第一图书网, tushu007.com

<<3ds max三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787302180227

10位ISBN编号：7302180229

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：徐杰，于秋生　主编

页数：247

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

<<3ds max三维动画制作>>

内容概要

本书深入浅出地讲解了3ds max 9的核心知识点，内容包括建模、材质、贴图、灯光、摄像机、动画、渲染和特效制作等。
书中通过对大量实例实现步骤的详细讲解来深化及巩固各部分的知识点，这些来自于实践的实例可以帮助读者快速高效地独立创作出作品。
本书不但适合于本科、高职高专计算机及艺术设计相关专业的学生使用，也适合于培训班、中职及广大的初、中级三维动画爱好者使用。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max三维动画制作>>

书籍目录

第1章　操作界面 1.1　屏幕布局简介 1.2 自定义工作界面　1.2.1 自定义工具栏　1.2.2 自定义命令面板　1.2.3 自定义窗口视图布局　1.2.4　自定义快捷键 1.3　课后练习题第2章　三维基础建模 2.1 标准几何体的建模　2.1.1　长方体　2.1.2　圆锥体　2.1.3　球体　2.1.4　几何球体　2.1.5　圆柱体　2.1.6　管状体　2.1.7 圆环　2.1.8 四棱锥　2.1.9　茶壶　2.1.10　平面 2.2　扩展几何体的建模　2.2.1 异面体　2.2.2　环形结　2.2.3　切角长方体　2.2.4　切角圆柱体　2.2.5　油罐　2.2.6　软管　2.3　上机实战 2.4　课后练习题第3章　基本平面对象的创建 3.1　创建基本平面对象　3.1.1　线　3.1.2 创建矩形　3.1.3 创建弧形　3.1.4　创建多边形　3.1.5　创建星形　3.1.6　创建文本　3.1.7　创建螺旋线　3.1.8　创建截面 3.2　对象的修改　3.2.1　选择次对象　3.2.2　修改次对象 3.3　可编辑样条线常用的修改器　3.3.1　修改命令面板　3.3.2　常用的修改器 3.4　上机实战 3.5　课后练习题第4章 复合物体建模 4.1　变形　4.1.1　参数说明　4.1.2　制作变形动画 4.2　散布　4.2.1　参数说明　4.2.2　玻璃球的散落效果 4.3　一致　4.3.1 参数说明　4.3.2　制作包裹物体 4.4　连接　4.4.1　参数说明　4.4.2 制作哑铃 4.5　水滴网格 4.6　图形合并　4.6.1 参数说明　4.6.2　制作哑铃上的文字 4.7　布尔运算　4.7.1　参数说明　4.7.2　制作螺母　……第5章　对象的变换第6章　常用修改器第7章　NURBS高级建模第8章　材质与贴图第9章　灯光、相机及环境的应用第10章　动画制作　第11章　粒子及空间变形第12章　动画的渲染输出第13章　经典实例参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max三维动画制作>>

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