

<<3ds Max 2012高手成长之路>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012高手成长之路>>

13位ISBN编号：9787302304685

10位ISBN编号：7302304688

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

作者：王珂

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 2012高手成长之路>>

### 内容概要

王珂主编的《3dsMax2012高手成长之路(附光盘全彩印刷)》定位于3dsMax2012初中级读者，通过对本书的学习，读者可以在最短的时间内上手工作。

即便是对该软件一无所知的初学者也可以做到这一点。

通过本书目录，读者可以快速检索到自己所需要学习的内容。

本书具有很强的实际应用性，书中所有的实例都精选于实际设计工作中，不但画面精美考究，而且包含高水平的软件应用技巧。

每个实例都是一个典型的设计模板，读者可以直接将其套用至实际工作中，或者作为参考资料进行借鉴，为设计工作增加创作的灵感。

《3dsMax2012高手成长之路(附光盘全彩印刷)》内容系统全面，语言直白明了，既适合对该软件一无所知的初级用户阅读和学习，也可以帮助中级用户提高自身技术，深入掌握软件的核心功能。

另外本书也可作为商业美术设计人员及相关专业师生的参考用书。

书籍目录

第1章 熟悉3ds Max 2012的工作环境 1.1 3ds Max的应用范围 1.1.1 工业造型设计 1.1.2 建筑效果展示  
1.1.3 广告和视频特效 1.1.4 游戏开发 1.2 熟悉界面与布局 1.2.1 标题栏与菜单栏 1.2.2 主工具栏  
1.2.3 工作视图 1.2.4 状态栏和提示行 1.2.5 动画控制区 1.2.6 视图控制区 1.2.7 命令面板 1.3 3ds  
Max中的对象 1.3.1 参数化对象 1.3.2 非参数化对象 1.3.3 复合对象 1.4 创建与修改对象 1.4.1 变换  
对象 1.4.2 复制对象 1.4.3 镜像对象 1.4.4 阵列对象 1.5 材质与贴图 1.6 灯光和摄影机 1.7 关于动画  
1.8 渲染与输出第2章 使用3ds Max 2012进行工作第3章 使用基础模型第4章 使用编辑修改器建模第5章  
二维型建模第6章 复合对象建模第7章 建立放样对象第8章 多边形建模第9章 使用面片建模第10章 材  
质基础知识第11章 材质类型第12章 贴图通道和贴图类型第13章 贴图和贴图坐标的设置第14章 使用灯  
光照明第15章 摄像机与镜头第16章 环境效果设置第17章 渲染与输出技术第18章 创建场景动画第19章  
层级动画第20章 粒子系统与空间扭曲第21章 使用动画控制器

### 编辑推荐

王珂主编的《3ds Max2012高手成长之路(附光盘全彩印刷)》围绕3ds Max在设计中的应用，系统全面地为读者讲述了该软件的使用方法。

整体来看本书具有详尽、实用、便于学习三大优点。

通过对本书的学习，读者可以在最短的时间内上手工作。

即便是对该软件一无所知的初学者也可以做到这一点。

因为书中在讲述软件功能时，全部是通过实例操作形式进行讲述的。

将软件的功能全部融入到操作过程中，读者只要跟随书中的操作进行演练，即可直观地理解和掌握软件的所有功能。

而且，在每章的最后都为读者安排了一组专项练习，对本章所讲述的知识进行练习、巩固，并得以灵活应用。

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>