

图书基本信息

书名：<<3ds Max三维制作基础知识·技巧与典型实例>>

13位ISBN编号：9787113094461

10位ISBN编号：7113094465

出版时间：2009-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：孙干，余小燕，陆全华 编著

页数：384

字数：578000

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>

前言

3ds Max发展至今，已经是2008版本了，随着软件的应用领域不断扩展和延伸，3ds Max也在不断地完善与更新。

从最初的简单建模，到现在的效果图、虚拟现实、游戏动画以及电影、电视领域中，3ds Max可以说是无处不在。

用户对3ds Max的广泛需求和极大兴趣也促使着软件向更高、更广、更专业的方向发展。

在多年的发展中，用户与软件之间已经形成了相互提高的良性循环。

相信在不久的将来，3ds Max又会出现更高级、更专业、更全面的版本来帮助用户制作出更加赋有艺术性的作品。

如今，有关3ds Max的书

内容概要

本书按照3dsMax软件及其常用领域的特点，将整个学习过程分为基础入门、提高应用、技巧荟萃3部分进行安排，由浅入深、主线清晰，内容是从作者多年的学习经验中提炼出来的，包括学习过程中的重点以及容易遇到的难点。

这不仅可以使读者在制作技术上得到提高，而且还能从中吸取很多宝贵的经验。

本书一共分为13章，其中1~10章都是对三维软件知识点的讲解，包括3dsMax的基础知识、3dsMax的基本操作、基础模型的建立、场景对象的变换、基本编辑操作、网格建模、NURBS建模、材质与贴图、灯光与摄像机、动画的概念及制作原理等。

第11~13章是三个典型实例，涉及了前面所讲的大部分知识点，可以为读者加深掌握并且灵活运用所学知识。

本书主要的用户群是即将跨入三维行业的初学者及三维制作的爱好者，作者从多年的工作经验中，提炼出一些非常有价值的心得体会，并将其融入到本书内容当中。

通过对每个知识点的讲解分析，将学习之初和提高过程中所遇见的问题加以归类讲解，读者能够从中学习到精华的知识，并可以提高学习效率。

书籍目录

Chapter 1 3ds Max2008基础知识 基础入门 1.1 3ds Max概述 1.2 3ds Max2008简介 提高应用 1.3 安装3ds Max2008 1.4 启动并注册3ds Max 2008 1.5 设置3ds Max的显示驱动程序 技巧荟萃 1.6 小结 1.7 练习题Chapter 2 3ds Max 2008的基本操作 基础入门 2.1 常用文件操作 2.2 设置单位 2.3 视图操作 提高应用 2.4 练习使用多种方式打开同一个场景文件 2.5 尝试将场景文件导出为各种类型的文件 2.6 尝试将其他类型文件导入到3ds Max场景中 技巧荟萃 2.7 小结 2.8 练习题Chapter 3 基础模型的建立 基础入门 3.1 创建常用基本三维几何体 3.2 创建扩展三维几何体 3.3 创建二维线形 3.4 其他几何体 提高应用 3.5 使用几何体构建一个简单场景 3.6 使用异面体制作出宝石造型 3.7 创建一个U形楼梯 技巧荟萃 3.8 小地 3.9 习题Chapter 4 场景对象的变换Chapter 5 基本编辑操作Chapter 6 风格建模Chapter 7 NURBS建模Chapter 8 材质与贴图Chapter 9 灯光与摄像机Chapter 10 动画的概念及制作原理Chapter 11 室内效果图设计——卫生间Chapter 12 商业店面设计——寻熊记Chapter 13 游戏动画设计——Kongfu Girl

编辑推荐

《3ds Max三维制作基础知识·技巧与典型实例》特点： 基础知识学习、经验技巧点拨、图解实例操作的三步曲式全新。

教学模式，是新手快速从入门到精通的最佳学习方式。

理论知识：对应软件菜单功能，分层编写内容，专注学习所需部分，一步到位。

技巧提高：应用技法的精华提炼，高手点拨启发读者思路，突破瓶颈，提升技能。

典型实例：生动有趣、内容详尽的图文解析，快速上手，综合练习，学以致用。

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>