

<<3ds Max8中文版从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115156792

10位ISBN编号：7115156794

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：新知互动

页数：294

字数：520000

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中文版从入门到精通>>

内容概要

本书运用实例图解的形式阐述了3ds Max 8的基本功能和使用方法。

主要包括3ds Max 8的用户界面、基本概念、对象的基本操作、创建与编辑二维模型、由二维模型创建三维模型、创建基本体、面片建模、创建与编辑动画、布置场景灯光效果、设置摄影机、空间扭曲、编辑与应用材质、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容，最后进行综合实例的学习与剖析，以提高读者的软件综合运用能力。

本书适合广大三维爱好者、室内设计与装潢人员和电脑效果图从业人员阅读，同时也适合作为大中专院校和培训学校相关专业的教材。

<<3ds Max8中文版从入门到精通>>

书籍目录

Chapter 01 神奇的3ds Max 8界面	1.1 ds Max 8的渊源	概述	ds Max 8的新增特性	1.2 初识3ds Max 8
菜单	主工具栏详解	“创建”命令面板	“修改”命令面板	
动画控制区	视口	视口控制区	窗口与交叉选择	1.3 掌握基本操作——选择
通过颜色和名称选择	直接选择	通过图解视图选择	通过轨迹视图选择	
通过材质选择	Chapter 02 中流砥柱——基础建模	2.1 搭积木——小木屋	使用长方体和棱柱制作屋顶	
使用长方体创建地面和墙体	绘制矩形	使用长方体制作二层屋檐和一层护栏	制作门及门框	
2.2 设计师的画笔——摇椅	使用矩形、圆形等制作摇椅侧面支架	制作铰链	2.3 车削——酒杯	
制作摇椅横梁	制作靠椅	使用车削修改器生成实体	2.4 倒角轮廓——丰田标识	
绘制并编辑酒杯的截面图形	使用视口背景	进行倒角剖面	2.5 倒角——立体文字	
附加图形并进行编辑	进行倒角操作	2.6 私家花园——建筑模型	创建墙体及屋顶	
创建文本	创建门窗	创建楼梯	创建栏杆	
创建植物	Chapter 03 千里之行——修改建模	3.1 修改器	修改器与变换的区别	
Chapter 03 世界空间修改器与对象空间修改器	3.2 “锥化”和“扭曲”修改篇——冰淇淋	使用“锥化”和“扭曲”修改器制作冰淇淋甜点	空间扭曲和 supports 的对象	
使用管状体制作蛋卷	创建涟漪平面	创建花瓣	移动涟漪对象制作波浪动画	
“空间扭曲”修改器——水中花瓣	创建基本几何体并细化	添加“编辑网格修改器”并进行编辑	使用线搭建手机外壳	
和导向器空间扭曲	3.5 “壳”修改器——手机外壳	使用壳修改器制作厚度	使用布尔命令制作按键孔位	
对象并与花瓣和波浪绑定	使用壳修改器制作厚度	制作螺母	4.1 布尔——螺栓与螺母	
修改器——油桶	制作螺母	制作浮雕文字的载体	4.2 图形合并——浮雕文字	
编辑	4.3 地形——山地	创建地形轮廓线	4.3 地形——山地	
布尔命令制作按键孔位	制作山地以及调整山色	4.4 水滴网格——流体	4.4 水滴网格——流体	
模 4.1 布尔——螺栓与螺母	制作螺母	Chapter 05 独树一帜	Chapter 06 百尺杆头——高级建模	
螺栓	4.2 图形合并——浮雕文字	制作浮雕文字的载体	6.2 面片建模——独角兽	
进行图形合并以及制作浮雕效果	4.3 地形——山地	创建地形轮廓线	制作嘴部	
细化轮廓图形	制作山地以及调整山色	4.4 水滴网格——流体	制作鼻孔	
创建基本场景	创建粒子系统及水滴网格	Chapter 07 炫彩世界——材质贴图	7.1 材质编辑器	
——放样建模	制作柱头	“材质编辑器选项”对话框	材质/贴图浏览器	
6.1 面片的相关知识	制作柱头	创建玻璃载体和场景	制作玻璃材质	
搭建独角兽的总体线框	面片曲面工具	设置不锈钢材质参数	制作渲染窗口背景	
加工鼻子	搭建侧面线框	制作骰子模型	制作多维/子对象材质	
制作角和眼珠	缝合头部	Chapter 08 光影传奇——灯光与渲染	常规参数	
编辑器工具详解	Chapter 07 炫彩世界——材质贴图	8.1 灯光	阴影参数	
7.2 磨砂玻璃	“材质编辑器选项”对话框	“高级效果”卷展栏	mental ray	
不锈钢——奖杯	创建玻璃载体和场景	聚光灯参数	“公用参数”卷展栏	
7.4 多维/子对象——骰子	设置不锈钢材质参数	8.2 渲染	“焦散和全局照明”卷展栏	
Chapter 08 光影传奇——灯光与渲染	制作骰子模型	mental ray 渲染器	创建灯光	
8.1 灯光	Chapter 08 光影传奇——灯光与渲染	8.3 光能传递——客厅	创建摄影机游历	
“高级效果”卷展栏	8.1 灯光	创建摄影机		
聚光灯参数	8.2 渲染			
“指定渲染器”卷展栏	mental ray 渲染器			
最终聚集	8.3 光能传递——客厅			
渲染	创建摄影机			
8.4 摄影机				

动画
建思路

Chapter 09 餐厅 创建思路
制作步骤

制作步骤

Chapter 10 手表 创

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>