

<<3ds Max 8 360 ° 全景学习手>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 8 360 ° 全景学习手册>>

13位ISBN编号：9787115170170

10位ISBN编号：7115170177

出版时间：2007-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：王克伟

页数：668

字数：862000

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作为专业的动画制作软件，是动画设计师、影视制作人员、效果图设计师进行创意设计的首选工具软件。

本书由经验丰富的设计师执笔编写，以“全面掌握软件功能+典型设计应用案例”的学习方式，详细地介绍了3ds Max 8中文版在动画制作与效果图设计方面的主要功能和应用技巧。

本书共18章，第1章~第4章介绍了3ds Max 8的各种基础操作、工作环境设置方法及提升工作效率的方法；第5章~第8章依次介绍了3ds Max 8中文版的高级建模操作，包括复合对象建模、网格建模、NURBS建模、面片建模等；第9章~第13章介绍了3ds Max 8关于材质与灯光的操作，包括材质编辑器、高级材质类型、灯光和摄影机、高级光照系统、mental ray渲染器等；第14章~第16章介绍了3ds Max 8关于动画制作的操作，包括动画创建基础、粒子动画、reactor动力学等；第17章和第18章介绍了城市住宅楼、室内客厅设计案例的制作方法。

本书内容详实，结构清晰，讲解简洁流畅，实例丰富精美，适合3ds Max 8初、中级读者学习使用，也适合相关院校动画与效果图设计等专业作为培训教材。

为方便读者学习，本书附带了多媒体教学光盘，读者在做书中案例时可以一边参考光盘的内容，一边上机操作。

书籍目录

第1章 3ds Max 8轻松上手 1.1 3ds Max 8中文版简介 1.2 开发环境 1.3 选定对象 1.4 变换对象 1.5 复制对象 第2章 基础建模 2.1 创建标准基本体 2.2 创建扩展基本体 2.3 图形 2.4 操作实例1:创建正多边形 第3章 创建VIZ建筑模型 3.1 AEC扩展模型 3.2 创建建筑部件 第4章 操作和修改对象 4.1 编辑修改器的概念 4.2 常见修改器 4.3 二维曲线修改器 4.4 动手范例6:古老的油灯 第5章 复合对象建模 5.1 放样 5.2 布尔运算 5.3 动手范例8:螺母和螺丝刀 第6章 网格建模 6.1 可编辑多边形建模 6.2 可编辑网格建模 6.3 动手范例10:鼠标 第7章 NURBS建模 7.1 NURBS通用参数 7.2 创建点 7.3 创建曲线 7.4 创建曲面 7.5 NURBS的次级模式 7.6 操作实例11:车轮 第8章 面片建模 8.1 创建面片模型 8.2 编辑面片模型 8.3 曲面建模 第9章 材质编辑器 9.1 材质编辑器简介 9.2 标准材质 9.3 标准材质的明暗器 9.4 贴图 9.5 动手范例18:金属材质 第10章 高级材质类型 10.1 多维/子对象材质 10.2 混合材质 10.3 双面材质 10.4 无光/投影材质 10.5 光线跟踪材质 10.6 Ink'n Paint(勾线与填色)材质 10.7 动手范例23:包装 第11章 灯光和摄影机 11.1 3ds Max 8中的灯光 11.2 三点光照原则 11.3 设置环境效果 11.4 3ds Max 8中的摄影机 第12章 高级光照系统 12.1 高级照明系统概述 12.2 光线跟踪 12.3 光能传递 12.4 动手范例31:室内场景 第13章 mental ray渲染器 13.1 应用mental ray渲染器 13.2 mental ray中的灯光 13.3 mental ray专用材质 第14章 动画创建基础 14.1 动画控制面板 14.2 轨迹视图 14.3 动画类型 14.4 动手范例44:文字 第15章 粒子动画 15.1 粒子系统 15.2 空间扭曲工具 15.3 粒子流 15.4 动手范例49:炸弹 第16章 reactor动力学 16.1 反应器系统概 16.2 刚体对象 16.3 软体对象 16.4 动手范例54水:中的苹果 第17章 城市住宅楼效果图设计 17.1 制作正立面模型 17.2 制作其余模型 17.3 制作住宅楼材质 17.4 设置灯光和渲染参数 第18章 室内客厅效果图设计 18.1 制作客厅墙体 18.2 客厅里的家具 18.3 客厅的材质 18.4 客厅后期处理

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>