

<<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：9787111155560

10位ISBN编号：7111155564

出版时间：2006-7

出版时间：机械工业

作者：张凡

页数：341

字数：537000

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

本书属于实例类图书。

全书分为三大部分，共11章。

第1部分基础入门，主要介绍了3DS MAX 8的基础知识和新增功能；第2部分基础实例，主要介绍了基础建模与修改器、合成建模、材质与贴图、环境与效果、功能控制器、轨迹视窗、粒子系统与空间变形、视频特效（Video Post）；第3部分综合实例，主要是综合运用前十章的知识制作实例。

本书实例从应用角度出发，从易到难，深入浅出，重点突出，针对性强。

通过实例，可使读者熟练掌握3DS MAX 8各方面的知识。

本书附有光盘，内容包括教材中用到的全部贴图、实例文件和第11章综合实例的视频教学文件。

本书可作为大中专院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为三维设计人员的入门教材。

## <<3ds max 8基础与实例教程>>

### 书籍目录

前言第1部分 基础入门 第1章 3ds max 8基础知识 1.1 认识操作界面 1.2 基础建模 1.3 常用修改器  
1.4 合成建模 1.5 材质与贴图 1.6 环境与效果 1.7 基础动画和轨迹视窗 1.8 空间变形与粒子系统 1.9  
动画控制器 1.10 视频特效 第2章 3ds max 8新增功能 2.1 新的角色开发功能 2.2 建模和贴图的扩展功  
能 2.3 全方位开发构架的功能 2.4 复杂数据和资源管理 课后练习第2部分 基础实例 第3章 基础建模  
与修改器 3.1 桌椅组合 3.2 巧妙的基础建模 3.3 制作排球 3.4 山脉造型 3.5 路径变形动画 课后练  
习 第4章 合成建模 第5章 材质与贴图 第6章 环境与效果 第7章 轨迹视窗 第8章 空间变形与粒子系统  
第9章 动画控制器 第10章 视频特效第3部分 综合实例 第11章 综合实例

#### 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>