

<<3ds max中文版三维建模与动画>>

图书基本信息

书名：<<3ds max中文版三维建模与动画创作实例课堂>>

13位ISBN编号：9787115149992

10位ISBN编号：7115149992

出版时间：2006-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨格

页数：346

字数：712000

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

本书从满足动画设计制作岗位工作需要角度出发，按3ds max动画制作流程和技术难度分类，针对不同的岗位技能要求，精心制作了100个实例，分6章进行详细讲解，让读者从中容易了解各种运用方法和技巧。

光盘中还额外增加了更多的实例，以帮助读者全面掌握书中知识点。

此外，本书提供了全部实例的生动、有趣的“4U2V多媒体视频教学课件”。

利用最新技术开发的多媒体课件，将以现场课堂教学的方式为大家演示各实例的整个操作过程，给读者分析每一个重点和难点。

本书适合那些希望进入3ds max动画(效果图表现)设计行业工作的人员或需要提高3ds max动画设计技术的在岗人员自学，同时可以作为各大专院校以及3ds max动画培训学校教材。

书籍目录

Chapter01 建模篇 Example 01 玩具工厂——基本几何体实例 Example 02 信手涂鸦——基本图形实例 Example 03 苹果轮廓——图形编辑 Example 04 旋转成形——台灯的制作 Example 05 文字和倒角——你的名字 Example 06 勾线和倒角剖面——车标的制作 Example 07 放样基本流程——叉子的制作 Example 08 连接——哑铃的制作 Example 09 修改器的应用——雨伞的制作 Example 10 缩放变形——牙膏的制作 Example 11 曲线截面——窗帘的制作 Example 12 置换——盘龙柱的制作 Example 13 变形放样——螺丝的制作 Example 14 拟合放样——鼠标的制作 Example 15 一致变形——创建公路 Example 16 布尔运算——烟灰缸的制作 Example 17 散布建模——草原的制作 Example 18 图形合并——在墙壁上刻字 Example 19 球形化——足球的制作 Example 20 变换修改——压扁的篮球 Example 21 空间扭曲——水中树叶 Example 22 FFD自由变形修改——瘪气的足球 Example 23 编辑网格模型——勺子的制作 Example 24 快照复制——物体变形 Example 25 阵列复制——创建树林 Example 26 间隔复制——路灯的放置 Example 27 关联复制应用——桌子的制作 Example 28 细分建模基础训练——靠垫的制作 Example 29 细分建模进阶——骰子的制作 Example 30 高级细分建模——电池的制作 Example 31 创作角色——机械人的制作 Example 32 面片基础技法——小船的制作 Example 33 面片建模——复活岛石像 Example 34 NURBS建模基础——泥陶罐的制作 Example 35 NURBS建模基础训练——葫芦的制作 Example 36 NURBS建模制作实例——鲜花 Example 37 NURBS建模制作实例——摄像头 Chapter02 材质和贴图篇 Chapter03 灯光、材质、渲染篇 Chapter04 动画制作篇 Chapter05 室内效果图实例篇 Chapter06 综合训练篇

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>