

<<3ds Max8入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302149361

10位ISBN编号：7302149364

出版时间：2007-4

出版时间：清华大学

作者：于鹏

页数：487

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入门与提高>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的新一代三维动画制作软件——3ds Max 8的使用方法和操作技巧，目的是使读者能够熟练掌握并使用3ds Max 8的各项功能，制作出完美的三维动画。

全书共分15章，包括3ds Max 8的基础知识、对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄影机、渲染前的对象贴图、创建空间环境雾等内容，最后在第15章结合前面章节所介绍的内容，给出两个典型的3ds Max 8综合制作实例。

另外，本书特别制作了配套的多媒体教学光盘，其中演示了本书中一些重点实例的制作过程，通过本书与配套教学光盘的学习，可以迅速掌握关键的知识点，使学习更加轻松、事半功倍。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds Max 8的用户使用，也可作为各类大专院校相关专业的参考教材。

## &lt;&lt;3ds Max8入门与提高&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds Max 8基础知识 1.1 3ds Max概述 1.2 3ds Max8的新增功能 1.2.1 用户界面与场景资源管理 1.2.2 建模功能扩展 1.2.3 角色动画新增功能 1.2.4 渲染改进 1.3 3ds Max 8的工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏和提示栏 1.3.5 捕捉控制器 1.3.6 视图区 1.3.7 视图控制区 1.3.8 动画控制区第2章 创建内置模型 2.1 创建基本内置模型的基础知识 2.2 创建标准几何体 2.2.1 创建方体 2.2.2 创建普通球体 2.2.3 创建几何球体 2.2.4 创建圆柱体 2.2.5 创建圆锥 2.2.6 创建圆管 2.2.7 创建圆环 2.2.8 创建茶壶 2.2.9 创建平面 2.3 创建扩展几何体 2.3.1 创建倒角方体 2.3.2 创建倒角圆柱体 2.3.3 创建油桶 2.3.4 创建环形波 2.3.5 创建软管 2.4 创建二维图形 2.4.1 创建线 2.4.2 创建圆与椭圆 2.4.3 创建矩形、多边形和星形 2.4.4 创建弧 2.4.5 创建同心圆 2.4.6 创建螺旋线 2.4.7 创建文本 2.4.8 创建截面 2.5 创建扩展二维图形 2.5.1 创建WRectangle回形曲线 2.5.2 其他扩展曲线第3章 基本操作和变换 3.1 选择物体 3.1.1 选择物体的基本方法 3.1.2 定义区域选择 3.1.3 通过名称选择 3.1.4 使用Edit菜单来选择物体 3.1.5 建立选择集 3.1.6 选择过滤器 3.1.7 组合物体 3.2 复制物体 3.3 变换物体 3.3.1 变换坐标系 3.3.2 变换中心 3.4 变换工具 3.4.1 镜像变换 3.4.2 阵列变换 3.4.3 快照变换 3.4.4 间隔变换 3.4.5 对齐变换 3.4.6 复制并对齐第4章 3ds Max8的修改器第5章 创建复合物体第6章 表面建模第7章 NUBBS建模第8章 材质与贴图第9章 灯光与摄影机第10章 渲染第11章 特效与环境第12章 动画技术第13章 角色动画基础第14章 空间扭曲与粒子系统第15章 综合应用实例

<<3ds Max8入门与提高>>

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>