

<<3ds max 动画标准教程-(附)>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 动画标准教程-(附赠1CD)>>

13位ISBN编号：9787500673231

10位ISBN编号：750067323X

出版时间：2007-2

出版时间：中国青年

作者：王敏 编

页数：324

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 动画标准教程-(附)>>

### 内容概要

本书是一本由浅入深地介绍了3ds Max8的标准教程，主要介绍利用3ds Max8进行3D创作的方法以及3ds Max8的最新功能特性，而且几乎对所有的功能和使用方法进行了讲解，其中不仅包含操作方法，同时也通过分析常见问题和实例讲解了3D制作的高级技巧，将3ds Max8全面地展现在读者面前。

全书共分16章，涵盖了3ds Max8中的建模、对象编辑、材质贴图、场景设计、创建动画、粒子系统、渲染和后期合成等。

此外3ds Max8良好的可扩展性，使它允许使用第三方插件。

实际上，它的很多核心组件就是通过插件来实现的，因此熟练掌握插件的应用，对于制作水平的动画作品可以起到事半功倍的效果。

为此，本书也简要介绍了3ds Max8的插件应用。

本书内容从易到难，将案例融入到每个知识点中，使大家在了解理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。

本书既是NACG动漫游戏人才培养工程认证考试的配套教材，也可作为各类院校、培训机构的教学用书。

书籍目录

第1章 3ds Max8概述 1.1 关于3ds Max8 1.2 3ds Max8的安装 1.3 3ds Max8的界面 习题第2章 3ds Max8  
界面详解 2.1 视图操作 2.2 自定义用户界面 2.3 首选项设置 习题第3章 基本对象的创建 3.1 标准  
基本体的创建 3.2 扩展基本体创建 3.3 图形的创建 3.4 图形的基本修改 习题第4章 建筑对象的创  
建 4.1 AEC扩展对象 4.2 楼梯 4.3 门 4.4 窗 习题第5章 对象的操作 5.1 对象的选择 5.2 对象的  
属性 5.3 对象的变换 5.4 对象的复制 5.5 对象的组成 习题第6章 使用修改器编辑对象 6.1 “修改  
”面板 6.2 修改器 6.3 编辑网格修改器 6.4 修改器堆栈 6.5 修改器应用实例 习题第7章 复合对象  
第8章 曲面建模第9章 材质和贴图第10章 复合材质第11章 灯光和摄影机第12章 制作基本动画第13章 层  
次与运动第14章 粒子系统第15章 后期制作第16章 插件和脚本语言

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>