

<<3ds max装潢与动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max装潢与动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787121024771

10位ISBN编号：7121024772

出版时间：2006-5

出版时间：电子工业

作者：周长勇

页数：398

字数：557000

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装潢与动画设计教程>>

内容概要

本书内容主要分为建筑装潢设计与三维动画设计两部分，从基础入手，以实例为引导，以满足读者实际应用需求为目标，对3ds max 7.0在装潢与动画设计方面的制作技巧、设计思想等进行了分析，通过大量实例循序渐进地说明了软件的功能和应用方法。

书中所举的每个例子都很具有代表性，都是在实际创作中归纳提炼出来的精华。

本书图文并茂，浅显易懂，适合于3ds max初学者阅读，可以作为大中专院校相关课程的教材，也是进行装潢和动画设计创作的参考书。

书籍目录

第1章 入门知识 1.1 室内装潢设计基础 1.1.1 室内装潢设计风格 1.1.2 室内装潢设计要素 1.1.3 室内装潢设计重点 1.1.4 室内装潢设计的内涵 1.2 3ds max 7.0基础介绍 1.2.1 3ds max 7.0的系统配置要求 1.2.2 3ds max 7.0的工作界面 1.2.3 3ds max 7.0的工作流程 1.3 本章小结 1.4 思考题第2章 建造室内基础构件 2.1 三维造型的概念 2.1.1 3ds max 7.0的操作视图 2.1.2 对场景进行系统单位设置 2.1.3 三维建模必不可少的工具 2.2 使用标准基本体建模 2.3 使用扩展基本体建模 2.4 综合实例1——制作基本的室内空间 2.5 综合实例2——制作足球模型 2.6 本章小结 2.7 思考与练习第3章 制作建筑物基础构件 3.1 制作楼梯 3.1.1 制作L型楼梯 3.1.2 制作螺旋型楼梯 3.2 制作门 3.3 制作窗户 3.4 制作植物、围栏和墙 3.4.1 制作植物 3.4.2 制作围栏 3.5 综合实例——制作带有扶手的L型楼梯 3.6 本章小结 3.7 思考与练习第4章 使用平面图形和修改器建模第5章 使用复合对象建模第6章 使用曲面建模 第7章 摄影机和标准灯光 第8章 高级照明效果 第9章 设计材质第10章 动画基本理论第11章 使用自动模式制作动画第12章 使用设置模式制作动画 第13章 使用【运动】面板设置动画 第14章 使用“轨迹视图”制作动画 第15章 制作镜头和背景特效动画第16章 粒子系统动画第17章 角色动画第18章 Reactor动画

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>