第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max8中文版完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8中文版完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115158574

10位ISBN编号：7115158576

出版时间：2007-5

出版时间：人民邮电

作者：龙马工作室

页数：490

字数：651000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是根据作者多年的3ds Max教学、使用经验，并参考了大量资料，按照自学教材的特点编写而成的。
本书以“基础”和“实用”为两大基点，较为系统地讲解了3ds Max 8的基本功能和使用技巧。
本书首先对3ds Max 8进行简单的介绍，包括其性能、安装、用户界面配置和使用的基本知识；然后重点介绍有关3ds Max 8三维建模的内容，包括2D 草绘、基础实体特征、曲面应用、放置实体特征等；接下来介绍3ds Max 8的图元编辑和尺寸标注、装配件、工程图创建和模具检查等其他的高级技术；最后通过实际应用，让读者在掌握基础知识的同时学会使用模具设计的一般方法和技巧。
本书内容清晰，实例丰富，许多章节中附有“练习与指导”和“综合实例”，包含的近40个典型实例均配有图形源文件和图文并茂的操作讲解。
“专家点拨”更对该章需要着重注意的知识点进行了深化，着重提高读者的自学和应用的能力。
随书赠送的多媒体教学光盘包括本书实例的素材和结果、经典习题答案以及专业配音多媒体教学软件。
本书不仅适合作为初学者的入门教材，还可作为三维设计（3ds Max）人员的参考书，也可以作为各类电脑培训学校的三维设计教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max8中文版完全自学手册>>

书籍目录

第一篇 基础篇 第1章 3ds Max 8概述 1.1 3ds Max 8的应用 1.2 3ds Max 8的新增功能 1.3 3ds Max 8的基本概念 1.3.1 3ds Max 8中的对象 1.3.2 3ds Max 8 的材质与贴图 1.3.3 3ds Max 8的动画 1.4 3ds Max 8安装 1.4.1 3ds Max 8的软硬件需求 1.4.2 3ds Max 8安装 1.5 3ds Max 8的用户界面 1.6 3ds Max 8的基本操作 1.6.1 对象的选择方式 1.6.2 使用捕捉选项 1.6.3 变换对象工具 1.6.4 组的使用 1.6.5 对齐工具 1.6.6 镜像及阵列 1.7 专家点拨 1.8 经典习题 1.8.1 填空题 1.8.2 选择题 第2章 基础建模 2.1 标准基本体 2.1.1 创建面板 2.1.2 创建长方体 2.1.3 创建球体 2.1.4 创建圆柱体 2.1.5 创建圆环 2.1.6 创建茶壶 2.1.7 创建圆锥体 2.1.8 创建几何球体 2.1.9 创建管状体 2.1.10 创建四棱锥 2.1.11 创建平面 2.1.12 实例 2.2 扩展基本体 2.2.1 创建异面体 2.2.2 创建切角长方体 2.2.3 创建油罐 2.2.4 创建纺锤体 2.2.5 创建球棱柱 2.2.6 创建环形波 2.2.7 创建棱柱 2.2.8 创建环形结 2.2.9 创建切角圆柱体 2.2.10 创建胶囊 2.2.11 创建L形延伸物 2.2.12 创建C形延伸物 2.2.13 创建软管 2.2.14 实例 2.3 3ds Max 8的样条型建模 2.3.1 创建线 2.3.2 创建矩形 2.3.3 创建圆 2.3.4 创建椭圆 2.3.5 创建弧 2.3.6 创建圆环 2.3.7 创建多边形 2.3.8 创建星形 2.3.9 创建文本 2.3.10 创建螺旋线 2.3.11 创建截面 2.4 扩展样条线 2.4.1 创建W矩形 2.4.2 创建通道 2.4.3 创建角度 2.4.4 创建宽法兰 2.4.5 创建三通 2.5 应用样条线编辑修改器 2.5.1 编辑曲线的父级物体 2.5.2 编辑曲线的次级物体顶点 2.5.3 编辑曲线次级物体分段 2.5.4 编辑曲线次级物体样条线 2.5.5 实例 2.6 专家点拨 2.6.1 AEC（建筑）对象 2.6.2 楼梯 2.6.3 其他建筑模型 2.7 练习与指导 2.8 经典习题 2.8.1 填空题 2.8.2 选择题 第3章 对象编辑 3.1 复合对象类型 3.2 使用布尔对象建模 3.2.1 并集运算 3.2.2 交集运算 3.2.3 差集运算 3.2.4 切割运算 3.2.5 使用布尔的注意事项 3.2.6 实例 3.3 创建放样对象 3.3.1 使用获取路径和获取图形按钮 3.3.2 控制曲面参数 3.3.3 改变路径参数 3.3.4 设置蒙皮参数 3.3.5 变形放样对象 3.3.6 变形窗口界面 3.3.7 应用缩放变形 3.3.8 应用扭曲变形 3.3.9 应用倾斜变形 3.3.10 应用倒角变形 3.3.11 应用拟合变形 3.3.12 修改放样次对象 3.3.13 比较形状 3.3.14 编辑放样路径 3.3.15 放样对象和曲面工具的对比 3.3.16 实例 3.4 综合实例 3.5 专家点拨 3.6 练习与指导 3.7 经典习题 3.7.1 填空题 3.7.2 选择题 第4章 编辑修改器 4.1 编辑修改器使用界面 4.1.1 初识编辑修改器 4.1.2 编辑修改器面板介绍 4.2编辑修改器使用的相关概念 4.2.1 编辑修改器的公用属性 4.2.2 对象空间和世界空间 4.2.3 对单个对象或对象的选择集使用编辑修改器 4.2.4 在次对象层次应用编辑修改器 4.2.5 塌陷堆栈 4.3 典型编辑修改器的使用举例 4.3.1 车削编辑修改器 4.3.2 挤出编辑修改器 4.3.3 倒角剖面编辑修改器 4.3.4 弯曲编辑修改器 4.3.5 实例 4.4 其他编辑修改器的使用 4.4.1 波浪编辑修改器 4.4.2 融化编辑修改器 4.4.3 晶格编辑修改器 4.4.4 实例 4.5 专家点拨 4.6 练习与指导 4.7 经典习题 4.7.1 填空题 4.7.2 选择题 第5章 材质与贴图 5.1 材质编辑器 5.1.1 基本概念 5.1.2 材质编辑器菜单条 5.1.3 材质编辑器工具栏 5.1.4 明暗器基本参数 5.1.5 基本参数 5.2 访问其他参数 5.2.1 扩展参数卷展栏 5.2.2 超级采样卷展栏 5.2.3 贴图卷展栏 5.2.4 动力学属性卷展栏 5.3 贴图类型 5.3.1 贴图坐标 5.3.2 二维贴图 5.3.3 三维贴图 5.3.4 复合贴图 5.3.5 颜色编辑修改器贴图 5.3.6 反射和折射贴图 5.4 综合实例 5.5 专家点拨 5.6 经典习题 5.6.1 填空题 5.6.2 选择题 第6章 灯光照明技术 6.1 了解照明的基础知识 6.1.1 自然光和人造光 6.1.2 标准的照明方法 6.1.3 阴影 6.2 了解灯光类型 6.2.1 默认的灯光 6.2.2 环境光 6.2.3 泛光灯 6.2.4 聚光灯 6.2.5 平行光 6.2.6 天光 6.3 灯光技术 6.3.1 变换灯光 6.3.2 灯光的公用属性 6.4 专家点拨 6.5 练习与指导 6.6 经典习题 6.6.1 填空题 6.6.2 选择题 第二篇 进阶篇 第7章 高级建模 7.1 网格建模 7.1.1 公用属性 7.1.2 顶点模式 7.1.3 边模式 7.1.4 面模

