

<<3ds max 6效果图与动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6效果图与动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787508323039

10位ISBN编号：7508323033

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力出版社

作者：康玉忠 编

页数：335

字数：469000

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 6效果图与动画制作>>

内容概要

全书共分十二章，主要内容包括：3ds max 6基础知识、功能及特点，基本建模，三维物体的造型修改，放样物体的产生及造型修改，NURBS曲线和曲面，物体材质，灯光、摄像机、环境设置与输出，室内效果图制作，三维动画制作、正反向运动、空间扭曲与粒子系统等。

本书在体系结构上将概念、功能的教学与实例操作结合起来，尽可能的将各个知识点融于实例操作当中，做到教、学、用结合，使读者能够迅速入门并轻松掌握。

本书由具有多年实践教学经验的一线老师编写，充分体现了高职高专教学的特色，理论上必需、够用，加强理论联系实际，突出实用性、操作性，语言上通俗易懂、趣味性强，做到了老师好教、学生易学。

本书可作为高职高专相关专业学生学习三维效果图与动画制作课程的教材，也可作为社会培训和在职职工培训的教材，同时也可作为广大三维动画爱好者的自学教材和参考书。

<<3ds max 6效果图与动画制作>>

书籍目录

前言第1章 3ds max 6基础 1.1 3ds max 6的安装及新增功能 1.2 3ds max 6的界面布局 1.3 初级三维物体的生成操作 1.4 选择物体操作 1.5 变换物体 1.6 复制物体 1.7 组合操作 1.8 实战例题 制作一张桌子 本章小结 习题与上机操作第2章 3ds max 6基本建模 2.1 创建标准三维几何体 2.2 创建扩展三维几何体 2.3 AEC扩展物体创建 2.4 创建复合对象 本章小结 习题与上机操作第3章 三维物体造型的修改 3.1 修改器及修改堆栈的基本概念 3.2 介绍几种基本修改命令 3.3 编辑网格 3.4 FFD系列修改器 3.5 晶格化物体 本章小结 习题与上机操作第4章 二维线形生成三维物体 4.1 二维线形的创建及修改 4.2 二维线形的修改 4.3 二维线形转变为三维造型 本章小结 习题与上机操作第5章 放样物体的产生及造型修改 5.1 放样物体的概念及其制作过程 5.2 放样物体的生成 5.3 多个截面放样物体的生成 5.4 放样物体进行变形 本章小结 习题与上机操作第6章 NURBS曲线和曲面 6.1 基本概念 6.2 创建NURBS曲线 6.3 创建NURBS曲面 6.4 NURBS创建工具箱 6.5 实例操作：水瓶 本章小结 习题与上机操作第7章 物体材质和贴图 7.1 材质的基本概念 7.2 浏览材质编辑器 7.3 贴图的基本概念与贴图训练 7.4 材质贴图的重复、平移和旋转 7.5 贴图坐标修改器——UVW贴图坐标 7.6 几种实用材质的编辑制作 本章小结 习题与上机操作第8章 灯光、摄像机、环境设置与输出 8.1 灯光概述 8.2 使用泛光灯 8.3 聚光灯与平行光 8.4 使用摄像机 8.5 渲染应用 8.6 制作环境氛围 本章小结 习题与上机操作第9章 室内效果图制作 9.1 制作效果图前的预备知识 9.2 制作大厅的吊顶和灯 9.3 室内立柱的制作与配置 9.4 柜台及隔板的制作 9.5 墙面和地面的制作与处理 9.6 屏风的制作 9.7 大厅各类材质的制作 9.8 灯光及摄像机的设置 9.9 给场景添加配景 本章小结 习题与上机操作第10章 三维动画制作 10.1 基本知识 10.2 轨迹视图与功能曲线 10.3 运动面板 10.4 3ds max的控制器 10.5 简单动画制作实例 本章小结 习题与上机操作第11章 3ds max的运动 11.1 层级树 11.2 层级面板 11.3 3ds max的动力学 11.4 人体运动动画的制作 11.5 3ds max的骨骼系统 本章小结 习题与上机操作第12章 粒子系统与特效 12.1 空间扭曲 12.2 粒子系统 12.3 动力学系统 12.4 视频后处理系统 本章小结 习题与上机操作

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>