

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 7三维造型与动画制作简明教程>>

13位ISBN编号：9787302126171

10位ISBN编号：7302126178

出版时间：2006-4

出版时间：清华大学出版社

作者：李维杰

页数：308

字数：486000

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>

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

内容概要

本书全面系统地介绍了利用中文版3ds max 7进行三维造型与动画制作的基础知识与技巧，以基本理论和操作、建模、材质与灯光、动画制作、渲染为主线安排全书内容。

全书共14章，分为五大部分：第1部分（1~4章）介绍中文版3ds max 7基本模型的创建、对象的基本变换及常用修改器的用法等内容；第2部分（5~8章）介绍中文版3ds max 7的各种高级建模方法（多边形建模、细分建模、面片建模、复合建模、NURBS建模）；第3部分（9~10章）介绍中文版3ds max 7材质、灯光及摄影机的用法与技巧；第4部分（11~13章）介绍中文版3ds max 7制作动画的方法（基础动画、角色动画、粒子动画等）；第5部分（14章）介绍中文版3ds max 7常用渲染器用法及渲染技巧。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练，实例众多，具有很强的操作性和实用性，可作为高职高专院校“图形图像处理技术”课程的教材，也可作为各类培训班“三维软件设计”课程的教材，同时本书也是广大三维动画制作爱好者非常实用的自学参考书籍。

<<中文版3ds max 7三维造型与动画>>

书籍目录

第1章 导论	1.1 计算机三维动画技术	1.1.1 概念与特点	1.1.2 应用领域	1.1.3 常用的计算
三维设计软件	1.2 中文版3ds max 7简介	1.2.1 基础概念	1.2.2 运行中文版 3ds max 7的系统配置	
1.2.3 中文版3ds max 7的工作界面	1.2.4 中文版3ds max 7的坐标系	1.2.5 中文版 3ds max 7制		
作动画的流程	1.3 实训一——制作桌子	本章小结	习题	第2章 创建基本参数模型
2.1 创建基本参数模型	2.1 创建基本参数模型	2.1 创建基本参数模型	2.1 创建基本参数模型	2.1 创建基本参数模型
2.1.1 创建长方体	2.1.2 创建圆柱体	2.2 创建扩展基本体	2.2.1 创建切角长方体	
2.2.2 创建环形波	2.3 创建基本二维参数模型	2.3.1 创建线	2.3.2 创建截面	2.4 创建AEC扩
展模型	2.4.1 创建植物	2.4.2 创建栏杆	2.4.3 创建墙体	2.5 创建楼梯与窗体
2.5.1 创建窗体	2.6 布尔运算	2.7 实训二——设计客厅	本章小结	习题
楼梯	2.5.2 创建窗体	2.6 布尔运算	2.7 实训二——设计客厅	本章小结
变换	3.1 对象的类型	3.2 选择对象	3.2.1 对象的基本选择方法	3.2.2 使用窗口选择对象
3.2.3 使用选择集选择对象	3.2.4 使用选择过滤器选择对象	3.2.5 通过名称来选择对象	3.3 变	
换对象	3.3.1 移动对象	3.3.2 旋转对象	3.3.3 缩放对象	3.4 复制对象
对象	3.4.2 镜像复制对象	3.4.3 Shift键复制对象	3.4.4 阵列复制对象	3.4.5 间隔复制对象
3.5 对象的轴向控制与轴心控制	3.6 对象的对齐与成组管理	3.7 实训三——糖葫芦	本章小结	
习题	第4章 修改器的功能及应用	4.1 修改命令面板	第5章 多边形建模
第4章 修改器的功能及应用	4.1 修改命令面板	第5章 多边形建模	第6章 细分建模与面
片建模	第7章 复合建模	第8章 NURBS建模	第9章 材质与贴图	第10章 灯光与摄影机
第7章 复合建模	第8章 NURBS建模	第9章 材质与贴图	第10章 灯光与摄影机	第11章 基础动画制
作	第12章 简单角色动画制作	第13章 粒子动画	第14章 动画的渲染与后期处理	附录

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>