

<<3ds max8完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds max8完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787500669722

10位ISBN编号：7500669720

出版时间：2006-6

出版时间：中国青年

作者：傅筱颖

页数：615

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完全自学手册>>

### 内容概要

本书几乎涵盖了3ds max 8所有最常用的功能，并且按照学习3ds max最合理的顺序来安排全书的内容。为了让读者了解3ds max与其他软件间的协作，作者还特意在书中结合Combustion软件对3ds max 8的运用进行了实例讲解。

全书内容组织完全遵循由易到难、由简单到复杂的原则，并配合书中收录的丰富实例，对3ds max 8的功能和操作展开详细的讲解。

全书充分地结合了基础知识与实际操作，是一本很详尽的自学手册。

本书适合初、中级读者使用。

初学者可以将本书用做快速入门的教材。

中级水平的读者则可以从中学到更为深入的知识，了解知识如何使用技术方法表现艺术形式，提升作品的艺术表现力，并将本书用做3ds max 8的速查帮助手册。

## <<3ds max8完全自学手册>>

### 作者简介

傅筱颖，是中国美术学院视觉传达设计系三维动画教师，也是Discreet国际授权动画认证教师、工程师，Combustion国际授权视效认证教师、工程师，拥有丰富三维软件教学经验。

作者历时一年并几经改稿才方写成这本书。

在写书过程中，作者充分考虑到3ds max8软件功能的复杂性，并兼顾了读者的水平差异，特意降低了部分收录实例的复杂程序，细化了各个操作步骤的描述，以便让读者充分体验到“即学即会”的学习乐趣，更坚定学习的信念。

## &lt;&lt;3ds max8完全自学手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 初识3ds max 8 1.1 3ds max 8简介 1.1.1 安装条件 1.1.2 界面概述 1.1.3 菜单 1.1.4 工具栏 1.1.5 命令面板 1.1.6 动画编辑控制 1.1.7 视图控制区 1.1.8 动力学工具栏 1.1.9 其他隐藏的工具栏 1.1.10 视图区 1.2 3ds max 8的基本操作 1.2.1 移动、旋转和缩放 1.2.2 对齐 1.2.3 复制 1.3 自定义用户界面 1.3.1 键盘 1.3.2 工具栏 1.3.3 浮动菜单 1.3.4 菜单 1.3.5 颜色第2章 几何体建模 2.1 3ds max 8的基本体分类 2.1.1 标准基本体 2.1.2 扩展基本体 2.1.3 基本模型的创建方法 2.2 3ds max 8的图形 2.2.1 二维基本体 2.2.2 利用文本创作立体字 2.2.3 可编辑样条线 2.2.4 利用图形制作螺丝钉 2.3 复合对象 2.3.1 Morph (变形) 物体 2.3.2 Scatter (散布) 物体 2.3.3 Conform (一致) 物体 2.3.4 Connect (连接) 物体 2.3.5 Mesh (网格化) 物体 2.3.6 Loft (放样) 物体 2.3.7 Boolean (布尔) 运算第3章 多边形建模 3.1 3ds max 8中的多边形物体 3.1.1 法线与面 3.1.2 网格平滑入门 3.1.3 人物建模 3.2 人体结构与多边形建模第4章 曲面建模 4.1 曲面建模 4.1.1 曲面建模概述 4.1.2 可编辑样条线 4.1.3 利用CrossSection (横截面) 修改器制作零件 4.1.4 眼睛建模 4.1.5 创建头部 4.2 面片建模 4.2.1 面片建模概述 4.2.2 用面片制作鱼 4.3 NURBS建模 4.3.1 NURBS建模概述 4.3.2 创建可乐杯第5章 材质编辑器与材质 / 贴图浏览器第6章 3ds max 8基本材质第7章 3ds max 8的贴图第8章 3ds max 8中的灯光第9章 环境、特效编辑第10章 渲染第11章 基础动画第12章 角色骨骼动画第13章 Character Studio第14章 reactor动力学动画

<<3ds max8完全自学手册>>

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>