

<<3DS MAX7.0动画教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX7.0动画教程>>

13位ISBN编号：9787560615851

10位ISBN编号：7560615856

出版时间：2005-10

出版时间：西安电子

作者：伍云辉

页数：287

字数：437000

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 MAX7.0动画教程>>

内容概要

三维动画设计是计算机图形学的重要组成部分。

本书从初学者的实际需要出发，全面、系统地讲述了3DS MAX 7.0的常用功能、使用方法和技巧。

其主要内容包括：3DS MAX 7.0基础知识，二维和三维对象造型设计，修改编辑器的使用方法和技巧，灯光和相机的操作，材质与贴图的使用方法和技巧，图解视图的使用方法和技巧，轨迹视图的功能、结构、使用方法和技巧，环境和效果编辑器的功能、结构和参数设置，以及一个电视片头的制作实例。

本书语言简练，条理清楚，图文并茂，不仅可作为计算机辅助设计专业、影视广告专业学生的教材，也可作为室内外装饰装修设计、多媒体设计等相关技术人员的培训教材和参考书。

<<3DS MAX7.0动画教程>>

书籍目录

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---------------------|------------------|--------------------|-------------------|------------------|------------------------|----------------------|----------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------------|----------------|----------------|----------------------|--------------|--------------|-----------|-----------|----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|-------------|-----------|-----------|-------------|-------------|----------|----------|-----------|-------------------|-----------|--------------------|------------|-----------|-----------|--------------|-----------------|-------------------|--------------------|------------|-------------|----------|------------|--------------|------------------|------------------|---------------|----------|----------|----------|----------|------------|----------|------------|------------|-------------------|----------------|-----------|----------|----------|--------------|-----------------|
| 第1章 3DS MAX7.0的基础知识 | 1.1 3DS MAX的发展与应用领域 | 1.1.1 3DS MAX的发展 | 1.1.2 3DS MAX的应用领域 | 1.2 3DS MAX的特性与功能 | 1.2.1 3DS MAX的特性 | 1.2.2 3DS MAX 7.0的新增功能 | 1.3 3DS MAX 7.0的运行环境 | 1.4 3DS MAX 7.0的操作界面 | 1.4.1 标题栏 | 1.4.2 菜单栏 | 1.4.3 工具栏 | 1.4.4 命令面板 | 1.4.5 视图区域(绘图区域) | 1.4.6 视图配置控制区域 | 1.4.7 时间配置控制区域 | 1.4.8 状态栏、提示行和脚本语言区域 | 习题第2章 基本形体创建 | 2.1 三维标准几何物体 | 2.1.1 长方体 | 2.1.2 圆锥体 | 2.1.3 球体 | 2.1.4 几何球体 | 2.1.5 圆柱体 | 2.1.6 管状体 | 2.1.7 圆环 | 2.1.8 四棱锥 | 2.1.9 茶壶 | 2.1.10 平面 | 2.2 三维扩展几何体 | 2.2.1 异面体 | 2.2.2 环形结 | 2.2.3 切角长方体 | 2.2.4 切角圆柱体 | 2.2.5 油罐 | 2.2.6 胶囊 | 2.2.7 纺锤体 | 2.2.8 L-Ext(L形墙体) | 2.2.9 球棱柱 | 2.2.10 C-Ext(C形墙体) | 2.2.11 环形波 | 2.2.12 棱柱 | 2.2.13 软管 | 2.3 二维基本曲线对象 | 2.3.1 二维图形对象的作用 | 2.3.2 二维图形对象的层级结构 | 2.3.3 二维图形创建命令面板概述 | 2.3.4 样条曲线 | 习题第3章 修改编辑器 | 3.1 命名区域 | 3.2 修改命令面板 | 3.2.1 修改编辑堆栈 | 3.2.2 修改编辑堆栈控制工具 | 3.2.3 修改编辑堆栈右键菜单 | 3.3 三维对象的轴向变形 | 3.3.1 弯曲 | 3.3.2 锥化 | 3.3.3 扭曲 | 3.3.4 噪波 | 3.3.5 结构框架 | 3.4 编辑网格 | 3.5 编辑样条曲线 | 3.5.1 功能概述 | 3.5.2 编辑样条曲线的参数设置 |第4章 灯光和相机 | 第5章 材质与贴图 | 第6章 图解视图 | 第7章 轨迹视图 | 第8章 环境和效果编辑器 | 第9章 动画实例之TV论坛制作 |
|---------------------|---------------------|------------------|--------------------|-------------------|------------------|------------------------|----------------------|----------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------------|----------------|----------------|----------------------|--------------|--------------|-----------|-----------|----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|-------------|-----------|-----------|-------------|-------------|----------|----------|-----------|-------------------|-----------|--------------------|------------|-----------|-----------|--------------|-----------------|-------------------|--------------------|------------|-------------|----------|------------|--------------|------------------|------------------|---------------|----------|----------|----------|----------|------------|----------|------------|------------|-------------------|----------------|-----------|----------|----------|--------------|-----------------|

<<3DS MAX7.0动画教程>>

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>