

<<白金手册 - 3Dsmax完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<白金手册 - 3Dsmax完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787900761095

10位ISBN编号：7900761098

出版时间：2008-8

出版时间：四川远程电子出版社

作者：力诚教育

页数：388

字数：620000

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>

内容概要

3ds max是Autodesk最新推出的三维造型及动画设计专业软件，它在影视、特效、建筑、工业设计、游戏娱乐业等许多领域都有着广泛的应用。

本手册分为17章，针对3ds max 9中文版的操作及功能做了全面详细的介绍，包括3ds max 9的基础知识、基本建模、变换对象、对象的修改和合成、建模进阶、动画基础、轨迹视图和动画控制器、粒子系统、材质编辑器、摄影机和灯光等内容。

在讲述过程中，结合大量精美的图示，一步一步指导读者学习，最后通过2个实例的制作，使读者尽快掌握3ds max 9的强大功能。

本手册不仅可作为从事三维动画制作技术、影视制作、广告制作等相关行业人员的自学指导用书，也可作为动画培训班、职业学校以及大中专院校相关专业的教材。

书籍目录

第1章 3ds max 9基础知识 1.1 3ds max 9概述 1.2 3ds max 9的硬件、系统需要 1.3 使用环境第2章 基本建模 2.1 了解对象 2.2 创建几何物体对象 2.3 创建二维图形第3章 变换对象 3.1 运用变换命令 3.2 坐标与轴心控制点 3.3 变换工具第4章 对象的修改和合成 4.1 修改命令面板 4.2 常用修改命令 4.3 复合对象第5章 建模进阶 5.1 可编辑面片 5.2 可编辑网格 5.3 可编辑多边形第6章 动画基础 6.1 动画制作原理和流程 6.2 动画基础知识 6.3 动画参数 6.4 运动轨迹第7章 对象的运动与层级面板 7.1 对象的运动 7.2 层级面板第8章 轨迹视图和动画控制器 8.1 轨迹视图 8.2 常用动画控制器 8.3 在轨迹视图中为物体设定动画控制器第9章 粒子系统第10章 reactor第11章 角色第12章 材质编辑器第13章 摄影机和灯光第14章 环境和效果第15章 渲染输出第16章 Video Post第17章 综合实例

编辑推荐

这是一部全面、系统、准确、详细地讲解最新三维动画制作软件3ds max的完全手册。

由浅入深、循序渐进地介绍了中文版3ds max 9的使用方法和操作技巧，内容判实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，所选实例从应用角度出发，涉及3ds max的各个主要应用领域，操作步骤详尽易懂，图文并茂，重点突出，针对性强；非常适合未接触过3ds max或刚开始学习的初学者自学；也适合于培训学校、职业院校作为教材使用。

本手册由浅入深、循序渐进地介绍了中文版3ds max 9的使用方法和操作技巧。

内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用。

所选实例从应用角度出发，涉及3ds max的各个主要应用领域，操作步骤详尽易懂，图文并茂，重点突出，针对性强。

每个实例均经过作者精心设计，效果精美。

读者通过实例操作，能够领悟作者的创意思想，激发自己的创作灵感，并使读者思路更为开阔。

本手册与一般的入门与提高、速成类教程不同，以全面详细介绍3ds max 9的基础知识为前提，用最直接、最易懂的语言和方法，带领读者步入电脑知识的广阔天地，通过大量的实例让读者迅速掌握最实用的方法以及最快捷的操作技巧。

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>