

## <<3ds max入门与进阶>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max入门与进阶>>

13位ISBN编号：9787115101655

10位ISBN编号：7115101655

出版时间：2002-8

出版单位：人民邮电出版社

作者：宋广波

页数：360

字数：568000

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入门与进阶>>

### 内容概要

本书是从三维动画制作应用出发的3ds max入门与进阶教程。

本书先讲解了3ds max的基础知识，如三维动画制作的流程等，然后深入浅出地介绍了3ds max中，基础建模与高级建模的实用技术，包括最有前途的Editable Poly与非常热门的Surface Tools，并且从实用角度介绍了灯光与材质应用的方法和技巧。

本书最后的4个综合实例则是对读者学习成果的检验与强化。

本书将理论知识与上机操作融为一体，注重读者实际应用能力的培养。

将理论与实践紧密结合，既突出了重点，又易学、易用。

笔者力求使读者在学习完本书后，可以在很短的时间打下坚实的基础，并且能迅速地把学到的知识应用到实际工作中。

本书既适合3ds max的初学者，也适合那些学了一段时间3ds max，但是苦于无人指点、技术难以长进的读者，也非常适合社会上的3ds max培训班作为授课教材或教师参考书使用。

本书有2张配套光盘，内含本书所有的场景文件与动画演示，以及高质量的多媒体教学录像。

## &lt;&lt;3ds max入门与进阶&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 三维动画概论 1.1 电脑三维动画概论 1.1.1 动画与电脑三维动画 1.1.2 为什么要学习三维电脑动画 1.1.3 三维软件的学习方法 1.1.4 三维软件纵览 1.1.5 三维动画应用领域 1.1.6 三维动画制作流程 1.2 图形图像基础知识 1.2.1 计算机图像基础理论 1.2.2 色深 1.2.3 三维软件中常见图像与视频文件格式

第2章 初识3ds max 2.1 3ds max简介与安装指南 2.1.1 3ds max 4的新特性 2.1.2 3ds max 4安装指南 2.2 3ds max界面与基础知识 2.2.1 用户界面 2.2.2 系统文件夹信息 2.3 第一个三维作品 2.3.1 创建地球模型 2.3.2 编辑地球材质 2.3.3 制作地球经纬线 2.3.4 弓形支架的制作 2.3.5 地球仪转轴的制作 2.3.6 弓形支架与转轴的材质编辑 2.3.7 底座的制作 2.3.8 制作桌面 2.3.9 创建摄像机 2.3.10 设置灯光 2.3.11 动画制作

第3章 3ds max基础建模详解 3.1 3ds max中的建模方法总论 3.2 基本几何体建模 3.3 扩展几何体建模 3.4 二维形体建模 3.5 复合几何体建模 3.6 复制建模 3.7 修改建模 3.8 基础建模综合练习 3.8.1 一本书 3.8.2 一只苹果 3.8.3 一把算盘

第4章 多边形高级建模技术精粹 4.1 3ds max中高级建模方式概论 4.2 多边形高级建模工具详解 4.2.1 多边形高级建模简单流程 4.2.2 MeshSmooth修改器详解 4.2.2.1 修改器堆栈(Modifier Stack) 4.2.2.2 细分方式卷帘(Subdivision Method) 4.2.2.3 细分级别卷帘(Subdivision Amount) 4.2.2.4 局部控制卷帘(Local Control) 4.2.2.5 参数卷帘(Parameters) 4.2.2.6 设置卷帘(Settings) 4.2.2.7 重新设置卷帘(Reset) 4.2.3 Edit Mesh修改器命令详解 4.2.3.1 选择卷帘(Selection Rollout) 4.2.3.2 整个物体级别下的编辑几何体卷帘(Object : Edit Geometry) 4.2.3.3 顶点子对象级别下的编辑几何体卷帘(Vertex : Edit Geometry) 4.2.3.4 边层级下的编辑几何体卷帘(Edge : Edit Geometry) 4.2.3.5 边层级下的表面属性层级卷帘(Edge : Surface Properties) 4.2.3.6 多边形层级下的编辑几何体卷帘(Polygon : Edit Geometry) 4.2.3.7 多边形子对象层级下的表面属性卷帘(Polygon : Surface Properties) 4.2.3.8 Cut与Slice命令详解 4.2.4 Editable Poly多边形高级建模详解 4.2.4.1 整个物体层级的编辑几何体卷帘(Object : Edit Geometry) 4.2.4.2 顶点子对象层级的编辑几何体卷帘(Vertex : Edit Geometry) 4.2.4.3 边子对象层级中的编辑几何体卷帘(Edge : Edit Geometry) 4.2.4.4 边子对象层级下的表面属性卷帘(Edge : Surface Properties) 4.2.4.5 边界层级下的编辑几何体卷帘(Border : Edit Geometry) 4.2.4.6 多边形子对象层级下的编辑几何体卷帘(Polygon : Edit Geometry) 4.2.4.7 整个物体层级的表面属性卷帘(Object : Surface Properties) 4.2.4.8 整个物体层级的细分卷帘(Object : Subdivide) 4.2.4.9 多边形子对象层级的细分卷帘(Polygon : Subdivide) 4.2.5 Editable Poly与Editable Mesh的异同

第5章 多边形高级建模强化练习 第6章 Patch与Surface Tools建模详解 第7章 实用材质基础 第8章 材质制作实践 第9章 实用灯光基础 第10章 手枪 第11章 米老鼠的三维世界 第12章 人头部模型 第13章 汽车梦工厂

## <<3ds max入门与进阶>>

### 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>