

<<计算机三维造型及动画制作>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维造型及动画制作>>

13位ISBN编号：9787508429229

10位ISBN编号：7508429222

出版时间：2005-6

出版时间：中国水利水电

作者：路由，王国顺 主编

页数：258

字数：377000

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>

## <<计算机三维造型及动画制作>>

### 内容概要

本书从实际应用出发，通过通俗易懂的语言，详细介绍了3DSMAX6的使用方法。

全书共14章，主要内容包括：3DSMAX6简介、3DSMAX6的用户界面、3DSMAX6的基本操作、创建二维图形、创建基本三维图形、复合对象、创建NURBS曲线和曲面、材质和贴图、灯光和摄像机、环境设置、动画基础、空间扭曲和粒子系统、骨骼系统、后期制作与合成等。

本书通过大量连贯的实例引导读者进行实际操作，学完本书，读者可以较为完整地掌握3DSMAX6的基本应用技巧。

本书适合于各类高等院校作为三维造型及动画制作课程的教材使用，也可以供广大三维建模和动画制作爱好者自学参考。

## <<计算机三维造型及动画制作>>

### 书籍目录

序前言第1章 3DS MAX 6 简介 本章学习导读 1.1 初识3DS MAX 6 1.2 3DS MAX 6新增功能介绍 1.3 3DS MAX 6运行环境 1.4 3DS MAX 6的安装和启动第2章 3DS MAX 6的用户界面 本章学习导读 2.1 用户界面 2.2 自定义用户界面 习题第3章 3DS MAX 6的基本操作 本章学习导读 3.1 对象的选择 3.2 对象的复制 3.3 对齐对象 3.4 对象捕捉 3.5 坐标系和坐标轴心 习题第4章 创建二维图形 本章学习导读 4.1 二维图形的基本概念 4.2 创建基本二维图形 4.3 创建复合二维图形 4.4 经典实例1——制作大桥板 4.5 经典实例2——制作一分箱 习题第5章 创建基本三维图形 本章学习导读 5.1 创建标准三维几何体 5.2 创建扩展三维几何体 5.3 经典实例——机器人比赛场地的制作 5.4 经典实例——电机模型的制作 习题第6章 编辑和修改对象 本章学习导读 6.1 Modify命令面板 6.2 物体的次对象 6.3 常用的编辑修改器.....第7章 创建NURBS曲线和曲面第8章 材质和贴图第9章 灯光与摄像机第10章 环境设置第11章 3DS MAX 6动画基础第12章 空间扭曲和粒子系统第13章 骨骼系统第14章 后期制作与合成

## <<计算机三维造型及动画制作>>

### 媒体关注与评论

书评·采用“任务驱动”的编写方式，引入案例和启发式教学方法；·提供电子教案、案例素材等教学资源，教材立体化配套；·满足高等院校应用型人才培养的需要。

## <<计算机三维造型及动画制作>>

### 编辑推荐

本书内容新颖，概念清晰，实例丰富，深入浅出，通俗易懂，全面系统详细地介绍了3DSMAX6的使用方法。

全书以实用性为指导原则，在讲述计算机网络基本知识的同时，着重讲解了如何将这些知识应用于实际。

<<计算机三维造型及动画制作>>

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>