

<<三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787121009013

10位ISBN编号：7121009013

出版时间：2005-2

出版时间：电子工业出版社

作者：向华

页数：256

字数：426

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>

<<三维动画制作>>

内容概要

本书是为适应中等职业学校培养计算机技术领域技能型紧缺人才的需要而编写的。

全书采用案例式结构，由30个应用案例和1个综合案例构成，介绍了3DS MAX 5在建模、材质、灯光、摄像机和动画等方面的基本使用方法和操作技巧。

通过大量的案例操作和上机实战训练，突出了对实际操作技能的培养。

本书附有一张配套光盘，为“三维动画”课程的教学提供了方便。

其中的“案例”文件夹提供了各章的所有案例，“场景”文件夹提供了完成部分案例以及上机实战所需要的场景文件，“实战”文件夹则提供了上机实战的操作结果。

本书既可作为中等职业学校有关专业的“三维动画”课程教材，也可作为相关培训教材和三维动画爱好者的自学参考书。

本书还配有电子教学参考资料包，包括教学指南、电子教案及习题答案，详见前言。

<<三维动画制作>>

书籍目录

第1章 3DS MAX 5概述 1.1 弹跳的小球——了解3DS MAX 5的基本工作流程 1.1.1 制作过程 1.1.2 3DS MAX 5的界面 1.2 可爱的玩偶——理解三维空间 1.2.1 制作过程 1.2.2 移动、旋转和缩放 1.3 上机实战 1.3.1 旋转的球体 1.3.2 变形的茶壶 本章小结 习题1第2章 运用三维几何体建模 2.1 蓝色的餐桌——使用标准三维几何体构造复杂模型 2.1.1 制作过程 2.1.2 常用标准三维几何体 2.2 有靠背的椅子——使用扩展三维几何体构造复杂模型 2.2.1 制作过程 2.2.2 常用扩展三维几何体 2.3 宽敞的教室——使用线性阵列 2.3.1 制作过程 2.3.2 阵列变换 2.4 上机实战 2.4.1 露天茶座 2.4.2 室内场景 本章小结 习题2第3章 二维图形建模 3.1 七瓣花——创建二维图形 3.1.1 制作过程 3.1.2 常用二维图形 3.1.3 二维图形的编辑 3.2 剪纸蝴蝶——使用Extrude编辑修改器产生三维模型 3.2.1 制作过程 3.2.2 Extrude编辑修改器的有关参数 3.3 青瓷花瓶——使用Lathe编辑修改器产生三维模型 3.3.1 制作过程 3.3.2 Lathe编辑修改器的有关参数 3.4 温馨的相框——Loft放样的基本应用 3.4.1 制作过程 3.4.2 放样的有关概念 3.4.3 Loft命令的有关参数 3.4.4 Loft放样中的变形处理 3.4.5 多截面图形的应用 3.5 上机实战 3.5.1 笑傲江湖 3.5.2 杯子和盘子 3.5.3 百折窗帘 本章小结 习题3第4章 模型的修改 4.1 书桌上的台灯——使用Bend和Taper编辑修改器 4.1.1 制作过程 4.1.2 关于Modify命令面板 4.1.3 修改器的选择 4.1.4 修改器堆栈 4.2 连绵的山脉——使用Noise编辑修改器 4.2.1 制作过程 4.2.2 其他常用编辑修改器 4.3 布艺沙发——使用Edit Mesh修改器 4.3.1 制作过程 4.3.2 关于次对象的选择和编辑 4.4 上机实战 4.4.1 落地灯 4.4.2 战斗机 本章小结 习题4第5章 材质和贴图第6章 灯光第7章 摄像机第8章 动画制作第9章 综合案例

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>