第一图书网, tushu007.com

<<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

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