

<<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

出版单位：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	1.3 掌握基本操作——选择
动画控制区	状态栏	视口	视口控制区	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	窗口与交叉选择	通过材质选择
Chapter 02 中流砥柱——基础建模	2.1 搭积木——小木屋	使用长方体创建地面和墙体	使用长方体制作二层屋檐和一层护栏	使用矩形、圆形等制作摇椅侧面支架
2.2 设计师的画笔——摇椅	制作摇椅横梁	制作靠椅	制作铰链	使用车削修改器生成实体
2.3 车削——酒杯	绘制并编辑酒杯的截面图形	使用视口背景	进行倒角剖面	进行倒角操作
2.4 倒角轮廓——丰田标识	附加图形并进行编辑	创建文本	创建墙体及屋顶	创建门窗
2.5 倒角——立体文字	创建栏杆	创建植物	Chapter 03 千里之行——修改建模	世界空
2.6 私家花园——建筑模型	修改器与变换的区别	修改篇——冰淇淋	使用“锥化”和“扭曲”修改器制作冰淇淋甜点	空间扭曲和对象空间扭曲
3.1 修改器	使用“锥化”和“扭曲”修改器制作冰淇淋甜点	空间扭曲和对象空间扭曲	创建涟漪平面	创建涟漪对象并
3.2 “锥化”和“扭曲”修改器	使用壳修改器制作厚度	制作螺母	制作螺纹	制作浮雕文字
3.3 “壳”修改器——手机外壳	使用壳修改器制作厚度	制作螺母	制作螺纹	制作浮雕文字
3.4 “编辑网格”修改器	添加“编辑网格修改器”并进行	使用线搭建手机外壳	使用布	使用布
Chapter 04 殊途同归——复合、复制建模	制作螺栓	制作螺母	制作螺纹	制作浮雕文字
4.1 布尔——螺栓与螺母	制作螺栓	制作螺母	制作螺纹	制作浮雕文字
4.2 图形合并——浮雕文字	制作螺栓	制作螺母	制作螺纹	制作浮雕文字
4.3 地形——山地	制作山地以及调整山色	创建粒子系统及水滴网格	制作柱头	面片曲面工具
4.4 水滴网格——流体	制作柱头	面片曲面工具	搭建侧面线框	缝合头部
Chapter 05 独树一帜	制作柱头	面片曲面工具	搭建侧面线框	缝合头部
Chapter 06 百尺杆头——高级建模	面片曲面工具	搭建侧面线框	缝合头部	制作耳朵
6.2 面片建模——独角兽	制作耳朵	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔
6.1 面片的相关知识	搭建独角兽的总体线框	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔
6.2 面片建模——独角兽	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔
6.3 制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔
6.4 制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔	制作鼻孔
Chapter 07 炫彩世界——材质贴图	“材质编辑器选项”对话框	创建玻璃载体和场景	设置不锈钢材质参数	制作骰子模型
7.1 材质编辑器	“材质编辑器选项”对话框	创建玻璃载体和场景	设置不锈钢材质参数	制作骰子模型
7.2 磨砂玻璃	创建玻璃载体和场景	设置不锈钢材质参数	制作骰子模型	制作骰子模型
7.3 不锈钢——奖杯	设置不锈钢材质参数	制作骰子模型	制作骰子模型	制作骰子模型
7.4 多维/子对象——骰子	制作骰子模型	制作骰子模型	制作骰子模型	制作骰子模型
Chapter 08 光影传奇——灯光与渲染	8.1 灯光	8.2 渲染	mental ray 渲染器	8.3 光能传递——客厅
8.1 灯光	8.2 渲染	mental ray 渲染器	8.3 光能传递——客厅	创建摄影机
8.2 渲染	mental ray 渲染器	8.3 光能传递——客厅	创建摄影机	创建摄影机游历
8.3 光能传递——客厅	创建摄影机	创建摄影机游历	创建摄影机游历	创建摄影机游历
8.4 摄影机	创建摄影机游历	创建摄影机游历	创建摄影机游历	创建摄影机游历

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

<<3ds Max8中文版从入门到精通>>

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>