第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<计算机三维动画制作>>

13位ISBN编号：9787304034672

10位ISBN编号：730403467X

出版时间：2006-2

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：舒宏璧　主编

页数：362

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

本书从实用角度出发，以3dSmax6.0为软件基础，以应用技术为主线条，以实例操作的形式介绍了三维动画制作软件的概念、术语、基本工具和界面，讲解了在3dsm?中建模和制作动画的方法及技巧。
全书分基础篇、造型篇、材质与贴图篇和场景氛围篇进行编写。
本书有配套的光盘和教学课件，便于教与学。
本书可作为高校教材，同时也可以作为三维动画设计、制作人员的培训资料。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机三维动画制作>>

书籍目录

第1篇　基础篇
　第1章　3dsmax入门
　　1.1　3dsmax的界面
　　1.2　有趣的实践
　　1.3　建立一个简单的3D动画
　　1.4　3dsmax的运行环境，软件的安装
　　本章小结
　　想一想，做一做
　　想一想，练一练
　第2章　3dsmax的对象
　　2.1　3dsmax的虚幻世界
　　2.2　对象
　　本章小结
　　想一想，做一做
　　想一想，练一练
　第3章　3dsmax的基本操作
　　3.1　对象的选择和对象的成组
　　3.2　调整对象的空间位置和方位
　　3.3　栅格
　　3.4　捕捉
　　3.5　对齐
　　3.6　复制
　　3.7　设置自己的3dsmax界面
　　本章小结
　　想一想，做一做
　　想一想，练一练
第2篇　造型篇
　第1章　创建简单的三维模型
　　1.1　引例
　　1.2　创建标准几何体
　　1.3　创建扩展几何体
　　1.4　几何体的布尔运算
　　本章小结
　　想一想，做一做
　　想一想，练一练
　第2章　创建简单的二维图形
　　2.1　Line(线)
　　2.2　Rectangle(矩形)
　　2.3　Circle(圆)
　　2.4　Ellipse(椭圆)
　　2.5　Arc(弧)
　　2.6　Dount(圆环)
　　2.7　NGon(多边形)
　　2.8　Star(星形)
　　2.9　Text(书写文字)

2.1　0Helix(螺旋线)
2.1　1Section(截面)
本章小结
想一想，做一做
想一想，练一练
第3章　编辑修改器
3.1　Modify命令面板
3.2　编辑修改器的种类
3.3　修改器堆栈
本章小结
想一想，做一做
想一想，练一练
第4章　放样造型
4.1　放样创建三维模型的基本方法
4.2　变形放样体
本章小结
想一想，做一做
想一想，练一练
第5章　高级建模
5.1　引例
5.2　网络建模
5.3　多边形建模
5.4　NURBS建模
本章小结
想一想，做一做
想一想.练一练
第3篇　材质与贴图篇
第1章　材质面板的使用
1.1　材质样本槽
1.2　材质显示控制
1.3　材质树与材质导航控制
本章小结
想一想，做一做
想一想，练一练
第2章　材质的类型
2.1　Standard标准材质与基本材质参数
2.2　Blend(混合)材质
2.3　Composite(合成)材质
2.4　DoubleSided(双面)材质
2.5　Matte／Shadow(不可见阴影)材质
2.6　Morphed(变形)材质
2.7　Multi／Sub－Object(子物体)材质
2.8　Raytrace(光线跟踪)材质
2.9　Shellac(叠加)材质基本参数
2.1　0Top／Bottom(顶／底)材质
本章小结
想一想，做一做

想一想，练一练
第3章　贴图类型
3.1　None(无贴图)
3.2　Bitmap(位图贴图)
3.3　Cellular(细胞)
3.4　Checker(棋盘格类贴图)
3.5　Composite(合成类型贴图)
3.6　Dent(凹陷)
3.7　Falloff(衰减)
3.8　FlatMirror(镜面反射)
3.9　Gradient(渐变色)
3.1　0GradientRamp(渐变色)
3.1　1Marble(大理石)
……
第4篇　场景氛围篇

第一图书网, tushu007.com

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