

<<3ds Max8基础与案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787040218459

10位ISBN编号：7040218453

出版时间：2007-5

出版时间：高等教育出版社

作者：沈大林

页数：362

字数：564000

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 Max8基础与案例教程>>

内容概要

本书根据教育部有关职业院校计算机应用和软件专业领域紧缺人才培养培训相结合的特点，以实用性为原则，从零起点开始介绍3ds Max 8的使用方法和技巧。

本书共分为8章：第1章讲解了3ds Max 8工作环境与基本操作，第2章讲解三维建模，第3章讲解了修改器的使用，第4章讲解了二维图形建模，第5章讲解了材质与贴图，第6章讲解了灯光、摄像机与渲染，第7章讲解了动画制作，第8章讲解了粒子系统与空间扭曲。

本书适用于职业教育计算机类及相关专业，也可作为中高级职业资格与就业培训用书。

<<3ds Max8基础与案例教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 8的工作环境 with 基本操作 1.1 3ds Max 8的启动与 work 界面简介 1.2 命令面板的使用 1.3 坐标系统 1.4 有关对象的基本操作 1.5 有关文件的基本操作 1.6 定制 work 界面 思考与练习

第2章 三维建模 2.1 创建标准基本体模型 实例1——宠物猫 2.2 创建三维扩展基本体和ACE扩展对象模型 实例2——室内模型之坐卧两用床 实例3——室内模型之卧室柜 2.3 三维 Boolean (布尔) 运算 实例4——开元通宝 思考与练习

第3章 修改器的使用 3.1 基本修改器 实例5——椅子 3.2 网格对象的编辑 实例6——蜡烛模型 实例7——足球模型 思考与练习

第4章 二维型建模 4.1 创建二维型 实例8——饰物 实例9——立体文字 4.2 编辑二维型 实例10——单摆 实例11——鸡尾酒杯模型 4.3 loft (放样) 建模 实例12——方酒瓶 实例13——体育器材 思考与练习

第5章 材质与贴图 5.1 材质编辑器中基本参数和扩展参数的设置 实例14——果篮 5.2 贴图 实例15——草莓 5.3 2D、3D 贴图和贴图坐标 实例16——椅子材质 5.4 Compositors、Color Mods 和 Other 贴图 实例17——放大镜 5.5 常用材质 实例18 编辑足球材质 实例19——酒瓶材质 思考与练习

第6章 灯光、摄像机与环境设置 6.1 灯光的应用 实例20——静物灯光 6.2 摄像机的使用 实例21——浏览动画 6.3 环境设置与大气效果 实例22——酒杯蜡烛 思考与练习

第7章 动画制作 第8章 粒子系统与空间扭曲 参考文献

章节摘录

第1章 3ds Max 8的工作环境 with 基本操作 3ds Max是运行于Windows操作平台上的优秀三维动画制作软件之一。

随着版本的升级,它的各种功能不断完善,这使得它在各个领域逐渐创立了自己不可替代的地位。近年来3ds Max在影视、广告、建筑、装潢、机械、军事、娱乐和多媒体教学等方面得到了广泛的应用。

3ds Max 8与以前的版本相比,功能更强大,主要表现在用户界面、场景管理、建模、材质、动画和渲染等多方面。

在3ds Max中,建立场景是完成一个完整作品的最低要求。

一个场景中包含五个要素,分别是:建立对象模型、编辑材质、放置灯光、摄影机和设置场景动画。

以上这五个要素,除了在建立静态图像时,可以不要场景动画外,其他情况五个要素缺一不可。

考虑到读者的学习规律,在本书的一部分实例中只完成了建立对象模型或编辑材质。

本章将对3ds Max 8的基本概念、工作界面和基本操作方法进行介绍。

另外,因为书中有大量的操作,所以在本章中也将对操作过程的叙述进行一些约定。

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>