第一图书网, tushu007.com

# <<3ds max 应用教程>>

## 图书基本信息

书名：<<3ds max 应用教程>>

13位ISBN编号：9787561126097

10位ISBN编号：7561126093

出版时间：2004-8

出版时间：大连理工大学出版社

作者：范振禄，翟淑光　主编

页数：274

字数：376000

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 应用教程>>

## 内容概要

本教材具有如下特点：　　1.本教材以最新版本3d studio max 6为蓝本。
满足了与时俱进的要求。
　　2.理论叙述简明扼要。
本教材从3ds max 6操作界面的基础入手，以具体实例的方式，讲述场景建模技术、材质贴图编辑、灯光及基本动画的制作等各方面内容，最后，给出一个完整的室内效果图设计实例，让读者理解制作建筑效果图的工作流程，通过模仿学习，可以掌握制作建筑效果图的技巧和方法。
　　3.应用性突出。
由于3ds max 软件功能强大、内容庞杂，一般来说，几百页的书籍不可能完整介绍它的功能和用法，且功能的罗列只会让读者望而生畏。
本教材的编写是通过对一些关键技术的介绍，让读者打下坚实的基础。
教材中含有大量的实例，以实例解释参数及功能，给出实例的操作步骤，并包含一些理论解释和提示，通过实例的制作提高学生的学习兴趣和技术应用能力。
　　4.为了便于读者的学习，每章开头有学习目的、内容提要，为读者学习导航。
在每章中都配有上机操作内容，并给出操作步骤和最终效果，供读者上机练习时使用。
　　5.教材附赠光盘一张，把教材中用到的素材、效果文件、源文件等收到光盘中，方便教和学。

第一图书网, tushu007.com

# <<3ds max 应用教程>>

## 书籍目录

第1章　基本概念　1.1　绪论　1.2　基本概念　1.3　软件和硬件配置及安装　1.4　3ds max 6主界面　第2章　基本操作　2.1　文件操作和其他常规操作　2.2　常用设置　2.3　创建Box　2.4　坐标系　2.5　视图操作　2.6　对象的选择　2.7　对象的移动、旋转、缩放　2.8　对象的对齐、镜像　2.9　对象的复制　2.10　对象的轴心点　2.11　其他常用工具　2.12　捕捉　2.13　实例－广告牌第3章　创建几何体　3.1　创建标准几何体　3.2　创建扩展物体　3.3　实例－写字台的制作第4章　编辑修改器　4.1　认识修改器堆栈　4.2　弯曲修改器　4.3　锥化修改器　4.4　扭曲修改器　4.5　噪波修改器　4.6　斜切修改器　4.7　实例－冰淇淋制作第5章　二维型建模　5.1　创建二维对象　5.2　编辑二维对象　5.3　使用二维建模　5.4　实例－牌匾制作第6章　复合建模第7章　次对象建模第8章　材质编辑器第9章　材质的编辑制作　第10章　材质类型第11章　灯光第12章　摄像机第13章　环境、特效与渲染第14章　基本动画第15章　室内效果图制作

第一图书网, tushu007.com

# <<3ds max 应用教程>>

## 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