

<<中文版3ds max 8实用教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8实用教程>>

13位ISBN编号：9787302123972

10位ISBN编号：7302123977

出版时间：2006-1

出版时间：第1版 (2006年1月1日)

作者：徐帆

页数：309

字数：525000

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>

<<中文版3ds max 8实用教程>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的面向国内用户的新一代三维动画制作软件——中文版3ds max 8的使用方法和操作技巧。

全书共分18章，分别介绍了中文版3ds max 8的用户界面、各种设计概念、对象的基本操作、创建与编辑二维模型、由二维模型创建三维模型、创建标准基本体和扩展基本体模型、NURBS建模、创建与编辑动画、布置场景灯光效果、设置摄影机、空间变形与环境效果、编辑与应用材质、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。

最后还安排了一些综合实例，提高和拓宽读者对3ds max 8操作的掌握与应用。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds max 8的用户使用，也可作为各类高等院校相关专业的教材。

<<中文版3ds max 8实用教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds max 1.1 教学目标 1.2 理论指导 1.2.1 3ds max简介及应用领域 1.2.2 3ds max 8的界面
1.2.3 自定义3ds max 8界面 1.3 上机实验 1.3.1 设置3ds max的视图显示模式 1.3.2 设置3ds max的视图
角度 1.3.3 自定义3ds max的视图布局 1.4 思考练习 1.4.1 填空题 1.4.2 选择题 1.4.3 操作题第2章 了
解3ds max的设计概念 2.1 教学目标 2.2 理论指导 2.2.1 对象的概述 2.2.2 对象的创建与修改 2.2.3 材
质贴图概念 2.2.4 层级概念 2.2.5 三维动画概念 2.3 上机实验 2.4 思考练习 2.4.1 填空题 2.4.2 选择题
2.4.3 问答题第3章 对象的基本操作 3.1 教学目标 3.2 理论指导 3.2.1 对象的选择操作 3.2.2 其他选择
对象的方法 3.2.3 对象的基本变换 3.2.4 使用组管理对象 3.2.5 设置“栅格” 3.2.6 对齐的排列对齐
3.3 上机实验 3.3.1 指定XY坐标轴平面移动球体对象 3.3.2 绕Z坐标轴旋转圆柱体对象 3.3.3 绕点对象
的X轴旋转圆锥体对象 3.4 思考练习 3.4.1 填空题 3.4.2 选择题 3.4.3 操作题 第4章 创建与编辑二维
模型 4.1 教学目标 4.2 理论指导 4.2.1 创建二维模型 4.2.2 编辑修改二维模型 4.3 上机实验 4.3.1 创
建二维文字 4.3.2 创建圆锥的截面 4.3.3 创建塔状螺旋线 4.4 思考练习 4.4.1 填空题 4.4.2 选择题
4.4.3 操作题 第5章 由二维模型创建三维模型 5.1 教学目标 5.2 理论指导 5.2.1 放样建模 5.2.2 编辑放
样对象 5.2.3 挤出建模 5.2.4 车削建模 5.3 上机实验 5.3.1 放样创建的图形 5.3.2 制作圆形台布
5.3.3 使用“缩放”编辑器 5.3.4 使用“扭曲”编辑器 5.3.5 使用“倾斜”编辑器 5.3.6 使用“倒角”
编辑器 5.3.7 使用“拟合”编辑器 5.3.8 使用“挤出”命令 5.3.9 使用“车削”命令 5.4 思考练习
5.4.1 填空题 5.4.2 选择题 5.4.3 操作题 第6章 创建标准基本体模型 ……第7章 创建扩展基本体模型
第8章 创建复合对象 第9章 NURBS建模 第10章 编辑对象 第11章 设置对象材质 第12章 对象贴图 第13章
设置场景灯光效果 第14章 设置摄影机 第15章 空间变形与环境特效 第16章 创建与编辑动画 第17章 渲染
与输出 第18章 综合实例 附录 习题参考答案

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>