

<<3ds max2008中文版应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max2008中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787113094133

10位ISBN编号：7113094139

出版时间：2008-12

出版时间：中国铁道出版社

作者：张凡 等编著

页数：351

字数：53400

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 max2008中文版应用教程>>

内容概要

《3ds

max2008中文版应用教程》属于实例教程类图书。

全书分为3dsmax2008概述，基础对象的创建和基本操作，常用编辑修改器，复合建模和高级建模，材质与贴图，灯光、摄影机、渲染与环境，基础动画与动画控制器，粒子系统与空间扭曲，视频特效和综合实例10章。

《3ds

max2008中文版应用教程》定位准确，教学内容新颖、深度适当。

由于在编写形式上完全按照教学规律编写，因此非常适合实际教学。

《3ds

max2008中文版应用教程》理论和实践的比例恰当，教材、光盘两者之间互相呼应，相辅相成，为教学和实践提供了极其方便的条件，特别适合高等教育注重实际能力的培养目标，具有很强的实用性。

《3ds

max2008中文版应用教程》层次分明、语言流畅、图文并茂，融入了大量的实际教学经验。

配套光盘与教材结合紧密，内含书中用到的全部素材和最终效果图以及大量高清晰度的教学视频文件，同时还包含全书基础知识的电子课件，对教学水平的提高、学生应用能力的培养创造了良好条件。

《3ds max2008中文版应用教程》适合作为高等院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为三维爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1章 3dsmax2008概述

- 1.1 认识3dsmax2008
- 1.2 3dsmax2008的主要应用领域
- 1.3 3dsmax2008的系统要求和配置
 - 1.3.1 运行3dsmax2008最低硬件配置
 - 1.3.2 运行3dsmax2008的推荐配置
- 1.4 3dsmax2008的用户界面
 - 1.4.1 菜单栏
 - 1.4.2 主工具栏
 - 1.4.3 视图区
 - 1.4.4 命令面板
 - 1.4.5 动画控制区
 - 1.4.6 视图控制区
- 1.5 课后练习

第2章 基础对象的创建和基本操作

- 2.1 二维样条线的创建
 - 2.1.1 创建线
 - 2.1.2 创建矩形
 - 2.1.3 创建圆
 - 2.1.4 创建椭圆
 - 2.1.5 创建弧
 - 2.1.6 创建圆环
 - 2.1.7 创建多边形
 - 2.1.8 创建星形
 - 2.1.9 创建文本
 - 2.1.10 创建螺旋线
 - 2.1.11 创建截面
- 2.2 标准三维模型的创建
 - 2.2.1 创建长方体
 - 2.2.2 创建球体
 - 2.2.3 创建几何球体
 - 2.2.4 创建圆柱体
 - 2.2.5 创建圆环
 - 2.2.6 创建茶壶
- 2.3 扩展三维模型的创建
 - 2.3.1 创建异面体
 - 2.3.2 创建软管
- 2.4 选择对象
 - 2.4.1 使用工具按钮
 - 2.4.2 根据名称进行选择
 - 2.4.3 使用范围框进行选择
- 2.5 变换对象
 - 2.5.1 对象的移动
 - 2.5.2 对象的旋转
 - 2.5.3 对象的缩放

<<3ds max2008中文版应用教程>>

2.5.4 变换对象的轴心点

2.5.5 变换对象的坐标系

2.6 复制对象

2.6.1 使用克隆命令

2.6.2 使用镜像命令

2.6.3 使用阵列命令

2.6.4 使用间隔工具命令

2.7 组合对象

2.8 实例讲解

2.8.1 制作桌椅组合效果

2.8.2 制作旋转的魔方效果

2.9 课后练习

第3章 常用编辑修改器

3.1 认识修改器命令面板

3.2 常用的编辑修改器

3.2.1 “编辑样条线”修改器

3.2.2 “车削”修改器

3.2.3 “挤出”修改器

3.2.4 “倒角”修改器

3.2.5 “倒角剖面”修改器

3.2.6 “弯曲”修改器

3.2.7 “锥化”修改器

3.2.8 “噪波”修改器

3.2.9 “对称”修改器

3.2.10 其他常用修改器

3.3 实例讲解

3.3.1 制作足球效果

3.3.2 制作欧式沙发效果

3.3.3 制作鼓效果

3.3.4 制作路径变形效果

3.3.5 制作展开的竹筒效果

3.4 课后练习

第4章 复合建模和高级建模

4.1 复合建模

4.1.1 变形

4.1.2 水滴网格

4.1.3 布尔

4.1.4 放样

4.2 高级建模

4.2.1 网格建模

4.2.2 多边形建模

4.3 实例讲解

4.3.1 制作饮料瓶效果

4.3.2 制作象棋效果

4.3.3 制作镂空的模型效果

4.3.4 制作勺子效果

4.4 课后练习

第5章 材质与贴图

5.1 材质编辑器的界面与基本命令

5.1.1 材质编辑器的界面

5.1.2 材质样本球

5.1.3 材质编辑器工具条

5.2 材质的参数面板设置

5.2.1 “明暗器基本参数”卷展栏

5.2.2 “基本参数”卷展栏

5.2.3 “扩展参数”卷展栏

5.2.4 “超级采样”卷展栏

5.2.5 “贴图”卷展栏

5.2.6 “动力学属性”卷展栏

5.3 材质类型

5.3.1 “混合”材质

5.3.2 “双面”材质

5.3.3 “多维/子对象”材质

5.3.4 “顶/底”材质

5.3.5 “光线跟踪”材质

5.3.6 InknPaint材质

5.3.7 其他材质类型

5.4 贴图类型

5.4.1 “位图”贴图

5.4.2 “棋盘格”贴图

5.4.3 “渐变”贴图

5.4.4 “噪波”贴图

5.4.5 其他贴图

5.5 实例讲解

5.5.1 制作雪碧易拉罐效果

5.5.2 制作金属倒角文字效果

5.5.3 制作苹果效果

5.5.4 制作冰块效果

5.6 课后练习

第6章 灯光、摄影机、渲染与环境

第7章 基础动画与动画控制器

第8章 粒子系统与空间扭曲

第9章 视频特效

第10章 综合实例——制作京剧服饰的卡通玩具

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>