

<<3ds max三维动画设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds max三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787113073374

10位ISBN编号：7113073379

出版时间：2006-7

出版时间：中国铁道

作者：赵培军编著

页数：244

字数：383000

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>

## <<3ds max三维动画设计>>

### 内容概要

本书全面介绍了3ds max三维建模与动画设计的基本方法，主要内容包括3ds max简介、用户界面介绍、创建基本几何体和扩展几何体的方法、二维曲线的创建与编辑、创建复合物体的方法、常用修改器的使用方法、材质的编辑、灯光和摄影机的使用方法、简单动画的制作方法等。

本书以易学活用为导向，采用任务驱动的教学模式，具有注重基础、重点突出、结构紧凑、通俗易懂、操作步骤详尽等特点，可以有效地帮助读者快速掌握与提高三维动画的制作水平。

本书既可作为高职高专院校学生的教材、短期培训班的指定用书，也可以供从事三维动画制作的设计人员自学使用。

## &lt;&lt;3ds max三维动画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识3ds max 7	1.1 感受3ds max立体世界	1.2 了解3ds max 7用户界面	1.3 创建一个三维几何物体	1.4 变换物体的状态	1.4.1 移动物体	1.4.2 旋转物体	1.4.3 缩放物体	1.5 上机操作综合指导	小结与提高	思考与练习																		
第2章 游刃于三维空间	2.1 工作视图区	2.1.1 工作视图的切换	2.1.2 视图中物体的显示方式	2.1.3 主栅格的作用和系统单位	2.2 变换工作视图区	2.2.1 缩放视图	2.2.2 平移视图	2.2.3 旋转视图	2.3 建立三维坐标系观念	2.3.1 世界坐标与物体的轴	2.3.2 使用不同的参考坐标系	2.4 物体的变换中心	2.4.1 使用轴点中心	2.4.2 使用选择中心	2.4.3 使用变换坐标中心	2.5 上机操作综合指导	小结与提高	思考与练习										
第3章 创建基本几何体	3.1 创建标准基本几何体	3.1.1 长方体	3.1.2 圆锥体	3.1.3 球体	3.1.4 几何球体	3.1.5 圆柱体	3.1.6 管状体	3.1.7 圆环	3.1.8 四棱锥	3.1.9 茶壶	3.1.10 平面	3.2 创建扩展基本几何体	3.2.1 异面体	3.2.2 环形结	3.2.3 切角长方体	3.2.4 切角圆柱体	3.2.5 油罐	3.2.6 胶囊	3.2.7 纺锤	3.2.8 L-Ext	3.2.9 球棱柱	3.2.10 C-Ext	3.2.11 环形波	3.2.12 棱柱	3.2.13 软管	3.3 上机操作综合指导	小结与提高	思考与练习
第4章 3ds max的基本操作方法	4.1 选择物体的方法	4.1.1 选择过滤器的作用	4.1.2 基本选择方法	4.1.3 区域选择法	4.1.4 名称选择法	4.1.5 使用命名选择集	4.1.6 选择结果的锁定	4.2 撤销、暂存和取回	4.3 使用组	4.4 使用捕捉功能	4.5 链接物体	4.6 使用显示面板.....	第5章 三维几何体的修改方法	第6章 创建样条曲线	第7章 样条曲线的修改方法	第8章 材质和贴图的应用	第9章 灯光与摄影机	第10章 动画与渲染	第11章 3ds max综合实例参考文献									

<<3ds max三维动画设计>>

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>