

<<3ds max 7.0标准实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7.0标准实例教程>>

13位ISBN编号：9787111162780

10位ISBN编号：7111162781

出版时间：2005-4-1

出版时间：机械工业出版社

作者：程鹏辉

页数：316

字数：512000

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 7.0标准实例教程>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3ds max 9.0制作模型和动画的基础知识。

全书共分15章，内容涵盖了3ds max 9.0简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、多边形建模、NURBS高级建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。

本书最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。

基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。

每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。

本书适用于初、中级用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的效果图与动画制作培训教材。

## &lt;&lt;3ds max 7.0标准实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

前言	第1章 3ds max9.0简介	1.1 3ds max 9.0的应用领域	1.1.1 片头广告	1.1.2 影视特效
	1.1.3 建筑装潢	1.1.4 游戏开发	1.2 3ds max 9.0的新增功能	1.2.1 法线贴图
	mental ray 3.3	1.2.3 自定义属性收集器	1.2.4 多边形编辑修改器(Edit Poly Modifier)	1.2.5
	皮肤包裹变形器(Skin Wrap Deformer)	1.2.6 拍照工作流程	1.2.7 绘制选择区	1.2.8 提高
	互联性和可升级性	1.2.9 TurboSmooth	1.2.10 移动游戏开发工具	1.3 3ds max 9.0界面介绍
	1.3.1 菜单栏	1.3.2 工具栏	1.3.3 命令面板	1.3.4 窗口
	1.3.6 时间滑块	1.3.7 信息提示栏	1.3.8 动画记录控制区	1.4 简单三维动画实例
	1.4.1 确定情节	1.4.2 制作模型及场景	1.4.3 制作动画	1.4.4 为模型和场景添加材质和贴图
	1.5 本章小结	1.6 课后习题	第2章 对象的基本操作	2.1 对象简介
	2.1.2 主对象与次对象	2.2 对象的选择	2.2.1 使用单击选择	2.2.2 使用区域选择
	2.2.3 根据名字选择	2.2.4 根据颜色选择	2.2.5 利用选择过滤器选择	2.2.6 建立命名选择集
	2.2.7 编辑命名选择集	2.2.8 选择并组合对象	2.3 对象的轴向固定变换	2.3.1 3ds max
	9.0中的坐标系	2.3.2 沿单一坐标轴移动	2.3.3 在特定坐标平面内移动	2.3.4 绕单一坐标
	轴旋转	2.3.5 绕坐标平面旋转	2.3.6 绕点对象旋转	2.3.7 多个对象的变换问题
	2.4 对象的复制	2.4.1 对象的直接复制	2.4.2 对象的镜像复制	2.4.3 对象的阵列复制
	2.4.4 对象的空间复制	2.4.5 对象的快照复制	2.5 对象的对齐与缩放	2.5.1 对象的对齐
	2.5.2 对象的缩放	2.6 本章小结	2.7 课后习题	第3章 利用二维图形建模
	3.1 二维图形的绘制	3.1.1 线的绘制	3.1.2 矩形的绘制	3.1.3 圆弧的绘制
	3.1.4 圆的绘制	3.1.5 椭圆的绘制	3.1.6 同心圆的绘制	3.1.7 多边形的绘制.....
	第4章 几何体建模	第5章 复合建模	第6章 多边形建模	第7章 NURBS建模
	第8章 物体的修改	第9章 材质的使用	第10章 贴图的使用	第11章 灯光与摄像机
	第12章 空间变形和粒子系统	第13章 环境效果	第14章 动画制作初步	第15章 渲染与输出
	本书部分答案			

<<3ds max 7.0标准实例教程>>

编辑推荐

其他版本请见：《计算机辅助设计课程教学规划教材：3ds max design2010标准实例教程（附光盘1张）》

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>