

<<3ds max实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max实用教程>>

13位ISBN编号：9787302116103

10位ISBN编号：7302116105

出版时间：2006-2

出版时间：清华大学

作者：翟淑光，陈新宇，

页数：318

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 max实用教程>>

内容概要

3ds max是目前计算机应用领域中深受欢迎的三维作品制作软件。

本书以实例教学的方式，介绍了3ds max 7各方面的特点、功能使用方法和技巧。

全书包括15章内容，包括3ds max 7的基本操作方法，二维对象、三维对象的创建方法、复杂对象的编辑方法，为对象赋予材质和贴图的方法，运用灯光、雾等营造环境气氛的方法，动画的制作方法，渲染方法等。

本书力求把学习与实践结合起来，把内容和实际工作结合起来，把学校学习和毕业求职结合起来。

本书提供了所有实例素材。

本书可供三维动画制作爱好者学习和参考使用，尤其适合职业院校及3ds max培训班作为教材使用。

<<3ds max实用教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 7 1.1 3ds max界面组成 1.2 自定义个性化用户界面 1.3 文件的管理与基本操作 1.4 课后习题第2章 创建二维对象 2.1 二维对象的创建方法 2.2 编辑二维样条曲线 2.3 实践操作：二维对象建模实例 2.4 课后习题第3章 基本三维对象编辑 3.1 创建基本的三维对象 3.2 实践操作：创建卡通茶杯 3.3 课后习题第4章 创建复合对象 4.1 复合对象类型 4.2 实践操作：鼠标的制作 4.3 课后习题第5章 编辑修改对象 5.1 修改器堆栈 5.2 编辑修改器 5.3 实践操作：修改器应用实例制作 5.4 课后习题第6章 网格对象的编辑 6.1 创建可编辑网格和多边形对象 6.2 编辑网格和多边形对象 6.3 实践操作：皮鞋的制作 6.4 课后习题第7章 NURBS建模 7.1 NURBS建模简介 7.2 实践操作：用NURBS制作电吹风实例 7.3 课后习题第8章 使用材质和贴图 8.1 材质编辑器 8.2 材质的编辑 8.3 材质贴图类型第9章 灯光与摄像机 第10章 动画基础知识 第11章 使用动画控制器 第12章 粒子系统 第13章 正反向运动第14章 使用动力学系统设置动画第15章 渲染

<<3ds max实用教程>>

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>