

<<3ds Max案例应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max案例应用教程>>

13位ISBN编号：9787040232349

10位ISBN编号：7040232340

出版时间：2008-6

出版时间：高等教育出版社

作者：江圣元，薄跃萍 编

页数：373

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案例应用教程>>

### 内容概要

《计算机应用与软件技术专业培训用书：3ds Max 案例应用教程（计算机应用与软件技术专业）》是一本实用性很强的3ds Max学习指导用书，通过精心设计的上百个典型实例，详细介绍三维动画设计的基本概念和常用命令的使用技巧。

本书适合于3ds Max8及以上版本。

全书共分为11章。

第1~5章主要讲解3ds Max的基本操作、基本模型的建立、常用的修改器命令以及可编辑网格、可编辑多边形和NURBS命令的使用。

第6、7章主要讲解为模型添加材质和贴图，为场景设置灯光和摄像机。

第8~11章主要讲解3ds Max的基础动画制作、粒子系统以及运动学和动力学的基础知识。

为方便学习使用，本书附有一张光盘，内容包括书中大部分示例的制作过程源文件和素材文件、每一章习题的源文件以及部分动画示例的渲染输出文件。

《计算机应用与软件技术专业培训用书：3ds Max 案例应用教程（计算机应用与软件技术专业）》图文并茂，示例丰富，既可作为高职院校相关专业以及社会培训机构三维动画课程的教材，也可供爱好3dsMax的初学者阅读和学习。

## &lt;&lt;3ds Max案例应用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds Max基本命令操作1.1 3ds Max界面1.2 系统的基本设置1.2.1 视口布局1.2.2 设定系统单位1.2.3 使用图层管理器设置图层1.2.4 Merge和Import命令1.2.5 Hold / Fetch命令1.2.6 Force 2.Sided命令1.3 主工具栏上的常用按钮1.3.1 选择对象1.3.2 变换对象1.3.3 变换坐标1.3.4 变换中心1.3.5 复制物体1.3.6 镜像物体1.3.7 对齐物体1.4 阵列物体1.4.1 Array (阵列) 1.4.2 Spacing (间隔) 习题第2章 创基本模型2.1 标准基本体2.1.1 Box (长方体) 命令2.1.2 Sphere (球体) 命令2.1.3 GeoSphere (几何球体) 命令2.1.4 Cone (圆锥体) 命令2.1.5 Cylinder (圆柱体) 命令2.1.6 Tube (圆管体) 命令2.1.7 Torus (圆环体) 命令2.1.8 Pyramid (四棱锥) 命令2.1.9 Feapot (茶壶) 命令2.1.10 Plane (平面) 命令2.2 扩展基本体！2.2.1 ChamferBox (倒角长方体) 命令2.2.2 ChamferCyl (倒角圆柱体) 命令2.2.3 Oillank (油桶) 命令2.2.4 RingWave (环形波) 命令2.2.5 Hose (软管) 命令2.2.6 Hedra (异面体) 命令2.2.7 TorusKnot (环形结) 命令2.2.8 LExt (L形延伸体) 命令和C-Ext (C形延伸体) 命令2.2.9 Capsule (胶囊) 命令2.2.10 Spindle (锭形体) 命令2.2.11 Prism (三棱镜) 命令2.2.12 Gengon (多面体) 命令2.3 二维曲线图形2.3.1 Line (线) 命令2.3.2 Circle (圆) 命令2.3.3 Ellipse (椭圆) 命令2.3.4 Rectangle (矩形) 命令2.3.5 Arc (圆弧) 命令2.3.6 Donut (同心圆) 命令2.3.7 NGon (多边形) 命令2.3.8 Star (星形) 命令2.3.9 Helix (螺旋线) 命令2.3.10 Text (文本) 命令2.3.11 Section (截面) 命令2.4 编辑样条曲线习题第3章 创建复合对象3.1 常用复合对象命令3.1.1 Boolean (布尔运算) 命令3.1.2 shapeMerge (形合并) 命令3.1.3 ScaRer (分散) 命令3.1.4 Loft (放样) 命令3.2 Loft参数设置3.3 Loft的Detormations设置习题第4章 3ds Max修改器4.1 修改命令面板4.2 使用修改器堆栈4.3 常用参数变形修改器4.3.1 Bend (弯曲) 修改器4.3.2 Shell (壳) 修改器4.3.3 FFD (自由形状变形) 修改器4.3.4 Taper (锥化) 修改器4.3.5 Extrude (拉伸) 修改器4.3.6 Lathe (旋转) 修改器4.3.7 Twist (扭曲) 修改器4.3.8 Skew (倾斜) 修改器4.3.9 Stretch (拉长) 修改器4.3.10 Noise (噪波) 修改器4.3.11 Ripple (波纹) 修改器4.3.12 Bevel (斜切) 修改器4.3.13 BevelProfile (斜切轮廓) 修改器4.3.14 PathDeform (路径变形) 修改器4.3.15 SurfDeform[WSM] (表面变形) 修改器习题第5章 3ds Max高级建模5.1 Surface (表面) 和Pateh (面片) 建模5.2 EditableMesh (可编辑网格) 建模5.3 EditablePoly (可编辑多边形) 建模5.4 NURBS (非均匀有理B样条曲线) 建模5.4.1 NIJRBS建模的方法5.4.2 NLrRBS工具箱习题第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器窗口6.1.1 使用材质6.1.2 材质编辑器工具栏6.2 几种常用材质的使用6.2.1 Standard (标准) 材质6.2.2 Raytrace (光线追踪) 材质6.2.3 Glass[physics-pben] (玻璃) 材质6.2.4 DoubleSide,d (双面) 材质6.2.5 MaRe / Shadow (不可见 / 投影) 材质6.2.6 Multi / SubObject (多重 / 子物体) 材质6.2.7 Architectural (建筑) 材质.....第7章 3ds Max灯光与摄像机第8章 动画制作基础第9章 3ds Max运动学系统第10章 粒子系统与蜘蛛扭曲第11章 reactor动力学系统

<<3ds Max案例应用教程>>

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>