

<<3ds max8.0图解入门实例指导>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8.0图解入门实例指导教程>>

13位ISBN编号：9787111192268

10位ISBN编号：7111192265

出版时间：2006-6

出版时间：机械工业出版社

作者：程鹏辉

页数：389

字数：618000

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>

## 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了3ds max 8.0的知识体系。全书共分9章，内容涵盖了3ds max 8.0基础、几何体的创建与参数详解、修改器的使用与参数详解、复合建模、NURBS建模、多边形网格建模等高级建模技术、使用材质制作、灯光和摄像机、动画制作、环境和效果以及渲染与合成。本书最大的特色在于参数讲解大都采用图示的方式进行，具有很强的针对性，力求达到让读者看图即明意有效果。本书适用于初、中级3ds max 用户，同时也可作高校相关专业师生和社会培训班的教材。

<<3ds max8.0图解入门实例指导>>

书籍目录

前言第1章 3ds max 8.0基础 1.1 应用领域 1.2 新增功能概述 1.3 操作界面 1.4 对象的常见操作 1.5 工作流程 1.6 本章小结第2章 几何体的创建与参数详解 2.1 标准几何体 2.2 扩展几何体 2.3 门 2.4 窗 2.5 楼梯 2.6 AEC扩展对象 2.7 上机实践 2.8 本章小结第3章 修改器的使用与参数详解 3.1 使用修改器基本知识 3.2 图形与相关修改器 3.3 常用的编辑修改器 3.4 上机实践 3.5 本章小结第4章 高级建模技术 4.1 复合建模 4.2 NURBS建模 4.3 多边形网格建模第5章 使用材质 5.1 材质编辑器 5.2 材质编辑器的常用参数栏 5.3 常用贴图类型 5.4 常用材质类型 5.5 上机实践 5.6 本章小结第6章 灯光和摄像机 6.1 3ds max 中的灯光 6.2 灯光的公用照明参数卷展栏 6.3 特定阴影类型的参数卷展栏 6.4 3ds max 中的摄像机 6.5 上机实践 6.6 本章小结第7章 动画制作 7.1 常用动画的制作方法 7.2 粒子系统 7.3 空间扭曲 7.4 上机实践 7.5 本章小结第8章 环境和效果 8.1 设置环境 8.2 设置效果 8.3 上机实践 8.4 本章小结第9章 渲染与合成 9.1 渲染 9.2 后期合成 9.3 上机实践 9.4 本章小结

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>