

<<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：9787111163114

10位ISBN编号：7111163117

出版时间：2005-7

出版时间：机械工业出版社

作者：苗家鸿

页数：259

字数：418000

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

本书是根据国家《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》，针对目前中职计算机教材“就知识讲知识”的不足现状，以“项目驱动”教学构建教材的体系编写的。

编写时将知识点专业技能训练有机结合，从最有利于学生学习的角度组织教材充分体现了“以学生为主体”的主导思想。

本书根据任务驱动原则，力图从简单实用的基本实例任务入手，使学生掌握学习3DS MAX的基本方法和思路。

全书主要介绍了3DS MAX的基本功能，并通过大量实例对命令面板中合成物体功能、二维图形建模功能、变动命令菜单的各项功能，以及粒子系统和各种命令面板的使用进行了深入介绍。

并在每节课、每个教学单元之后，都配有思考题和作业。

强调学生的每个作品要有自己的创意，为学生创造力的发展提供了有利的条件。

为了方便学生和初学者的需求，每一个实例都有文件(.max)置于随书附送的光盘中。

本书最后一章还安排了技能训练，这些技能训练实例贴近学生生活和学习实践，有益于他们创造力的提高。

本书既可以作为中专、技校、职高等职业技术学术多媒体应用技术专业教材，又可作为各类多媒体应用技术专业培训班及高职院校的实训课教材。

<<3DS MAX实用教程>>

书籍目录

序前言第1章 初识3DS MAX的神奇功能 项目1 创建三维模型并制作动画 1.1 标准几何体的建模及动画的制作 1.2 主工具栏的认识 1.3 动画渲染和预览方法的使用 1.4 眼球建模及动画制作 本章小结 习题
第2章 命令面板中合成物体的功能 项目2 创建合成物体 任务1 使用布尔运算命令创建复杂的合成物体
任务2 放样建模 任务3 对放样物体进行变形操作 任务4 使用地形命令创建三维立体模式 任务5 在
几何体和粒子流源上建立水滴网格 本章小结 习题第3章 二维图形与修改命令组合建模 项目3 修改器
列表命令与二维图形结合创建模型 任务1 酒杯的制作 任务2 制作三维立体字的造型 任务3 二维图
形样条线编辑器的使用 本章小结 习题第4章 物体变形及动画制作 项目3 完成使用修改器列表命令对
创建的模型修改变形并制作动画的任务 任务1 圆筒弯曲变形 任务2 圆筒的拉伸变形 任务3 圆筒的
扭曲变形 任务4 利用噪波做山体模型 任务5 创建波浪造型 本章小结 习题第5章 初识粒子系统.....
第6章 空间扭曲第7章 层次、动画与运动、显示、系统命令的应用第8章 灯光和摄像机第9章 材质编辑
器第10章 实践篇(一) 建模与贴图第11章 实践篇(二) 建模、动画制作第12章 实践篇(三) 3DS
MAX课件的制作附录参考文献

<<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>