

<<3ds max动画设计标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画设计标准教程>>

13位ISBN编号：9787564008253

10位ISBN编号：7564008253

出版时间：2006-9

出版时间：北京理工大学出版社

作者：林玉泉

页数：257

字数：390000

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动画设计标准教程>>

内容概要

本书是全国信息化计算机应用技术资格认证(CCAT)项目的指定教材,属于工程师级认证体系。CCAT资格认证项目设立的目的除了培养学员掌握相应专业的理论知识,注重学员动手能力、创新能力的训练外,还注重培养和提高学员的企业管理能力,为社会和企业培养既懂技术、又懂管理的复合型人才,以改变人才培养中存在的重理论轻实践、重文凭轻能力的缺陷。

全书分为十章,包括:3ds max 7基础,基本操作,对象的创建与编辑,创建复合对象,NURBS建模,材质与贴图,摄影机、灯光与环境效果,创建动画,粒子系统和空间扭曲,渲染与后期合成等内容。

随书配有多媒体教学光盘,方便读者实际操作,让读者在短时间内掌握最多的知识和技能。

本书可作为高等职业院校计算机专业教材,亦可作为计算机职业技能考试以及社会各界人士继续教育的培训教材或自学教材。

<<3ds max动画设计标准教程>>

书籍目录

第1章 3ds max 7基础 1.1 3ds max 7简介 1.2 3ds max 7界面介绍 1.3 视图的操作 1.4 四元菜单 1.5 空间坐标
1.6 单位设置第2章 基本操作 2.1 物体的选择 2.2 物体的群组与选择集 2.3 物体的移动、旋转与缩放 2.4
选择并链接 2.5 栅格的使用与捕捉 2.6 物体的复制与阵列 2.7 镜像 2.8 对齐 2.9 合并 2.10 物体的隐藏和
冻结第3章 对象的创建与编辑 3.1 三维模型的创建 3.2 编辑修改器 3.3 二维图形的创建 3.4 二维曲线的
编辑 3.5 二维图形的三维图形的转变 3.6 网格编辑修改器 3.7 网格编辑修改器实例第4章 创建复合对象
第5章 NURBS建模第6章 材质与贴图第7章 摄影机、灯光与环境效果第8章 创建动画第9章 粒子系统和
空间扭曲第10章 渲染与后期合成参考文献

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>