

<<3ds max8中文版设计基础>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8中文版设计基础>>

13位ISBN编号：9787111205661

10位ISBN编号：7111205669

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社

作者：肖永亮

页数：311

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 max8中文版设计基础>>

### 内容概要

本书精选的均是关于动漫和游戏制作的基础实例。

学生学习本书后能够快速地掌握3ds max 8中文版的基本内容和使用方法，并为下一步的动漫和游戏专业课的学习打下坚实的基础。

本书配套光盘中包含了大量高清晰度的多媒体影像文件。

本书可作为大中专院校相关专业学生和培训班学员的教材，也可供从事动画的游戏设计的初、中级用户参考。

书籍目录

出版说明前言第1章 初识3ds max 8 1.1 3ds max 8 介绍 1.2 3ds max 8 对计算机硬件的要求 1.3 3ds max 8 的操作界面 1.4 课后练习第2章 基础建模 2.1 建模基础 2.2 二维基本样条线建模 2.3 三维基本造型建模 2.4 课后练习第3章 常用编辑修改器 3.1 认识编辑修改器命令面板 3.2 常用的编辑修改器 3.3 实例讲解 3.4 课后练习第4章 复合建模和高级建模 4.1 复合建模 4.2 高级建模 4.3 实例讲解 4.4 课后练习第5章 材质与贴图 5.1 材质编辑器的界面与基本命令 5.2 材质的参数面板设置 5.3 材质类型 5.4 贴图类型 5.5 实例讲解 5.6 课后练习第6章 场景 .....第7章 动画与动画控制器第8章 粒子系统与空间扭曲第9章 character studio技术

#### 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>