

《3ds max8.0标准实例教程》

图书基本信息

书名：《3ds max8.0标准实例教程》

13位ISBN编号：9787111193340

10位ISBN编号：7111193342

出版时间：2006-6

出版社：第1版 (2006年6月1日)

作者：程鹏辉

页数：331

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3ds max8.0标准实例教程》

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3ds max 8.0制作模型和动画的基础知识。全书共分15章，内容涵盖了3ds max 8.0简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、网格建模、NUIIS高级建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。本书最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。本书适用于初、中级用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的效果图与动画制作培训教材。

书籍目录

前言第1章 3ds max 8.0 简介 1.1 3ds max 8.0 的应用领域 1.2 3ds max 8.0 的新增功能 1.3 3ds max 8.0 界面介绍 1.4 简单三维动画实例 1.5 本章小节 1.6 课后习题第2章 对象的基本操作 2.1 对象简介 2.2 对象的选择 2.3 对象的轴向固定变换 2.4 对象的复制 2.5 对象的对齐与缩放 2.6 本章小节 2.7 课后练习第3章 利用二维图形建筑 3.1 二维图形的绘制 3.2 二维图形的参数区简介 3.3 二维图形的编辑 3.4 二维图形转换成三维物体 3.5 实战训练 3.6 本章小结 3.7 课后习题第4章 几何体建模 4.1 标准几何体的创建 4.2 扩展几何体的创建 4.3 门的创建 4.4 窗的创建 4.5 楼梯的创建 4.6 实战训练 4.7 本章小结 4.8 课后习题第5章 复合建模 5.1 Loft放样生成三维物体 5.2 变形放样对象 5.3 布尔运算 5.4 Morph变形物体与变形动画 5.5 实战训练 5.6 本章小结 5.7 课后习题第6章 多边形建模 6.1 椅子的制作 6.2 实战训练 6.3 本章小结 6.4 课后习题第7章 NURBS建模 7.1 NURBS曲线的创建与修改 7.2 NURBS曲面的创建与修改 7.3 NURBS工具箱 7.4 NURBS建模的方法 7.5 实战训练 7.6 本章小结 7.7 课后习题第8章 物体的修改第9章 材质的使用第10章 贴图的使用第11章 灯光与摄像机第12章 空间变形和粒子系统第13章 环境效果第14章 动画制作初步第15章 渲染与输出本部分答案

精彩短评

- 1、给外甥买的！他自己选的！现在天天看着书学习！
- 2、讲的比较浅,有些重要的细节直接跳过去了，比较失望。还有一些错别字！
- 3、本书由浅入深、循序渐进地介绍了用3dsmax8.0制作模型和动画的基础知识。全书共分15章，内容涵盖了3dsmax8.0简介、对象的基本操作、二维建模、几何体建模、复合建模、网络建模、NURBS高级建模、物体的修改、材质的使用、贴图的使用、灯光与摄像机、空间变形和粒子系统、环境效果、动画制作初步以及渲染与输出。本书最大的特色在于图文并茂，大量的图片都做了标示和对比，力求让读者通过有限的篇幅，学习尽可能多的知识。基础部分采用参数讲解与举例应用相结合的方法，使读者明白参数意义的同时，能最大限度地学会应用。每章后面都有实战训练，使读者熟练地掌握操作技巧，能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。本书适合于初、中级用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的效果与动画培训教材。

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:www.tushu000.com