

<<3ds Max 9从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115174017

10位ISBN编号：7115174016

出版时间：2008-3

出版时间：人民邮电

作者：本社

页数：712

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 9从入门到精通>>

### 内容概要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。

本书根据使用3ds Max制作三维动画、模型和效果图的特点，并结合众多设计人员的制作经验编写。书中首先介绍了3ds Max 9的基本操作，包括熟悉工作环境，变换对象操作，熟悉坐标系统等，接着详细讲解了创建基础三维模型，创建建筑场景模型，使用编辑修改器建模，二维图形建模，复合对象建模，网格建模，多边形建模，面片建模，NURBS建模，使用材质编辑器，设置材质与贴图，使用灯光与摄像机，设置环境与效果，粒子系统与空间扭曲，渲染与输出场景，创建动画，以及高级动画技术等知识。

本书在介绍3ds Max 9软件使用的同时，讲解了100多个实例，这些实例包括产品效果图设计，室内外场景效果图设计，卡通模型制作，角色建模，视觉特效制作，华丽的粒子动画特效制作，真实的IK控制器动画制作等内容。

本书采用教程+实例的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，附带的DVD光盘教学有如同老师亲自授课一样的效果，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为三维动画制作和效果图制作初中级读者的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及三维设计培训班的教材。

本书附带的1张DVD光盘包含了书中100多个实例的多媒体语音视频教学文件、源文件和素材文件

## <<3ds Max 9从入门到精通>>

### 书籍目录

第1章 熟悉3ds Max 9第2章 创建基础三维模型第3章 创建建筑场景模型第4章 使用编辑修改器建模第5章 二维图形建模方法第6章 复合对象建模方法第7章 网格建模方法第8章 多边形建模方法第9章 面片建模方法第10章 NURBS建模方法第11章 使用材质编辑器第12章 材质与贴图第13章 使用灯光照明第14章 创建摄影机第15章 真实的环境气氛第16章 设置华丽的效果第17章 粒子系统与空间扭曲第18章 渲染与输出场景第19章 创建动画第20章 高级动画技术

## <<3ds Max 9从入门到精通>>

### 编辑推荐

适合自学。

本书设计了100多个案例，由浅入深，从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识，非常适合自学。

技术手册。

全书共20章，每一章都是一个专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识技巧，而且能举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

大的案例化整为零，并总结出近200个技巧提示，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程。

老师讲解。

附带DVD多媒体教学光盘，重点的20个案例有详细的语音视频讲解，就像一位专业的老师在您旁边讲解一样。

<<3ds Max 9从入门到精通>>

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>