掌握3ds max的相关知识，并能将这些知识点灵活运用，达到良好的学习效果。
本书严格按照计算机图形图像应用技术等级考试的教学大纲要求进行编写，系统全面地叙述了学习过程中的重点知识，为学习者和等级考试的参与者能够顺利地通过等级考试铺平道路。
同时，本书考虑到实际培训过程中的课时设置，尽量将书的内容压缩并匹配教学的实际需求。
　本书是全国计算机图形图像应用技术等级证书考试三级三维图形高级应用教材。
同时本书深入浅出、循序渐进地介绍了3ds max软件的高端使用方法，适合有一定基础的三维动画学习者。

第一图书网, tushu007.com

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