

<<3ds max 8基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121019036

10位ISBN编号：7121019035

出版时间：2006-7

出版时间：电子工业出版社

作者：郑庆荣

页数：326

字数：571200

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 8基础与实例教程>>

### 内容概要

本书很详细地介绍了三维效果制作软件3ds max 8的各项功能已及其应用技巧。

全书共分为14章。

前两章分别介绍了3ds max 8软件知识的应用范围、工作环境、菜单命令、工作流程和基本操作等内容

。第3章到6章分别介绍了建模方法、修改建模、二维建模、高级建模等。

第7章到9章分别介绍材质与贴图的应用等基本技能、灯光与摄像机的设置。

第10章到14章讲解了动画的制作及效果图前后期的制作与渲染等较为高级的技术。

本书实例的素材及效果文件请到[www.fecit.com.cn](http://www.fecit.com.cn)的“下载专区”下载。

本书适用于广大从事三维动画设计的人员，还可作为3ds mas的培训教程。

## <<3ds max 8基础与实例教程>>

### 书籍目录

第1章 进入3ds max殿堂 1.1 3ds max概述 1.2 3ds max作品赏析 1.3 认识工作界面 1.4 效果图制作流程  
1.5 3ds max8入门演练——楼梯制作 1.6 习题第2章 3ds max运用基础 2.1 变换工具的使用与系统单位的  
设定 2.2 复制功能的应用 2.3 对齐与阵列功能的应用 2.4 实例演练——创建端景台 2.5 捕捉功能的应  
用 2.6 组与层功能的应用 2.7 习题第3章 三维建模 3.1 三维建模 3.2 建立标准基本体 3.3 扩展基本体  
3.4 实例演练——创建足球 3.5 实例演练——创建电脑桌 3.6 习题第4章 修改三维模型 4.1 修改命令  
面板概述 4.2 锥化的应用 4.3 习题第5章 创建及修改二维图形 5.1 二维图形概述 5.2 修改二维图形  
5.3 习题第6章 复合对象第7章 材质第8章 贴图第9章 灯光和摄像机第10章 渲染和环境第11章 动画制  
作第12章 后期处理第13章 室内建模第14章 别墅建模

#### 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>