第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维动画基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画基础>>

13位ISBN编号：9787113126247

10位ISBN编号：7113126243

出版时间：2011-4

出版时间：中国铁道出版社

作者：黄心渊

页数：334

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

内容概要

《高等学校计算机基础课程规划教材：计算机三维动画基础》共有13章，分为6个部分。
前3章为第一部分，主要介绍了3dsMax2010的基本操作，内容包括3dsMax2010的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象及如何进行变换。
第4、5、6章为第二部分，主要是关于建模的内容，介绍了二维图形建模、编辑修改器、复合对象及多边形建模技术。
第7、8章为第三部分，主要是关于基本动画的内容，介绍了关键帧动画技术、轨迹视图和动画控制器。
第9、10章为第四部分，介绍了3dsMax2010的基本材质和贴图材质。
第11、12章为第五部分，介绍了灯光、摄影机和渲染等内容。
最后一章为《高等学校计算机基础课程规划教材：计算机三维动画基础》内容的第六部分，在这一章中以两个综合实例进一步说明了在3dsMax2010中的具体动画设计过程。
《高等学校计算机基础课程规划教材：计算机三维动画基础》由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3dsMax2010的培训大纲编著，图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的计算机动画教材，也可以作为计算机动画爱好者的自学用书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一章 3ds Max 2010的用户界面1.1 用户界面1.1 1 界面的布局1.1.2 熟悉.3ds Max 2010的用户界面1.2 视口大小、布局和显示方式1.2 1 改变视口的大小1.2.2 改变视口的布局1.2 3 改变视口的显示方式1.3 菜单栏的实际应用1.4 标签面板（Tab Panels）和工具栏（Toolbars）1.5 命令面板1.6 对话框1.7 状态区域和提示行1.8 时间控制按钮1.9 视口导航控制按钮小结练习与思考第二章 使用文件和对象工作第三章 对象的变换第四章 二维图形建模第五章 编辑修改器和复合对象第六章 多边形建模第七章 动画和动画技术第八章 摄影机和动画控制器第九章 村质编辑器第十章 创建贴图村质第十一章 灯光第十二章 渲染第十三章 综合实例附录 A3ds Max 2010新功能简介参考文献

编辑推荐

《高等学校计算机基础课程规划教材：计算机三维动画基础》使用的软件版本是3ds Max 2010官方中文版和英文版30天试用版本，用户在进行学习时最好是选择同样的版本或者是购买官方的正版软件，以免软件版本不同而出现不必要的问题，影响学习进度。

“三维动画设计”课程是数字媒体艺术和动画专业的核心专业课，同时也适用于艺术设计、工业设计、城市规划、园林设计、计算机科学与技术等。

本课程为精品课程，包含理论教学和实验操作等内容。

第一图书网, tushu007.com

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