第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787113063290

10位ISBN编号：7113063292

出版时间：2006-12

出版时间：中国铁道出版社

作者：谭浩强 主编

页数：235

字数：359000

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

<<三维动画设计与制作>>

内容概要

本书为“21世纪高校计算机应用技术系列规划教材”之一，被国家教育部评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。
本教材通过大量实例，由浅入深地展开教学，全面介绍了3ds max的基本操作。
同时，将三维艺术与三维技术完美地结合在一起，具有很强的实用性、可操作性和指导性。
全书共分8章，内容包括：第1章介绍了三维动画设计与制作的基本概念；第2章和第3章介绍了3ds max 8的工作环境和基本使用方法；第4章到第6章分别介绍了建立材质、灯光和摄像机的基本方法；第7章介绍了动画的设计与制作；第8章介绍了Maya6中有关建模和动画制作方面的内容。
本书可作为大学本科应用型专业的入门教材，也可供高职高专的学生、成人和在职人员培训使用。

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计与制作>>

书籍目录

第1章　动画设计与制作概述　　1.1　动画设计与制作简介　　1.1.1　动画的设计和制作过程　　1.1.2　动画的设计的原理　　1.1.3　三维动画的应用　1.2　动画的分类和文件格式介绍　　1.2.1　动画的分类　　1.2.2　动画文件格式介绍　1.3　动画设计常用软件　1.4　三维动画的魅力　重点整理　课后习题与实验第2章　走进三维动画的大门——3ds max初识　2.1　3ds max的历史和变化　　2.1.1　3ds max的历史　　2.1.2　3ds max的变化　2.2　认识3ds max的工作环境　　2.2.1　菜单栏　　2.2.2　工具栏中的几个主要工具　　2.2.3　认识命令面板　　2.2.4　改变当前的工作视窗的方法　　2.2.5　动画播放面板　　2.2.6　视图控制面板　　2.2.7　动画控制面板　　2.2.8　时间滑块的作用　2.3　用3ds max制作一个简单的动画　　2.3.1　看样创建一个对象　　2.3.2　修改已经创建的对象的方法　　2.3.3　制作三维动画的步骤　　2.3.4　由近到远的盒子　重点整理　课后习题与实验第3章　梦幻工厂——3ds max建模　3.1　直接创建三维模型　　3.1.1　创建盒子　　3.1.2　创建球体　　3.1.3　创建圆管　　3.1.4　其他可以直接创建的模型　3.2　物体的修改　　3.2.1　修改命令面板　　3.2.2　3ds max修改器的类型　　3.2.3　使用弯曲修改器修改圆管　　3.2.4　用锥化修改器制作石头桌　　3.2.5　用扭曲修改器制作钻头　　……第4章　为模型穿上美丽的外衣——材质编辑第5章　画龙点睛——3ds max的灯光第6章　3ds max的眼睛——摄像机的建立第7章　这里的世界更精彩——3ds max的动画制作第8章　精美绝伦的Maya参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<三维动画设计与制作>>

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