

## <<3ds Max 基础教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max 基础教程>>

13位ISBN编号：9787811270204

10位ISBN编号：781127020X

出版时间：2007-8

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：李瑞卿

页数：395

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 基础教程>>

### 内容概要

本书为读者准备了大量经典实用范例的同时，还专门提供了具有针对性的上机练习，以帮助读者练习、实践和检验所学的内容，以便更快、更好地掌握各种3ds Max技术，在很短的时间内打下坚实的基础，并且能迅速地把学到的知识应用到实际工作当中。

本书内容从易到难，将案例融入到每个知识点中，使大家在了解理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。

全书在语言上力求通俗易懂，结构合理、实例丰富、图文并茂、讲练结合，是初、中级读者学习3ds Max 8的首选图书，也是大中专院校相关专业和社会各级培训班理想的培训教材。

## &lt;&lt;3ds Max 基础教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds Max 8概述 1.1 关于3ds Max 8 1.2 3ds Max 8的安装 1.2.1 3ds Max 8的运行环境 1.2.2 安装3ds Max 8 1.3 3ds Max 8的界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏 1.3.5 动画控制区和时间控制区 1.3.6 视图控制区 练习题第2章 3ds Max 8的界面 2.1 视图操作 2.1.1 鼠标快捷菜单进行操作 2.1.2 视图快捷键操作 2.2 工作界面的定制 2.2.1 定制工具栏 2.2.2 自定义用户界面 2.2.3 命令面板位置的移动 2.2.4 视图布局的调整 2.2.5 自动保存设置 练习题第3章 对象的操作 3.1 单位设置和捕捉设置 3.1.1 单位设置 3.1.2 栅格和捕捉设置 3.2 对象的选择 3.2.1 用鼠标直接选择 3.2.2 使用区域选择 3.2.3 根据名称进行选择 3.3 对象的变换 3.3.1 对象的移动 3.3.2 对象的旋转 3.3.3 对象的缩放 3.3.4 变换对象的坐标轴 3.3.5 变换对象的轴心点 3.4 对象的复制 3.4.1 使用克隆命令 3.4.2 使用对齐命令 3.4.3 使用镜像命令 3.4.4 使用阵列命令 3.4.5 使用间隔工具命令 3.5 对象的组合与对象的链接 3.5.1 对象的组合 3.5.2 对象的链接 练习题第4章 基本对象的创建 4.1 标准几何体的创建 4.1.1 Box (长方体) 创建 4.1.2 Sphere (球体) 创建 4.1.3 Cylinder (圆柱体) 创建 4.1.4 Torus (圆环) 创建 4.1.5 Teapot (茶壶) 创建 4.1.6 Cone (圆锥体) 创建 4.1.7 Geosphere (几何球体) 创建 4.1.8 Tube (圆管) 创建 4.1.9 Pyramid (棱锥) 创建 4.1.10 Plane (平面) 创建 4.2 扩展几何体的创建 4.2.1 Hedra (多面体) 创建 4.2.2 Torus Knot (圆环结) 创建 4.2.3 ChamferBox (倒角长方体) 创建.....第5章 对象的编辑第6章 创建复合对象第7章 NURBS 建模第8章 材质和贴图第9章 灯光和摄像机第10章 粒子系统第11章 基础动画制作第12章 基础教程实例

<<3ds Max 基础教程>>

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>