

## <<3DS MAX 3.0 实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 3.0 实用教程>>

13位ISBN编号：9787810457071

10位ISBN编号：7810457071

出版时间：2000-6

出版时间：第1版 (2001年10月1日)

作者：郭启全 郭启全 樊红亮 陆炜编

页数：273

字数：415000

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 3.0 实用教程>>

### 内容概要

本书作者结合多年从事3DSMAX的教学与制作经验，对3DSMAX3.0的基本原理、关键技术和应用等作了较为详细的论述。

通过大量的实例，详细介绍了3DSMAX3.0的主要功能及其用法。

内容包括3DSMAX3.0基础知识、3DSMAX3.0的操作界面、基本概念和基本操作、创建三维形体、堆栈调整器的使用、2D造型与放样创建物体、三维物体的编辑与修改、材质与贴图、灯光与环境设定、动画的制作、渲染与合成、特殊效果制作和上机实验等共13章。

为方便教师安排上机实验，将上机实验单列为一章。

本书叙述精炼、实例丰富、通俗易懂、实用性强，既可作为三维动画制作方面课程的教材，也可作为普及3DSMAX3.0的培训用教材。

## 书籍目录

第1章 3DSMAX 3.0基础知识 1.1 3DSMAX的功能与应用 1.2 3DSMAX 3.0的安装与设置 1.3 3DSMAX 3.0的操作入门 习题第2章 3DS MAX 3.0的操作界面 2.1 视图区 2.2 工具条按钮 2.3 状态行和提示行 2.4 命令面板 2.5 动画控制类按钮 2.6 视图调整按钮 2.7 下拉菜单 习题第3章 基本概念和基本操作 3.1 操作界面的调整 3.2 空间坐标系 3.3 对象的变换 3.4 栅格与辅助工具 3.5 捕捉控制与对齐工具 习题第4章 创建三维形体 4.1 创建基本三维模型 4.2 创建扩展三维模型 习题第5章 调整器堆栈的使用 5.1 基本知识 5.2 Modify命令面板 5.3 堆栈的编辑 5.4 空间扭曲的使用 5.5 堆栈内容次序的改变 习题第6章 2D造型与放样创建物体 6.1 建立二维图形 6.2 编辑二维图形 6.3 利用二维图形进行立体造型 6.4 放样造型 6.5 两种放样对象方式的使用 6.6 造型的调整 6.7 复杂造型的建立 6.8 变形放样造型 6.9 NURBS曲面造型 习题第7章 三维物体的编辑与调整 7.1 网格对象的编辑 7.2 对三维对象的布尔操作 7.3 蜕变造型 7.4 复制造型 7.5 AutoGrid的使用 7.6 对象的空间扭曲 习题第8章 材质与贴图 8.1 基本的材质参数 8.2 材质的有关操作 8.3 渲染模式 8.4 贴图 8.5 材质与贴图的深入探讨 习题第9章 灯光与环境设定 9.1 灯光的设置 9.2 背景设置 9.3 设置与调整摄像机 9.4 雾效 9.5 体光 9.6 燃烧 习题第10章 动画的制作 10.1 简单动画的实现 10.2 利用控制器和表达式控制动画 10.3 利用Track View制作动画 10.4 动画的复合控制 10.5 粒子系统 10.6 层级与运动 习题第11章 渲染与合成 11.1 渲染静态图像 11.2 动画渲染 11.3 动画的合成制作 习题第12章 特殊效果制作 12.1 透镜的闪耀 12.2 透镜发光效果 12.3 透镜高光效果 12.4 透镜景深效果 习题第13章 上机实验参考文献

<<3DS MAX 3.0 实用教程>>

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>