

<<3ds max 8宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8宝典>>

13位ISBN编号：9787115155719

10位ISBN编号：7115155712

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电

作者：KellyLMurdock

页数：954

字数：1697000

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 宝典>>

### 内容概要

3ds max是目前最流行的专业3D建模、动画和图像制作软件，本书介绍的版本是3ds max8。本书作者具有多年的3ds max实践经验，他将这些经验以“教程”的方式是展现给广大读者。书中全面介绍了3ds max 8的所有特性，包括新增的“Hair和Fur”系统、织物系统、运动混合器等。利用书中的大量实例和随书CD上的资源，读者能够将书本内容与实践相结合，快速掌握基础知识、各种高级技巧，并提高设计和创作水平。书中的彩色插页既可供读者参考，还可激发读者的想象力，所有这一切的目的都是让读者最终能够创作出一流作品。

本书内容全面，既有基础知识，又有高级知识和大量的技巧，因此既适合于3D创作新手作为学习指导书籍，也适合专业设计人员从中汲取技巧和灵感。

本书是3ds max 8用户的必备参考书。

## <<3ds max 8宝典>>

### 作者简介

Kelly L.Murdock已经从事了多年计算机书籍编写工作，一直并且以后仍将享受工作完成所带来的那种喜悦。

他的书籍涵盖了各种Web、图形和多媒体内容，其中包括《3dx max 8宝典》的前5版。

其他主要的著作包括Master VISUALLY HTML and THTML、JavaScript Visual Blueprint、gmax B

## &lt;&lt;3ds max 8 宝典&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 学习3ds max界面 第0章 快速入门 创建一个外星人 第1章 研究3ds max界面 第2章 配置视口 第3章 使用文件和外部参照 第4章 使用资源追踪系统 第5章 自定义3ds max界面和设置选项第2部分 操作对象 第6章 创建和编辑基本体对象 第7章 选择对象、设置对象属性和使用性 第8章 变换对象——转换、旋转和缩放 第9章 克隆对象和创建对象阵列 第10章 成组对象和链接对象 第11章 使用图解视图 第12章 简介修改器和使用修改器堆栈第3部分 建模 第13章 建模基础和使用子对象 第14章 绘制和编辑2D样条线和图形 第15章 使用可编辑多边形对象 第16章 使用网格修改器 第17章 使用面片和NURBS进行曲面建模 第18章 构建复合对象 第19章 创建粒子和粒子流 第20章 添加毛发 第21章 创建织物系统第4部分 材料和贴图 第22章 研究材质编辑器 第23章 创建简单材质 第24章 创建高级多层材质 第25章 用贴图添加材质细节 第26章 展开UV和Pelt贴图 第27章 创建烘焙纹理和法线贴图第5部分 摄影机与照明第6部分 动画第7部分 使用角色第8部分 制作反应器动画第9部分 渲染和mental ray第10部分 MAXScript和插件附录A 3ds max 8的新特性附录B 安装和配置3ds max 8附录C 3ds max键盘快捷键附录D CD上的内容

## <<3ds max 8宝典>>

### 编辑推荐

《3ds max 8宝典》内容全面，既有基础知识，又有高级知识和大量的技巧，因此既适合于3D创作新手作为学习指导书籍，也适合专业设计人员从中汲取技巧和灵感。

《3ds max 8宝典》是3ds max 8用户的必备参考书。

#### 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>