

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 7三维造型与动画制作简明教程>>

13位ISBN编号：9787302126171

10位ISBN编号：7302126178

出版时间：2006-4

出版时间：清华大学出版社

作者：李维杰

页数：308

字数：486000

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>

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

内容概要

本书全面系统地介绍了利用中文版3ds max 7进行三维造型与动画制作的基础知识与技巧，以基本理论和操作、建模、材质与灯光、动画制作、渲染为主线安排全书内容。

全书共14章，分为五大部分：第1部分（1~4章）介绍中文版3ds max 7基本模型的创建、对象的基本变换及常用修改器的用法等内容；第2部分（5~8章）介绍中文版3ds max 7的各种高级建模方法（多边形建模、细分建模、面片建模、复合建模、NURBS建模）；第3部分（9~10章）介绍中文版3ds max 7材质、灯光及摄影机的用法与技巧；第4部分（11~13章）介绍中文版3ds max 7制作动画的方法（基础动画、角色动画、粒子动画等）；第5部分（14章）介绍中文版3ds max 7常用渲染器用法及渲染技巧。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，实例众多，具有很强的操作性和实用性，可作为高职高专院校“图形图像处理技术”课程的教材，也可作为各类培训班“三维软件设计”课程的教材，同时本书也是广大三维动画制作爱好者非常实用的自学参考书籍。

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

书籍目录

| | | | | |
|--------|-------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------|
| 第1章 导论 | 1.1 计算机三维动画技术 | 1.1.1 概念与特点 | 1.1.2 应用领域 | 1.1.3 常用的计算 |
| 三维设计软件 | 1.2 中文版3ds max 7简介 | 1.2.1 基础概念 | 1.2.2 运行中文版 3ds max 7的系统配置 | |
| | 1.2.3 中文版3ds max 7的工作界面 | 1.2.4 中文版3ds max 7的坐标系 | 1.2.5 中文版 3ds max 7制 | |
| 作动画的流程 | 1.3 实训一——制作桌子 | 本章小结 | 习题 | 第2章 创建基本参数模型 |
| 本体 | 2.1.1 创建长方体 | 2.1.2 创建圆柱体 | 2.2 创建扩展基本体 | 2.1 创建标 |
| | 2.2.2 创建环形波 | 2.3 创建基本二维参数模型 | 2.3.1 创建线 | 2.3.2 创建截面 |
| 展模型 | 2.4.1 创建植物 | 2.4.2 创建栏杆 | 2.4.3 创建墙体 | 2.4 创建AEC扩 |
| 楼梯 | 2.5.2 创建窗体 | 2.6 布尔运算 | 2.7 实训二——设计客厅 | 本章小结 |
| 变换 | 3.1 对象的类型 | 3.2 选择对象 | 3.2.1 对象的基本选择方法 | 3.2.2 使用窗口选择对象 |
| | 3.2.3 使用选择集选择对象 | 3.2.4 使用选择过滤器选择对象 | 3.2.5 通过名称来选择对象 | 3.3 变 |
| 换对象 | 3.3.1 移动对象 | 3.3.2 旋转对象 | 3.3.3 缩放对象 | 3.4 复制对象 |
| 象 | 3.4.2 镜像复制对象 | 3.4.3 Shift键复制对象 | 3.4.4 阵列复制对象 | 3.4.5 间隔复制对象 |
| | 3.5 对象的轴向控制与轴心控制 | 3.6 对象的对齐与成组管理 | 3.7 实训三——糖葫芦 | 本章小结 |
| 习题 | 第4章 修改器的功能及应用 | 4.1 修改命令面板 | | 第5章 多边形建模 |
| | 第7章 复合建模 | 第8章 NURBS建模 | 第9章 材质与贴图 | 第10章 灯光与摄影机 |
| | 第11章 基础动画制 | 第12章 简单角色动画制作 | 第13章 粒子动画 | 第14章 动画的渲染与后期处理 |
| | 附录 | | | |

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>