

图书基本信息

书名：<<3D巨匠3ds Max2008完全手册>>

13位ISBN编号：9787030207067

10位ISBN编号：7030207068

出版时间：2008-1

出版时间：科学

作者：王瑶

页数：519

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>

前言

我们的心可以遨游到多远——《于丹心得》自序 在《百家讲坛》录完《

内容概要

本书是《3D巨匠3ds Max 2008完全手册》的基础篇。

全套手册分为5册共51章，本册共分为11章，包括3ds Max的创作流程、功能模块、应用领域介绍、核心概念、界面、观察3D空间、对象的属性、变换和复制，还有文件和场景管理以及3ds Max常见故障和排除等内容。

本书配套光盘中提供了超大容量的多媒体视频教学录像，与图书内容相辅相成，是图书内容的扩充和升华，方便读者的学习，极大提高学习效率。

本书特别适合作为动画学院、影视传媒、游戏学院和社会培训机构的教材，同时也适合那些想要或正在学习3ds Max动画制作的新手和希望深入掌握3ds Max某一模块功能的“专才”阅读，还可作为三维制作公司或三维制作专业人员的速查手册。

关于3ds Max 2008的其他内容详见其他分册。

书籍目录

Chapter 1 快速了解3ds Max1.1 3ds Max创作流程简介1.1.1 设置场景1.1.2 创建对象模型1.1.3 材质设计1.1.4 灯光和摄影机1.1.5 动画设置1.1.6 渲染输出1.2 3ds Max的功能模块1.2.1 创建模型1.2.2 材质设计1.2.3 灯光和摄影机1.2.4 动画1.2.5 渲染输出1.3 3ds Max应用领域介绍1.3.1 数字娱乐产业1.3.2 影视动画取卡通1.3.3 数字可视化设计1.3.4 数字动画教育产业1.3.5 商业广告和传媒

Chapter 2 认识3ds Max的界面2.1 3ds Max的界面元素2.1.1 菜单栏2.1.2 工具栏2.1.3 命令面板2.1.4 视口2.1.5 状态栏控制区2.2 3ds Max特色控制2.2.1 快捷菜单2.2.2 弹出按钮2.2.3 卷展栏2.2.4 滚动面板和工具栏2.2.5 微调器2.2.6 数值表达式求值器2.2.7 输入数值2.2.8 颜色与状态

Chapter 3 3ds Max的核心概念3.1 3ds Max中的对象3.1.1 面向对象的行为3.1.2 参数化对象3.1.3 复合对象3.1.4 子对象3.2 创建场景的相关概念3.2.1 主对象3.2.2 对象编辑修改器3.2.3 对象变换3.2.4 究竟扭曲3.2.5 对象属性3.2.6 对象数据流3.3 改变对象的概念3.3.1 改变创建参数与变换3.3.2 编辑修改对象3.3.3 结合修改器应用变换3.3.4 克隆对象3.4 层级的概念3.4.1 材质和贴图的层级结构3.4.2 对象的层级结构3.4.3 视频后期处理的层级结构

Chapter 4 观察和操纵3D场景

Chapter 5 对象的选择和属性

Chapter 6 对象的变换

Chapter 7 复制的阵列对象

Chapter 8 文件和管理

Chapter 9 自定义用户界面

Chapter 10 常见3ds Max故障及排除

Chapter 11 新增基础功能

编辑推荐

本丛书完全按实际工作流程进行规划，分基础篇、建模篇、动画篇、渲染篇、特效篇等5个分册，各分册全面详尽地讲解功能模块、参数使用并配合典型实例，按界面进行功能索引，便于查阅，同时配有8DVD108小时多媒体教程。

读者对象： 动画学院、影视传媒、游戏学院及其他院校相关专业和社会培训机构的教材；
想要或正在学习3ds Max动画制作的新手； 三维制作公司或三维制作专业人员的速查手册；

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>