第一图书网, tushu007.com

<<精通3ds max6三维与动画设 >

图书基本信息

书名：<<精通3ds max6三维与动画设计(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787302090304

10位ISBN编号：7302090300

出版时间：2004-9-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张凯,徐桂生,龙怀冰

页数：489

字数：753000

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

<<精通3ds max6三维与动画设 >

内容概要

3dsmax是目前世界上最优秀的三维动画制作软件之一，其最新的版本3dsmax6在动画、游戏制作和设计方面做了重大的改进，本书对此进行了全面的讲解和深入的分析。
本书在写作风格上注重实用，从读者的接受能力和使用要求出发，将作者的丰富经验融入其中，在内容编排上条理清楚、循序渐进，使读者学起来得心应手，更易理解和掌握。
另外本书各章辅以精心设计的习题供读者练习，读者通过实际操作可以加深对所学内容的理解，提高学习效率。
本书共分12章，从3dsmax的建模开始，在详细分析建模方法的基6出上，指导读者为模型对象赋予材质和贴图、调整摄像机和灯光、运用环境特效、构造富有真实感的对象。
在动画制作部分，辅以大量实例讲解了正向连接动画和反向连接动画的设置方法，最后介绍了骨骼系统。
本书根据有一定计算机应用水平的用户的实际需要和接受能力而编写，对于高级用户也有一定的参考价值。

第一图书网, tushu007.com

<<精通3ds max6三维与动画设 >

书籍目录

第1章 3ds max 6的界面及基本操作 1.1 3ds max简介及应用领域 1.2 3ds max 6的界面及相关操作 1.3 3ds max 6新增功能简介 1.4 本章小结 1.5 思考与练习第2章 创建基本几何模型 2.1 创建标准几何模型 2.2 创建扩展几何模型 2.3 创建面片 2.4 创建动态物体 2.5 新增建模命令 2.6 本章小结 2.7 思考与练习第3章 创建复杂几何体 3.1 创建组合物体 3.2 创建NURBS物体 3.3 创建粒子系统 3.4 本章小结 3.5 思考与练习第4章 二维图形的创建及相关编辑 4.1 创建二维造型 4.2 编辑修改二维图形 4.3 放样物体 4.4 编辑放样物体 4.5 挤压变形 4.6 旋绕变形 4.7 二维图形与几何体建模综合实例 4.8 本章小结 4.9 思考与练习第5章 编辑对象 5.1 修改命令面板 5.2 主要参数修改命令应用 5.3 利用Edit Mesh命令修改物体 5.4 编辑对象综合实例 5.5 本章小结 5.6 思考与练习第6章 材质和贴图应用 6.1 材质基础 6.2 材质的类型 6.3 贴图类型 6.4 基本材质使用演练 6.5 贴图使用演练 6.6 特殊材质创作 6.7 本章小结 6.8 思考与练习第7章 灯光和摄像机 7.1 灯光基础 7.2 灯光的分类和参数设置 7.3 摄像机及其特效 7.4 本章小结 7.5 思考与练习第8章 环境与效果 8.1 环境设定 8.2 使用标准雾 8.3 使用层雾 8.4 使用体积雾 8.5 使用体积光 8.6 火焰效果 8.7 本章小结 8.8 思考与练习第9章 动画制作基础 9.1 创建基本动画 9.2 轨迹窗的使用 9.3 功能曲线控制 9.4 创建路径动画 9.5 动画控制器 9.6 本章小结 9.7 思考与练习第10章 高级动画技巧 10.1 层次树的使用 10.2 正向链接运动 10.3 反向链接运动 10.4 骨骼系统 10.5 本章小结 10.6 思考与练习第11章 视频合成 11.1 Video Post窗口 11.2 静态图像合成及实例 11.3 动画的合成输出及实例 11.4 本章小结 11.5 思考与练习第12章 综合实例 12.1 综合实例1——沙漏 12.2 综合实例2——下国际象棋 12.3 综合实例3——会议室效果 12.4 本章小结 12.5 思考与练习附录 3ds max快捷键

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