

<<计算机三维动画实训教程>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画实训教程>>

13位ISBN编号：9787312019593

10位ISBN编号：7312019595

出版时间：2006-8

出版时间：安徽中国科技大学

作者：杨鲁新

页数：162

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>

## <<计算机三维动画实训教程>>

### 内容概要

本书选择当前广泛应用的3DS Max为主要内容，以实训教学为出发点，并根据教育部制定的计算机图形设计等级证书的考试内容，综合3DS Max官方认证考试进行编写。

书中的实例都是最为典型的三维动画制作内容，其中有的部分是涉及到认证考试的重要知识。

本书分基础篇和实战篇两部分。

其中，基础篇共3章，分别为三维动画概述，3DS Max的用户界面，3DS Max的基本操作；实战篇共6章，分别为：二维图形的创建与编辑，三维几何体的创建，编辑修改器和复合物体，基本动画实例，NURBS Surface曲面建模，相撞的星球。

各章后均设有相应的“小结”和“思考练习”。

随书附赠的光盘中含有书中所有的实例文件，学习者可以把它们复制到硬盘中练习；另外光盘中附有部分优秀的三维动画片断与图片，可供学习者参考。

本书可以帮助学生系统地掌握三维动画的制作技术，并为进一步向更高层次发展奠定坚实的基础。

## <<计算机三维动画实训教程>>

### 书籍目录

前言第1部分 基础篇 第1章 计算机三维动画概述 1.1 计算机三维动画的发展 1.2 计算机三维动画的应用领域 1.3 常用的计算机三维动画软件 第2章 3DS Max的用户界面 2.1 用户界面 2.2 视图布局的调整 2.3 自定义用户界面 2.4 小结 思考练习 第3章 3DS Max的基本操作 3.1 文件的打开和保存 3.2 对象的选择 3.3 选择集和群组 3.4 常用的变换对象工具 3.5 对象的捕捉 3.6 各种坐标系统和坐标轴心 3.7 制作钟表的模式 3.8 小结 思考练习第2部分 实战篇 第4章 实战1：二维图形的创建与编辑 4.1 二维图形基础 4.2 创建二维图形 4.3 制作铜钱的模型——Extrude编辑修改器 4.4 制作雪碧罐的模型——Lathe编辑修改器 4.5 制作CCTV台标的模型——Bevel编辑修改器 4.6 小结 思考练习 第5章 实战2：三维几何体的创建 5.1 制作橱柜的模型 5.2 制作足球的模型 5.3 小结 思考练习 第6章 实战3：编辑修改器和复合物体 6.1 编辑修改器的概念 ..... 第7章 实战4：基本动画实例 第8章 实战5：NURBS Surface曲面建模 第9章 实战6：相撞的星球

<<计算机三维动画实训教程>>

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>