

<<3ds max从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds max从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787508341040

10位ISBN编号：750834104X

出版时间：2006-2

出版时间：中国电力出版社

作者：周燕艳

页数：290

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从入门到精通>>

### 内容概要

《3ds max从入门到精通》全面介绍了3ds max 8的基本操作和功能，详细讲解了3ds max 8的建模、材质、灯光、动画和特效等5大模块，全面剖析了三维动画制作的流程和技巧。

## <<3ds max从入门到精通>>

### 书籍目录

前言第1章 了解3ds max1.1 3ds max 概述1.2 第一次运行3ds max1.3 学习3ds max 的方法1.4 3ds max制作的基本流程1.5 一个简单实例第2章 3ds max 的工作环境2.1 3ds max 的工作界面2.2 基本操作与变换2.3 复制物体的几种方法2.4 习题第3章 基本模型创建及其参数设置3.1 标准三维物体3.2 扩展三维物体3.3 二维图形3.4 习题第4章 3ds max 的修改器4.1 修改器面板与修改器堆栈的使用4.2 三维修改器4.3 二维修改器4.4 实例4.5 习题第5章 复合物体的创建5.1 布尔运算5.2 Morph变形5.3 Connect工具5.4 Loft放样5.5 习题第6章 材质与贴图6.1 材质编辑器界面介绍6.2 材质6.3 贴图6.4 实例:餐桌6.5 习题6.6 习题第7章 灯光与摄像机7.1 灯光7.2 摄像机7.3 习题7.4 习题第8章 空间扭曲与粒子系统8.1 空间扭曲8.2 粒子系统8.3 习题第9章 动画技术9.1 动画原理9.2 三维动画基本的制作方法9.3 使用Motion命令面板与动画控制器9.4 常用的动画控制器9.5 轨迹视图9.6 层级关系9.7 实例9.8 习题第10章 NURBS建模10.1 NURBS模型的转化方法10.2 NURBS标准建模方法10.3 NURBS曲面成形工具10.4 曲线编辑工具10.5 习题第11章 渲染与环境特效11.1 渲染11.2 渲染特效11.3 环境特效11.4 Video Post视频合成11.5 习题11.6 习题第12章 综合场景设置12.1 大厦12.2 住宅楼12.3 室内效果

## <<3ds max从入门到精通>>

### 媒体关注与评论

内容特色：以循序渐进的方式，全面介绍3ds max 8的基本操作和功能。  
以最上的篇幅，最易懂的语言来讲述每项功能和每个实例。  
全部剖析三维动画制作的流程和技巧。  
详细讲解3ds max 8建模、材质、灯光、动画和特效等5大模块。  
实例丰富，步骤清晰、密切结合实际。  
内容全面，尽可能涵盖3ds max 8的常用命令和选项。  
读者对象：广大爱好三维动画制作的各级用户，大中专院校相关专业及培训机构师生。

<<3ds max从入门到精通>>

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>