<<中文3ds max 7.0实用教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max 7.0实用教程>>

13位ISBN编号：9787504457677

10位ISBN编号：7504457671

出版时间：2007-1

出版时间：中国商业

作者：任志宏 编

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>

内容概要

本书中的每一个案例选择，都兼顾技术性和艺术性，力图做到技术和艺术的完美统一，使读者在学习软件技术的同时，接受艺术的熏陶。

本书全面介绍了3ds max7.0中文版的各项功能和使用方法，加入了丰富的实例，帮助读者理解软件的使用。

鉴于目前存在大量的3ds max英文版参考资料，书中给出了所有命令的英文注释，便于读者在学习过程中进行中英文对照。

3ds max是一个大型软件，功能强大，命令繁多，由于本书篇幅所限，部分章节不能加入实例说明，为了弥补这一不足，我们在www.HNGM.cn网站登录了大量的视频实例教程和完成书中案例所需要的素材，读者可到该网站下载相关内容。

书本与多媒体视频教程相结合是本书的一大特点。

书籍目录

第1章 3ds max7.0的工作界面 1.1 3ds max的发展、应用领域和工作流程 1.2 3ds max的工作界面
第2章 基础建模与编辑修改器 2.1 标准几何体建模 2.2 创建扩展基本体 2.3 编辑修改器 2.4
创建复合对象第3章 从二维图形到三维对象 3.1 二维图形对象的创建和编辑修改 3.2 从二维
对象到三维对象 3.3 放样建模第4章 基本操作与变换 4.1 对象的选择 4.2 变换坐标系与变换
中心 4.3 几种变换方法 4.4 复制对象 4.5 对齐工具 4.6 捕捉工具的使用与设置第5章 高级
建模 5.1 建模技术概述 5.2 多边形建模 5.3 多边形建模实例 5.4 面片建模第6章 材质与贴
图 6.1 材质编辑器 6.2 材质类型 6.3 贴图 6.4 贴图坐标 6.5 材质应用实例第7章 灯光与
摄影机 7.1 3ds max数字灯光的特点 7.2 灯光的属性与分类 7.3 照明基本概念 7.4 标准灯光
7.5 摄影机简介第8章 渲染与VP合成 8.1 渲染工具 8.2 渲染对话框第9章 空间扭曲和粒子
系统 9.1 空间扭曲简介 9.2 空间扭曲的类型 9.3 粒子系统简介 9.4 常用粒子系统第10章
基础动画技术 10.1 基本动画原理与方法 10.2 时间控制器 10.3 轨迹视图 10.4 动画设置
10.5 约束动画

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>