第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 7.0案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 7.0案例教程>>

13位ISBN编号：9787121048296

10位ISBN编号：7121048299

出版时间：2007-8

出版时间：电子工业

作者：马广月 编

页数：295

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 7.0案例教程>>

内容概要

本书是学习3DS MAX 7.0的基础教材，以初学者为主要读者对象，由浅入深地介绍了3DS MAX 7.0在建模、材质、灯光、摄像机、动画、粒子系统、空间扭曲和环境特效等方面的基本使用方法和操作技巧。

本书采用案例带知识点的方法进行讲解，符合一般的学习规律。
在每章的最后是一个综合案例的制作过程，突出了对实际操作和技能的训练。
全书介绍了大量的知识点和34个案例，还有近100个思考与练习题。

本书可作为中等职业学校、培训班的教材，也可作为广大电脑美术设计爱好者的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 7.0案例教程>>

书籍目录

第1章 概论 1.1 调整视口——简单调整工作界面 1.1.1 学习目标 1.1.2 案例分析 1.1.3 操作过程 1.1.4 相关知识——3DS MAX 7.0的工作界面 1.2 保存修改过的文件——新建、保存文件和重置场景 1.2.1 学习目标 1.2.2 案例分析 1.2.3 操作过程 1.2.4 相关知识——有关文件的基本操作 1.3 制作“小球与木板”模型——使用命令面板 1.3.1 学习目标 1.3.2 案例分析 1.3.3 操作过程 1.3.4 相关知识——了解命令面板 1.4 制作“儿童房地板”——选择和变换 1.4.1 学习目标 1.4.2 案例分析 1.4.3 操作过程 1.4.4 相关知识——基本选择操作和变换操作 1.5 上机实战——台球 本章小结 习题1第2章 三维建模 2.1 制作“玩具”——使用标准基本体构建模型 2.1.1 学习目标 2.1.2 案例分析 2.1.3 操作过程 2.1.4 相关知识——标准基本体 2.2 制作“沙发”模型——使用扩展基本体建模 2.2.1 学习目标 2.2.2 案例分析 2.2.3 操作过程 2.2.4 相关知识——扩展基本体 2.3 上机实战——度假小屋 本章小结 习题2第3章 修改器的使用 3.1 制作“转椅”模型——使用基本修改器 3.1.1 学习目标 3.1.2 案例分析 3.1.3 操作过程 3.1.4 相关知识——修改命令面板和常用修改器 3.2 制作“蜡烛杯”模型——用可编辑网格对象制作模型 3.2.1 学习目标 3.2.2 案例分析 3.2.3 操作过程 3.2.4 相关知识——网格对象 3.3 上机实战——足球模型 本章小结 习题3第4章 二维型建模 4.1 制作“春挂件”模型——使用二维型建模 4.1.1 学习目标 4.1.2 案例分析 4.1.3 操作过程 4.1.4 相关知识——基本二维型的创建和用于二维型的编辑修改器 4.2 制作“桌子和茶杯”模型——通过编辑改变二维型 4.2.1 学习目标 4.2.2 案例分析 4.2.3 操作过程 4.2.4 相关知识——可编辑样条线 4.3 上机实战——蝴蝶 本章小结 习题4第5章 复合对象建模 5.1 制作“工作灯”模型——在建模中使用“布尔”操作 5.1.1 学习目标 5.1.2 案例分析 5.1.3 操作过程 5.1.4 相关知识——创建“布尔”对象 ……第6章 材质和贴图第7章 灯光、摄像机和环境第8章 制作动画第9章 粒子系统与空间扭曲

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 7.0案例教程>>

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