

<<3ds max 8完全手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8完全手册>>

13位ISBN编号：9787302135579

10位ISBN编号：7302135576

出版时间：2006-12

出版时间：第1版 (2006年12月1日)

作者：龚正伟

页数：388

字数：620000

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 8完全手册>>

内容概要

三维动画设计作为计算机图形学的重要组成部分，在20世纪90年代中期得到了飞速的发展，其应用已扩展到社会生活的各个领域。

本书的写作构想是为读者提供最为完备的使用手册。

本书分为三部分：第一部分详尽地介绍了3ds max中所有的命令、面板、窗口、菜单、按钮、对话框的功能与设置方法，并设计一些小巧、针对性强的例子，使读者尽快掌握3ds max的使用方法；第二部分讲解了3d max的基本操作技法和行业技能技法；第三部分通过实例将前两部分所讲的知识点串联起来，循序渐进地介绍了3ds max 8的强大动画和建模功能及其在场景设计中的应用方法和技巧，包括3ds max 8的基本操作、建立模型的各种方法和工具的应用、材质的运用及灯光和渲染器的应用等内容。

本书可作为从事影视广告设计、工业产品设计、室内外设计以及动画设计人员的参考手册，也可作为各大专院校、3ds max技术培训班的教材。

<<3ds max 8完全手册>>

书籍目录

第1章 3ds max简介	1.1 三维动画	1.2 几个基本而重要的3D技术	1.3 三维动画软件
	1.4 3ds max的功能特色简介	1.5 3ds max 8新增功能	
1.6 3D项目工作流程	第2章 基本概念与界面介绍		2.1 标题栏
菜单栏	2.3 工具栏	2.4 视图区	2.5 视图控制
2.6 动画关键点控制区	2.7 动画播放控制区	2.8 命令面板	2.9
时间滑块和轨迹栏	2.10 MaxScript命令行	2.11 坐标切换和显示	
2.12 直接打印3ds max的渲染作品	第3章 3ds max基本技法及效果		3.1 3ds max操作技法
	3.2 3ds max三维建模技法	3.3 3ds max材质贴图技法	3.6
3.4 3ds max灯光与摄像机应用技法	3.5 渲染效果的制作技法	3.6	
3ds max动画的制作技法	3.7 模型的建立技法	第4章 行业技能设计及效果	
4.1 建筑设计及效果	4.2 动画设计及效果	4.3 工业设计及效果	
4.4 虚拟三维环境设计及效果	第5章 3ds max建筑设计——连体别墅		
5.1 别墅场景的建设	5.2 别墅材质的制作	5.3 别墅灯光和相机的设置	
5.4 别墅的后期处理	第6章 3ds max动画实例之一		6.1 场景动画
之一——融化的冰块	6.2 场景动画之二——抚摸沙滩的海浪	6.3 角色动画	
——说话的鸭子	第7章 3ds max动画实例之二		7.1 对象变形动画特效制作
	7.2 产品广告设计——快乐的螺丝钉	第8章 3ds max动力学动画——机械手臂运动	
8.1 创建骨骼链	8.2 依模型创建骨骼	第9章 3ds max粒子动画	
系统的创建和编辑	9.2 粒子的空间变形	9.3 粒子动画制作实例——燃烧的香烟	9.1 粒子动画
9.4 粒子动画实例——滑落的水珠			

<<3ds max 8完全手册>>

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>