

<<3ds Max8基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8基础教程>>

13位ISBN编号：9787302137641

10位ISBN编号：7302137641

出版时间：2006-10

出版时间：清华大学

作者：张晗，王安娜主编

页数：420

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 Max8基础教程>>

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的面向国内用户的新一代三维动画制作软件——3ds Max 8的使用方法和操作技巧。

全书共分21章，分别介绍了3ds Max 8的用户界面、各种设计概念、对象的基本操作、二维模型的创建与编辑、由二维模型创建三维模型、标准几何体和扩展几何体模型的创建、NURBS建模、动画的创建与编辑、场景灯光效果的布置、摄影机的设置、空间变形与环境效果、材质的编辑与应用、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。

本书每一章都围绕综合实例来介绍，便于提高和拓宽读者对3ds Max 8基本功能的掌握与应用。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，实例分析透彻，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds Max 8的用户使用，也可作为各类高等院校相关专业的教材。

<<3ds Max8基础教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 8工作环境第2章 3ds Max 8新增特性第3章 二维图形建模第4章 Edit Spline修改器
第5章 三维模型构建第6章 三维编辑修改器第7章 二维图形到三维模型的转换第8章 基本操作和
变换第9章 创建复合物体第10章 放样建模第11章 多边形建模第12章 面片建模第13章 NURBS建
模第14章 基本的材质与贴图第15章 灯光的设置与应用第16章 高级材质第17章 渲染与特效第18
章 后期合成第19章 动画技术 第20章 角色动画第21章 空间扭曲与粒子系统

<<3ds Max8基础教程>>

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>