

<<计算机三维设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维设计>>

13位ISBN编号：9787304040765

10位ISBN编号：7304040769

出版时间：2008-6

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：李苏阳，吴少华 著

页数：436

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>

<<计算机三维设计>>

内容概要

《教育部人才培养模式改革和开放教育试点教材：计算机三维设计》以三维动画设计流程为基本结构，以3dsmax9为技术平台，系统介绍了三维动画设计的全过程。

本书的基本特点是：思路清晰、通俗易懂、实例丰富、适合自学。

为适应3dsmax版本的提升，本书在2004年出版的《三维动画设计与制作》的基础上对内容进行了全面的更新和充实。

本书在内容安排上力求从简到繁、从易到难，在表述方法上力求概念清晰、步骤准确。

为了方便读者学习，每章给出本章要点、本章小结及课后练习，其中在课后练习中突出重点概念和实际操作练习。

为适应市场需求，本书采用3dsmax9英文版，以中英文对照方式表述界面命令和参数。

<<计算机三维设计>>

作者简介

李苏阳，深圳广播电视大学工程技术系电子与计算机专业副教授，计算机教研室主任。主要从事计算机专业教学和多媒体方向的科研。

先后发表学术论文三十余篇，编著出版《三维动画设计与制作》等文字教材。

近年来，“三维动画设计”课程获中央广播电视大学优质省建课程奖，多项课件获中央广播电视大学多媒体课件大赛奖。

吴少华，1964年生，吉林省长春市。

毕业于吉林省艺术学院艺术设计学院，现为深圳广播电视大学艺术教研室主任、副教授、深圳美术家协会会员。

作品多次参加各类美术展览，多篇论文在国内艺术期刊上发表。

书籍目录

第1章 操作入门1.1 3dsmax9工作界面1.1.1 3dsmax概述1.1.2 3dsmax9主界面1.1.3 菜单栏1.1.4 主工具栏1.1.5 视图区与视图控制区1.1.6 命令面板1.1.7 其他界面1.2 对象与群组1.2.1 对象1.2.2 对象分类1.2.3 对象群组1.3 选择与渲染1.3.1 对象选择1.3.2 隐藏与冻结1.3.3 场景渲染1.4 坐标与变换1.4.1 坐标系1.4.2 变换中心1.4.3 移动1.4.4 旋转1.4.5 缩放1.4.6 对齐1.5 克隆与复制1.5.1 克隆1.5.2 变换复制1.5.3 镜像复制1.5.4 间隔复制1.5.5 快照复制1.5.6 阵列变换复制1.6 使用场景文件1.6.1 新建文件1.6.2 保存文件1.6.3 打开文件1.6.4 合并文件1.6.5 归档文件1.6.6 导入与导出文件本章小结课后练习第2章 初级建模2.1 建模与辅助工具2.1.1 建模2.1.2 捕捉工具2.1.3 辅助对象2.2 修改器2.2.1 修改面板2.2.2 修改器编辑2.2.3 修改器堆栈2.3 内置建模2.3.1 创建标准几何体2.3.2 创建扩展几何体2.3.3 内置建模2.4 二维建模2.4.1 创建样条曲线2.4.2 编辑样条曲线2.4.3 样条曲线布尔运算2.4.4 Z维建模2.5 挤压旋转建模2.5.1 挤压建模2.5.2 斜切建模2.5.3 旋转建模2.6 放样建模2.6.1 放样2.6.2 放样建模2.6.3 放样参数面板2.6.4 放样物体变形2.7 复合建模2.7.1 复合物体2.7.2 布尔建模2.7.3 图形合并建模本章小结课后练习第3章 高级建模3.1 高级建模概述3.2 多边形建模3.2.1 多边形建模原理3.2.2 多边形对象3.2.3 创建多边形对象3.2.4 选择多边形次对象3.2.5 多边形修改器3.2.6 多边形建模3.3 面片建模3.3.1 面片建模原理3.3.2 创建面片对象3.3.3 可编辑面片对象3.3.4 选择面片次对象3.3.5 面片修改器3.3.6 蒙皮建模技术3.3.7 雕塑建模技术3.4 NURBS建模3.4.1 NURBS建模原理3.4.2 创建NURBS曲线3.4.3 创建NURBS曲面3.4.4 编辑NURBS曲线和曲面3.4.5 NURBS建模技术本章小结课后练习第4章 材质与贴图4.1 材质基本属性4.1.1 材质4.1.2 贴图4.2 材质编辑器4.2.1 材质编辑器4.2.2 材质/贴图浏览器4.2.3 选择材质类型4.3 标准材质4.3.1 着色模式4.3.2 基本参数4.3.3 明暗器类型4.4 复合材质4.4.1 混合材质4.4.2 合成材质4.4.3 双面材质4.4.4 多维/子对象材质4.4.5 变形器材质4.4.6 顶部/底部材质4.5 高级材质4.5.1 建筑材质4.5.2 光线跟踪材质4.5.3 Mentalray材质4.6 贴图类型与坐标4.6.1 贴图类型4.6.2 贴图坐标4.6.3 应用贴图4.7 贴图定位与调整4.7.1 内在映射贴图4.7.2 UVW贴图修改器贴图4.7.3 UnwrapUVW修改器贴图4.8 环境贴图与次对象贴图4.8.1 环境贴图4.8.2 次对象贴图本章小结课后练习第5章 摄像机与灯光5.1 摄像机概述5.1.1 摄像机类型5.1.2 摄像机视图5.2 摄像机属性5.2.1 摄像机一般参数5.2.2 摄像机景深参数5.2.3 静态摄像机5.2.4 动态摄像机5.3 灯光概述5.3.1 灯光基本属性5.3.2 创建与变换灯光5.3.3 灯光类型5.4 灯光属性5.4.1 常规属性5.4.2 光域属性5.4.3 衰减属性5.4.4 阴影属性5.5 标准灯光与光度灯光5.5.1 标准灯光5.5.2 场景照明5.5.3 光度灯光5.6 体积光与特效光5.6.1 体积光5.6.2 特效光本章小结课后练习第6章 场景动画6.1 二维动画概述6.1.1 三维动画原理6.1.2 三维动画分类6.2 动画时间与关键帧6.2.1 动画时间参数设置6.2.2 关键帧与动画播放控制6.3 关键帧动画6.3.1 创建关键帧.....第7章 角色动画第8章 粒子系统与变形动画第9章 动画后期制作第10章 脚本语言编程基础后记

<<计算机三维设计>>

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>