

《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：2006-10-1

出版社：清华大学

作者：张晗,王安娜

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

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

精彩短评

- 1、很基础，适合刚学的人。
- 2、缺乏工具中文对照菜单 英文基础不好的 不建议推荐 总体评价该书不错 给个好评 呵呵
- 3、虽然没有光盘，但的确是挺全面的一本书，非常适合初学者

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:www.tushu111.com