

<<3ds Max动画实训基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画实训基础教程>>

13位ISBN编号：9787313054982

10位ISBN编号：731305498X

出版时间：1970-1

出版时间：上海交通大学出版社

作者：徐良贤

页数：200

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动画实训基础教程>>

内容概要

本教程以学生能力培养、技能实训为主导，对3ds Max的功能和使用方法进行了全面讲解，实例丰富，简明易懂。

《3ds Max动画实训基础教程》内容由浅入深，引导初级用户快速入门。

全书分为十章。

第一章以基础操作和界面介绍为主，同时介绍了公共命令、工作区菜单命令等，便于读者掌握3ds Max的常规操作；第二、三章主要介绍了一些基本三维模型和二维图形的创建，及通过二维图形的创建来创建三维模型；第四至七章分别介绍了几种不同命令方式的建模方法，这几种建模方式都是在一些基础模型的创建基础上，通过一些命令的使用或者参数的调整，直接把这些基础模型变换成想要的模型；第八章重点讲述了多边形建模，以一个非常具体的实例对多边形建模方式进行详细的解说；第九章介绍了怎样给创建好的模型赋予材质和添加贴图，重点分析了几种常用材质的赋予方式和几种常用的贴图方式；第十章讲解了怎样为场景布置灯光和如何为制作好的场景进行渲染输出。

《3ds Max动画实训基础教程》由徐良贤教授主审，负责整部教材的策划、整合、审核工作，同时还得到了Adobe公司主要代理商与相关专家、技术人员的帮助和指导。

《3ds Max动画实训基础教程》第一章至第三章由王通编写，第四章至第六章由刘博文编写，第七章至第八章由何国清编写，第九章至第十章由吕海磊编写，另外由陆颖提供了丰富的课后练习，滕云负责随书光盘课件制作，胡静静参与补充和整体规划修改工作。

《3ds Max动画实训基础教程》主要面向高职院校的教师和学生，能够使学生快速地掌握3ds Max软件的基础应用，同时也是相近专业工程技术人员的一本很好的参考书。

<<3ds Max动画实训基础教程>>

作者简介

徐良贤，上海交通大学教授、博士生导师。
长期从事计算机软件的研究和教学工作。

书籍目录

第一章 基础操作第一节 ds Max基础知识第二节 ds Max基础操作第三节 对象显示第四节 坐标系统第五节 显示和隐藏对象第六节 冻结和解冻对象第七节 显示属性卷展栏第二章 创建基本三维模型第一节 创建标准基本模型第二节 创建扩展基本模型第三节 案例第三章 创建二维图形第一节 创建基本样条线图形第二节 创建扩展样条线图形第三节 二维图形编辑命令第四节 常用二维修改器第四章 放样建模第一节 基本放样操作第二节 普通参数第三节 多截面放样参数第四节 子对象路径编辑第五节 子对象截面图形编辑第六节 放样变形操作第七节 案例第五章 合成命令建模第一节 包裹第二节 离散第三节 连接第四节 布尔运算第五节 形体合并第六节 案例第六章 辅助命令建模第一节 对象对齐命令第二节 捕捉命令第三节 镜像第四节 阵列第五节 快照第六节 间距工具第七节 编辑命名选择集合第八节 管理图层第九节 案例第七章 修改命令建模第一节 修改命令面板简介第二节 修改器堆栈的运用第八章 多边形建模第一节 可编辑多边形第二节 案例第九章 材质贴图第一节 材质编辑器第二节 标准材质第三节 常用材质第四节 UVW Map修改器第五节 贴图类型第六节 二维贴图第七节 三维贴图第八节 其他贴图第九节 案例第十章 灯光渲染第一节 灯光第二节 灯光共同参数第三节 摄影机第四节 摄影机共同参数第五节 渲染基础第六节 案例后记

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>