

<<新编3ds Max 8中文版入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<新编3ds Max 8中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115159823

10位ISBN编号：7115159823

出版时间：2007-6

出版单位：人民邮电出版社

作者：神龙工作室编著

页数：570

字数：1079000

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>

<<新编3ds Max 8中文版入门与提高>>

内容概要

本书是指导初学者学习3ds Max 8的入门书籍。

书中详细地介绍初学者学习3ds Max 8必须掌握的基本知识、操作方法和使用技巧等，并用实例的形式介绍3ds Max 8在动画制作、室内设计、首饰制作以及角色制作等各个方面的知识。

全书共分19章，主要包括3ds Max的初步认识，3ds Max 8基础知识，基本模型的创建，3ds Max 8的基本操作，基本修改命令，通过复合对象创建模型，曲面建模，材质与贴图，真实材质，摄影机，灯光，环境和效果，渲染，基础动画制作，角色动画制作，粒子系统与动力学，珠宝设计，制作狮子，制作客厅效果图等内容。

本书附带两张精心开发的专业级多媒体教学光盘。

它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解，大大地扩充了本书的知识范围。

同时光盘中还包含大量的设计作品的实例，读者稍加修改即可使用。

本书既适合3ds Max 8初、中级读者阅读，又可以作为大中专院校相关专业或者企业的培训教材，同时对有经验的3ds Max高级用户也有很高的参考价值。

书籍目录

第1章 3ds Max的初步认识	1.1 3ds Max的发展历程及应用	1.2 3ds Max 8的优势	1.3 3ds Max 8的系统配置要求	1.4 3ds Max 8的新特色	1.5 小结	1.6 过关练习题							
第2章 3ds Max 8基础知识	2.1 3ds Max 8的安装	2.2 3ds Max 8的基本操作	2.3 3ds Max 8界面知识	2.4 3ds Max 8基本设置	2.5 小结	2.6 过关练习题							
第3章 基本模型的创建	3.1 几何体	3.2 图形	3.3 小结	3.4 过关练习题	第4章 3ds Max 8的基本操作	4.1 选择对象	4.2 变换对象	4.3 复制对象	4.4 捕捉与对齐对象	4.5 对象的组	4.6 综合实例——制作桌子	4.7 小结	4.8 过关练习题
第5章 基本修改命令	5.1 【修改】命令面板	5.2 倒角命令	5.3 车削命令	5.4 弯曲命令	5.5 锥化命令	5.6 噪波命令	5.7 编辑网格命令	5.8 编辑多边形命令	5.9 综合实例——制作灯笼	5.10 小结	5.11 过关练习题		
第6章 通过复合对象创建模型	6.1 复合对象简介	6.2 布尔运算	6.3 放样命令	6.4 散布命令	6.5 综合实例——制作蘑菇	6.6 小结	6.7 过关练习题						
第7章 曲面建模	7.1 曲面建模	7.2 NURBS建模	7.3 面片建模	7.4 综合实例——制作玫瑰花	7.5 小结	7.6 过关练习题							
第8章 材质与贴图	8.1 材质概述	8.2 材质编辑器与材质/贴图浏览器	8.3 标准材质	8.4 复合材质	8.5 贴图的通道	8.6 贴图的类型	8.7 综合实例——制作葡萄材质	8.8 小结	8.9 过关练习题				
第9章 真实材质	9.1 玻璃材质	9.2 金属材料	9.3 木纹材质	9.4 瓷器材质	9.5 塑料材质	9.6 冰块材质	9.7 蜡烛材质	9.8 水材质	9.9 镜子材质	9.10 书中模型材质的设置	9.11 综合实例——制作简单静物	9.12 小结	9.13 过关练习题
第10章 摄影机	10.1 摄影机简介	10.2 创建摄影机	10.3 创建摄影机视图	10.4 在效果图中创建摄影机	10.5 动画中摄影机的设置方法	10.6 浏览动画输出设置	10.7 小结	10.8 过关练习题					
第11章 灯光	11.1 灯光简介	11.2 标准灯光	11.3 光度学灯光	11.4 日光	11.5 高级照明技术	11.6 灯光照明原理	11.7 综合实例——汽车与光的艺术	11.8 综合实例二——设置卧室灯光	11.9 小结	11.10 过关练习题			
第12章 环境和效果	12.1 环境编辑器简介	12.2 效果编辑器	12.3 综合实例——制作海上日出效果	12.4 小结	12.5 过关练习题								
第13章 渲染	13.1 渲染简介	13.2 标准渲染	13.3 合成渲染	13.4 动画渲染	13.5 mental ray渲染器	13.6 综合实例——渲染场景	13.7 小结	13.8 过关练习题					
第14章 基础动画制作	14.1 动画的基本概念	14.2 轨迹视图	14.3 动画控制器	14.4 综合实例——制作动画效果	14.5 小结	14.6 过关练习题							
第15章 角色动画制作	15.1 角色骨骼动画	15.2 Character Studio	15.3 reactor动力学动画	15.4 综合实例——设置IK动画	15.5 小结	15.6 过关练习题							
第16章 粒子系统与动力学	16.1 粒子系统	16.2 常用粒子系统	16.3 综合实例——制作烟花效果	16.4 小结	16.5 过关练习题								
第17章 珠宝设计	17.1 制作耳坠	17.2 制作项链造型	第18章 制作狮子	18.1 创建模型	18.2 设置材质	18.3 设置毛发效果							
第19章 制作客厅效果图	19.1 创建模型	19.2 设置材质	19.3 设置摄影机与灯光										

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>