第一图书网, tushu007.com

<<新概念中文3ds max动画教程>>

图书基本信息

书名：<<新概念中文3ds max动画教程>>

13位ISBN编号：9787030177186

10位ISBN编号：7030177185

出版时间：2006-9

出版时间：科学出版

作者：姜海峰

页数：238

字数：360000

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

第一图书网, tushu007.com

<<新概念中文3ds max动画教程>>

内容概要

全书以中文3ds max软件知识要点为线索，结合实用的案例讲解，引领初学者一步步地学习3ds max的各主要建模方法，掌握各材质与贴图技巧，完整地学习灯光系统应用与环境设置方法，进而全面地掌握3ds max动画技术。

本书的特点是知识讲解全面、练习配合紧密，所涉及的实例均具有很强的代表性，实现了“学”与“练”的有效互动。

本书可以使3ds max的学习者快速、有效地掌握3ds max三维设计关键技术，达到一定的软件应用水平。

本书面向初、中级三维学习者，特别适合于作为相关专业的入门级培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<新概念中文3ds max动画教程>>

书籍目录

第1章 3ds max基础 1.1 3ds max 7简介 1.1.1 3ds max概述 1.1.2 3ds max的系统需求 1.1.3 安装设置3ds max 7 1.2 3ds max动画制作流程 1.2.1 创建模型 1.2.2 材质贴图编辑 1.2.3 设置灯光 1.2.4 制作动画 1.2.5 后期合成 1.3 界面介绍 1.3.1 工作视图区 1.3.2 菜单栏 1.3.3 工具栏 1.3.4 命令面板区 1.3.5 动画控制区 1.3.6 视图控制区 1.3.7 状态显示与提示区 1.4 基础操作 1.4.1 创建对象 1.4.2 移动、旋转和缩放对象 1.4.3 克隆和镜像对象 1.4.4 阵列和间隔对象 1.4.5 坐标系的使用 1.5 课后练习 1.5.1 选择题 1.5.2 简答题第2章 建模入门 2.1 二维造型 2.1.1 创建基本二维形体 2.1.2 编辑样条线 2.1.3 二维造型实例 2.2 三维模型 2.3 从二维造型到三维模型转变 2.3.1 挤出 2.3.2 车削 2.3.3 倒角 2.4 放样建模 2.4.1 基本放样 2.4.2 单截面放样 2.4.3 多截面放样 2.4.4 放样变形 2.5 课堂演练 2.5.1 窗帘 2.5.2 柱子 2.6 课后练习 2.6.1 选择题 2.6.2 简答题第3章 修改编辑器 3.1 修改器基本原理 3.1.1 自定义堆栈名称 3.1.2 删除堆栈项目 3.1.3 关闭修改器 3.1.4 显示最终结果 3.1.5 锁定堆栈 3.1.6 在堆栈中设置修改器 3.2 弯曲 3.3 锥化 3.4 扭曲 3.5 噪波 3.6 挤出变形 3.7 涟漪变形 3.8 XForm变换 3.9 FFDBox（自由变形盒） 3.9.1 FFD Box的次物体 3.9.2 FFD Box的设置 3.10 课堂演练 3.11 本章小结……第4章 高级建模第5章 材质编辑第6章 灯光与环境第7章 动画技术第8章 摄像机与特效制作附录 课后练习参考答案

第一图书网, tushu007.com

<<新概念中文3ds max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