

<<三维动画案例教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画案例教程>>

13位ISBN编号：9787560619149

10位ISBN编号：7560619142

出版时间：2007-11

出版时间：西安电科大

作者：向华

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>

## <<三维动画案例教程>>

### 内容概要

本书重点介绍了3ds max 7的基本使用方法和操作技巧，内容主要包括：3ds max 7基本概念和基本操作、三维几何体建模、二维图形建模、模型的编辑修改、材质和贴图、灯光和摄像机、动画制作以及粒子系统和空间扭曲等。

本书立足教材体系，并采用案例式结构，由30个精彩的应用案例来贯穿各个知识点，注重实际操作技能的训练。

各章的开始部分均指明了本章的内容要点、案例预览和学习目标，各章的末尾均设有小结、习题和内容详尽的上机实训指导。

本书附有一张配套光盘，其中提供了各章涉及到的所有案例以及完成上机实训任务所需要的场景文件及材质素材。

本书既可作为高职高专院校、大中专院校有关专业的“三维动画制作”课程教材，也可作为相关培训教材和三维动画爱好者的自学参考书。

## &lt;&lt;三维动画案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识3ds max 7	1.1 案例1：移动的茶壶——了解3ds max 7的基本工作流程	1.1.1 制作过程
1.1.2 3ds max 7的界面	1.2 案例2：圈椅的拼接——理解三维空间	1.2.1 制作过程 1.2.2 对象的选择
1.2.3 移动、旋转和缩放	1.3 上机实训	1.3.1 弹跳的球体 1.3.2 变形的茶壶
本章小结 习题	第2章 运用三维几何体建模	2.1 案例3：水龙头的制作——使用标准基本体构造复杂模型
2.1.1 制作过程	2.1.2 常用标准基本体	2.2 案例4：吧台座椅的制作——使用扩展基本体构造复杂模型
2.2.1 制作过程	2.2.2 常用扩展基本体	2.3 案例5：双螺旋的制作——使用线性阵列
2.3.1 制作过程	2.3.2 阵列变换	2.4 上机实训
2.4.1 靠背椅子	2.4.2 室内场景	本章小结 习题
第3章 二维图形建模	3.1 案例6：简单的花朵制作——创建二维图形	3.1.1 制作过程 3.1.2 常用二维图形 3.1.3 二维图形的编辑
3.2 案例7：三维文字的制作——使用Extrude编辑修改器产生三维模型	3.2.1 制作过程	3.2.2 Extrude编辑修改器的有关参数
3.3 案例8：花瓶的制作——使用Lathe编辑修改器产生三维模型	3.3.1 制作过程	3.3.2 Lathe编辑修改器的有关参数
3.4 案例9：吧台的制作——放样的应用	3.4.1 制作过程	3.4.2 放样的有关概念
3.4.3 Loft命令的参数	3.4.4 放样中的变形处理	3.4.5 多截面图形的应用
3.5 上机实训	3.5.1 镂空效果的文字	3.5.2 柱子 3.5.3 洗面奶的包装模型
本章小结 习题	第4章 模型的修改	4.1 案例10：工艺台灯——使用Twist和Taper修改器
4.1.1 制作过程	4.1.2 Modify命令面板	4.1.3 修改器的选择
4.1.4 修改器堆栈	4.2 案例11：飘扬的旗帜——使用Noise修改器	4.2.1 制作过程 4.2.2 其他常用修改器
4.3 案例12：烟斗——使用Edit Mesh修改器	4.3.1 制作过程	4.3.2 编辑子对象
4.4 上机实训	4.4.1 弯曲的文字	4.4.2 卡通鱼
本章小结 习题	第5章 材质和贴图	第6章 灯光和摄像机
第7章 动画制作	第8章 粒子系统和空间扭曲	

<<三维动画案例教程>>

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>