

<<3ds Max8中文版基本功能与典型>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8中文版基本功能与典型实例>>

13位ISBN编号：9787115157362

10位ISBN编号：7115157367

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：老虎工作室

页数：319

字数：515000

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中文版基本功能与典型>>

### 内容概要

3ds Max是功能强大的三维设计软件，它在三维动画制作、影视广告设计与制作、动态仿真等各个领域都有着非常广泛的应用。

本书是为3ds Max 8初学者以及有一定三维基础的读者编写的。

全书共10章，全面介绍3ds Max 8的二维、三维建模过程及编辑修改方法，放样物体的制作及编辑修改方法，材质的制作和应用，灯光和摄影机特效的作用及粒子效果的应用，动画控制器、合成及视频后处理等内容，书中讲解基本功能与典型实例并重，多数范例都录制成了动画演示文件，并配有全程语音讲解，读者可以参照使用。

本书各章的最后均设有习题，读者可通过练习检验学习效果。

本书既可作为各类3ds Max培训班的培训教程，又可供初学者自学使用。

## 书籍目录

第1章 基础知识与入门操作 1.1 创建新场景 1.2 修改旧场景 1.2.1 打开并修改场景 1.2.2 视图操作  
 1.2.3 选择并删除物体 1.3 综合练习 变动修改与视图控制训练 1.4 坐标系与物体变动套框 1.5 小结  
 1.6 习题第2章 基本体与绘图辅助工具 2.1 创建基本体 2.1.1 自由式创建法 2.1.2 捕捉式创建法  
 2.1.3 键盘输入式创建法 2.1.4 自动栅格式创建法 2.1.5 克隆式创建法 2.1.6 镜像式创建法 2.1.7  
 阵列式创建法 2.1.8 例题一 创建匀布结构造型 2.1.9 间距式创建法 2.1.10 例题二 沿路径  
 创建匀布结构造型 2.2 组合基本体 2.2.1 自由式组合法 2.2.2 对齐式组合法 2.2.3 三维捕捉式组  
 合法 2.2.4 复制式组合法 2.2.5 物体的成组与结合 2.2.6 例题三 组建三维建筑场景 2.3 综合练习  
 一 搭建会议大厅 2.4 综合练习二 搭建居民小区鸟瞰场景 2.5 小结 2.6 习题第3章 参数化建筑构  
 件 3.1 墙与门窗构件 3.1.1 墙的创建与修改 3.1.2 门的创建与修改 3.1.3 窗的创建与修改 3.1.4  
 例题一 墙与门窗结合使用的方法 3.2 楼梯与栏杆构件 3.2.1 螺旋楼梯的创建与修改 3.2.2 直线  
 楼梯的创建与修改 3.2.3 L型楼梯和U型楼梯的创建与修改 3.2.4 栏杆的创建与修改 3.2.5 例题二  
 楼梯与栏杆结合使用的方法 3.3 植物的创建与修改 3.4 综合练习一 搭建室内大厅场景 3.5 综合  
 练习二 搭建展示楼体 3.6 综合练习三 搭建园林场景 3.7 小结 3.8 习题第4章 三维物体变形修改  
 4.1 修改器堆栈的使用方法 4.2 变形类修改器 4.2.1 弯曲修改器 4.2.2 锥化修改器 4.2.3 扭曲修改  
 器 4.2.4 例题一 多修改器组合用法及嵌套关系 4.3 型体切割与修补类修改器 4.3.1 【切片】修  
 改器 4.3.2 【补洞】修改器 4.3.3 【壳】修改器 4.3.4 三维布尔运算修改 4.3.5 例题二 多种  
 型体切割法 4.4 造型编辑类修改器 4.4.1 【晶格】修改器 4.4.2 FFD(自由变形)修改器 4.4.3 【  
 编辑多边形】修改器 4.4.4 例题三 搭建钢架结构造型 4.5 综合练习一 搭建烛台造型 4.6 综合  
 练习二 编辑水龙头造型 4.7 综合练习三 编辑水盆造型 4.8 综合练习四 搭建钢架结构展厅  
 场景 4.9 小结 4.10 习题第5章 2D转3D建模 5.1 创建二维样条线 5.1.1 自由式创建法 5.1.2 捕捉式创  
 建法 5.1.3 键盘输入式创建法 5.1.4 例题一 多线型结合使用 5.2 编辑二维样条线 5.2.1 顶点  
 5.2.2 线段 5.2.3 样条线 5.2.4 例题二 二维布尔运算及线型的修剪 5.3 综合练习一 绘制铁艺  
 栏杆 5.4 综合练习二 绘制建筑平面图 5.5 2D直接转3D法 5.6 【挤出】转换法 5.6.1 基本使用方法  
 5.6.2 例题三 挤出转换法的使用技巧 5.7 【车削】转换法 5.8 【倒角】转换法 5.9 【倒角剖面  
 】转换法 5.10 【扫描】转换法 5.10.1 基本使用方法 5.10.2 例题四 扫描转换法的综合使用 5.11  
 【放样】建模法 5.11.1 基本使用方法 5.11.2 多截面放样 5.11.3 放样建模的变形修改 5.11.4 例  
 题五 开放截面放样 5.12 综合练习三 室内装璜效果图场景建模 5.13 综合练习四 室外建筑  
 效果图场景建模 5.14 小结 5.15 习题第6章 NURBS曲面高级建模 6.1 基本NURBS曲面 6.1.1 创建基  
 本NURBS曲面 6.1.2 基本体与NURBS曲面转换 6.2 NURBS曲面编辑 6.2.1 NURBS物体基础属性修改  
 6.2.2 点和曲面CV子物体修改 6.2.3 曲面子物体修改 6.2.4 例题一 多曲面合成建模 6.3  
 NURBS曲线 6.3.1 创建NURBS曲线的方法 6.3.2 NURBS曲线编辑 6.3.3 例题二 多曲线合成  
 6.4 点编辑工具 6.4.1 【点】工具使用方法 6.4.2 常用参数解释 6.5 曲线编辑工具 6.5.1 【曲线】  
 工具使用方法 6.5.2 常用参数解释 6.6 曲面编辑工具 6.6.1 【曲面】工具的使用方法 6.6.2 常用参  
 数解释 6.6.3 多重曲线修剪曲面 6.6.4 例题三 曲面圆滑处理 6.6.5 例题四 多轨扫描与多重  
 曲面缝合技术 6.7 综合练习一 数码摄像头精细建模 6.8 综合练习二 手机精细建模 6.9 小结 6.10  
 习题第7章 标准灯光与摄影机 7.1 标准灯 7.1.1 泛光灯与聚光灯 7.1.2 标准灯的阴影 7.1.3 不同阴  
 影类型比较 7.1.4 例题一 室内场景布光技术 7.1.5 例题二 室外场景布光技术 7.1.6 灯光  
 的投影特效 7.1.7 体积光特效 7.1.8 例题三 体积光与物体阴影的结合使用 7.1.9 灯光的光斑  
 特效 7.1.10 例题四 光斑与物体遮挡关系 7.2 摄影机 7.2.1 摄影机的基本使用方法 7.2.2 两点  
 透视校正 7.2.3 景深特效 7.3 综合练习一 室内装潢效果图场景布光 7.4 综合练习二 室外建筑  
 效果图场景布光 7.5 小结 7.6 习题第8章 材质与贴图 8.1 材质基础 8.1.1 材质编辑器简介 8.1.2 材质  
 库的使用方法 8.1.3 调配基本材质 8.2 背景贴图 8.3 漫反射贴图与贴图坐标 8.3.1 默认贴图坐标  
 8.3.2 UVW贴图修改器 8.4 例题一 程序贴图 8.5 常用贴图通道 8.5.1 自发光贴图通道 8.5.2 凹凸  
 贴图通道 8.5.3 例题二 不透明度通道 8.5.4 例题三 过滤色通道 8.6 反射材质 8.6.1 伪反射  
 8.6.2 环境反射 8.6.3 镜面反射 8.6.4 例题四 光线跟踪反射 8.7 综合实例一 制作金属质感

