

<<中文3ds max 8>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds max 8>>

13位ISBN编号：9787313044372

10位ISBN编号：7313044372

出版时间：2006-5

出版时间：上海交通大学出版社

作者：马凌云

页数：328

字数：521000

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>

内容概要

本书从实际应用出发，依据Autodesk公司教学考虑大纲，有针对性地介绍了3ds max 8软件的建模、材质、灯光、摄像、渲染以及动画等方面的知识。

本书既可作为各类电脑培训机构和中高等职业院校的电脑实用技术相关课程的教材，也可作为计算机读者的自学教程。

书籍目录

第1章 认识3ds max 8 1.1 3ds max8软件介绍 1.2 3ds max8工作界面布置 1.3 下拉式菜单中的常用命令 1.4 工具栏常用命令 1.5 时间控制及相关按钮 1.6 创建滚球动画 1.7 归纳总结 1.8 习题第2章 基础建模 2.1 标准基本体建模 2.2 扩展基本建模 2.3 归纳总结 2.4 习题第3章 对象的基本操控 3.1 对象的选择 3.2 对象的变换 3.3 对象的复制 3.4 使用层管理器管理对象 3.5 简单材质的使用和设备 3.6 归纳总结 3.7 习题第4章 样条曲线基础建模 4.1 创建二维样条曲线图形 4.2 编辑二维样条曲线图形 4.3 二维样条曲线生成三维模型 4.4 室内结构建模——中餐厅 4.5 归纳总结 4.6 习题第5章 样条曲线高级建模 5.1 放样 5.2 放样变形操作 5.3 归纳总结 5.4 习题第6章 合成对象和建筑造型 6.1 合成对象 6.2 建筑造型 6.3 归纳总结 6.4 习题第7章 网格模型的修改编辑 7.1 修改命令面板 7.2 常用修改命令的使用 7.3 网格编辑 7.4 UVW贴图坐标在物体上的应用 7.5 归纳总结 7.6 习题第8章 高级曲面建模第9章 摄影机的使用第10章 材质编辑第11章 架设灯光第12章 动画的高级制作的编辑第13章 粒子系统与渲染输出

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>