

<<3ds MAX实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds MAX实例教程>>

13位ISBN编号：9787562466611

10位ISBN编号：7562466610

出版时间：2012-8

出版时间：重庆大学出版社

作者：陈静，韩建 主编

页数：204

字数：337000

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实例教程>>

### 内容概要

陈静等编著的《3ds Max实例教程》以3ds Max

2011中文版为平台，详细讲述建模技术、材质基础编辑、标准灯光设置，摄像机基础，简介了环境特效、动画、粒子系统、动力学基础。

全书由8个模块组成，每个模块包括

2-6个任务，采用知识模块化，操作任务化的模式，通过任务实例的完成知识的学习，讲述相关的操作技能。

本书运用大量的实例操作，并在操作中总结知识，结合视频教学能使你在较短的时间内达到初中级水平。

《3ds

Max 实例教程》为中等职业学校多媒体、动漫、室内设计和美术设计等专业的课程教材，也可作为培训学校的培训教材，同时也是3ds

Max爱好者学习的入门工具书。

## <<3ds MAX实例教程>>

### 书籍目录

#### 模块一 初识3ds Max

任务一 走进3ds Max

任务二 3ds Max的选择与复制

任务三 我的书桌——复制建模

#### 模块二 3ds Max建模技术

任务一 我的文具盒——复合建模

任务二 制作水果——放样运算

任务三 制作酒瓶——拟合放样建模

任务四 卡通兔存钱罐——多边形建模

任务五 制作房间——多边形建模

任务六 制作草帽——面片建模

#### 模块三 3ds Max材质技术

任务一 制作镜子——材质基础

任务二 制作文具盒——基础材质应用

任务三 制作飞碟材质——uVw贴图坐标

#### 模块四 3ds Max灯光和摄像机技术

任务一 我的书桌——标准灯光的应用

任务二 室内灯光——灯光的应用

任务三 阳光下的别墅——天光的使用

任务四 公园一角——摄像机技术

#### 模块五 3ds Max环境和特效技术

任务一 燃烧的篝火——环境特效

任务二 发光字——环境特效

#### 模块六 3ds Max基础动画技术

任务一 小球运动——动画基础

任务二 爬行的瓢虫——路径约束

任务三 旋转的台灯——父子链接动画

#### 模块七 3ds Max粒子基础

任务一 雪花纷飞——粒子基础

任务二 广场喷泉——粒子基础应用

#### 模块八 3ds Max动力学基础

任务一 初识reactor(动力学)

任务二 运动的玩具车——动力学应用

## <<3ds MAX实例教程>>

### 编辑推荐

Autodesk公司的3ds Max是世界顶级的三维动画软件之一。陈静等编著的《3ds Max实例教程》结合目前中职计算机多媒体专业和动漫专业、室内设计专业的学生特点，详细讲述了3ds Max建模技术，材质技术，标准灯光、相机的基本使用方法，3ds Max渲染、环境和特效技术，3ds Max基础动画技术，基础粒子和动力学基础知识。并配合大量的实例操作练习，学生从零开始学习，并且为以后的深入学习打下良好的基础。

#### 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>