<<3ds Max8中文版基本功能与典型>>

的太阳仪 8.8 折射材质 8.8.1 环境折射 8.8.2 例题五 光线跟踪折射 8.8.3 例题六 薄壁折射  
8.9 综合实例二 制作玻璃象棋材质 8.10 复合类材质 8.10.1 多维/子对象材质 8.10.2 顶底材质  
8.10.3 双面材质 8.10.4 混合材质 8.10.5 无光/投影材质 8.10.6 例题七 建筑材质 8.11 综合实  
例三 制作涌动的海面 8.12 小结 8.13 习题第9章 粒子与动画控制 9.1 动画的基本概念和时间配置  
9.1.1 三维动画制作原理 9.1.2 三维动画制作流程 9.1.3 自动关键点记录模式 9.1.4 设置关键点  
记录模式 9.1.5 轨迹视图与关键点编辑 9.1.6 循环动画设置 9.2 修改器类动画 9.2.1 切片修改动画  
9.2.2 融化修改动画 9.2.3 例题一 路径变形 9.2.4 例题二 布料动画 9.3 综合练习一 跨  
栏小球动画 9.4 动画约束 9.4.1 轴点在动画中的作用 9.4.2 路径约束 9.4.3 链接约束 9.4.4 例题  
三 物体的多重链接约束 9.4.5 注视约束 9.4.6 例题四 手动链接动画技术 9.5 粒子系统与空  
间扭曲力场 9.5.1 雪花粒子 9.5.2 超级喷射粒子 9.5.3 例题五 粒子阵列 9.6 综合练习二 海  
底世界动画 9.7 综合练习三 三维栏目片头动画 9.8 小结 9.9 习题第10章 高级照明与渲染系统 10.1  
光能传递 10.1.1 光度学灯布光 10.1.2 环境曝光 10.1.3 光能传递 10.2 光跟踪器 10.2.1 天光和日  
光系统 10.2.2 光跟踪器 10.3 综合练习一 光能传递在半开放空间中的应用 10.4 【mental ray】渲  
染器 10.4.1 基本使用方法 10.4.2 焦散效果 10.5 综合练习二 玻璃器皿的折射渲染效果 10.6 综合  
练习三 全局照明渲染效果 10.7 小结 10.8 习题

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>