

<<3ds Max三维设计制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维设计制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787115265609

10位ISBN编号：7115265607

出版时间：2011-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：程静 编

页数：315

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三维设计制作标准教程>>

内容概要

本书全面系统地介绍3ds Max 2010的各项功能和三维图形的创建技巧,包括初识3ds Max 2010、基本物体建模、三维图形的创建、三维模型的创建、复合对象的创建、NURBS和面片建模、材质和纹理贴图、灯光与摄影机、粒子系统与空间扭曲、动力学系统、环境特效动画、高级动画设置、综合实训案例等内容。

本书具有完善的知识结构体系,力求通过对软件基础知识的讲解,使学生深入学习软件功能;在学习了基础知识和基本操作后,精心设计了课堂案例,力求通过课堂案例演练,使学生快速掌握软件的应用技巧;最后通过每章的课后习题实践,拓展学生的实际应用能力。在本书的最后一章,精心安排了专业设计公司的多个商业案例,力求通过这些案例的制作,使学生提高三维图形和动画的设计创作能力。

本书适合作为本科院校数字媒体艺术类专业“3ds Max”课程的教材,也可供相关人员自学参考。

书籍目录

第1章 初识3ds Max 2010

- 1.1 3ds Max概述
- 1.2 3ds Max的启动与退出
 - 1.2.1 3ds Max 2010的启动
 - 1.2.2 3ds Max 2010的退出
- 1.3 3ds Max 2010的操作界面
 - 1.3.1 3ds Max 2010操作界面简介
 - 1.3.2 菜单栏
 - 1.3.3 工具栏
 - 1.3.4 命令面板
 - 1.3.5 视图区域
 - 1.3.6 视图控制区
 - 1.3.7 动画控制区
 - 1.3.8 提示行
 - 1.3.9 状态栏
- 1.4 3ds Max 2010的坐标系统
- 1.5 对象的选择方式
 - 1.5.1 选择对象的基本方法
 - 1.5.2 区域选择
 - 1.5.3 名称选择
 - 1.5.4 编辑菜单选择
 - 1.5.5 过滤选择集
 - 1.5.6 对象编辑成组
- 1.6 对象的变换
 - 1.6.1 移动对象
 - 1.6.2 旋转对象
 - 1.6.3 缩放对象
- 1.7 对象的复制
 - 1.7.1 直接复制对象
 - 1.7.2 利用镜像复制对象
 - 1.7.3 利用间距复制对象
 - 1.7.4 利用阵列复制对象
- 1.8 捕捉工具
 - 1.8.1 3种捕捉工具
 - 1.8.2 角度捕捉
 - 1.8.3 百分比捕捉
- 1.9 对齐工具
- 1.10 撤销和重做命令
- 1.11 对象的轴心控制
 - 1.11.1 使用轴心点控制
 - 1.11.2 使用选择中心控制
 - 1.11.3 使用变换坐标中心控制

第2章 基本物体建模

第3章 三维图形的创建

第4章 三维模型的创建

第5章 复合对象的创建

第6章 NURBS和面片建模

第7章 材质和纹理贴图

第8章 灯光与摄影机

第9章 粒子系统与空间扭曲

第10章 动力学系统

第11章 环境特效动画

第12章 高级动画设置

第13章 综合实训案例

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max三维设计制作标准教程>>

编辑推荐

《3ds Max三维设计制作标准教程(2010版)》为21世纪高等院校数字艺术类规划教材之一。作者多年教学经验的总结；初学三维设计制作的一本好书。案例的设置贴近项目实际，符合学生练习使用。

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>