第一图书网, tushu007.com

式 7.1.5 实例 7.2 面片建模 7.2.1 面片的相关概念 7.2.2 使用编辑面片编辑修改器 7.2.3 面片对象的次对象模式 7.2.4 实例 7.3 多边形建模 7.3.1 公用属性卷展栏 7.3.2 顶点编辑 7.3.3 边编辑 7.3.4 边界编辑 7.3.5 多边形和元素编辑 7.3.6 实例 7.4 NURBS建模 7.4.1 NURBS建模简介 7.4.2 NURBS曲面和NURBS曲线 7.4.3 NURBS对象工具面板 7.4.4 创建和编辑曲线 7.4.5 创建和编辑曲面 7.4.6 实例 7.5 专家点拨 7.6 经典习题 7.6.1 填空题 7.6.2 选择题 第8章 高级材质和渲染 8.1 使用光线跟踪材质 8.1.1 光线跟踪基本参数 8.1.2 扩展参数卷展栏 8.1.3 光线跟踪器控制卷展栏 8.1.4 其他卷展栏 8.2 复合材质 8.2.1 混合材质 8.2.2 合成材质 8.2.3 双面材质 8.2.4 虫漆材质 8.2.5 多维/子对象材质 8.2.6 变形器材质 8.2.7 壳材质 8.2.8 顶/底材质 8.2.9 实例 8.3 Mental Ray渲染 8.3.1 Mental Ray首选项 8.3.2 Mental Ray材质和明暗器 8.3.3 Mental Ray灯光和阴影 8.3.4 控制间接照明 8.3.5 渲染控制 8.3.6 高级Mental Ray 8.4 专家点拨 8.5 经典习题 8.5.1 填空题 8.5.2 选择题 第9章 环境与效果 9.1 创建大气效果 9.1.1 使用大气装置 9.1.2 给场景添加效果 9.2 使用火效果 9.3 使用雾效果 9.3.1 使用体积雾效果 9.3.2 使用体积光效果 9.4 综合实例 9.5 专家点拨 9.6 经典习题 9.6.1 填空题 9.6.2 选择题 第10章 Video Post视频处理 10.1 Video Post简介及工具界面 10.1.1 Video Post简介 10.1.2 Video Post 界面介绍 10.2 Video Post滤镜效果 10.2.1 透镜效果高光滤镜 10.2.2 镜头效果光晕滤镜 10.2.3 镜头效果光斑滤镜 10.2.4 实例 10.3 专家点拨 10.4 经典习题 10.4.1 填空题 10.4.2 选择题 第三篇 动画篇 第11章 动画制作技术 11.1 动画制作基本理论 11.1.1 动画基本知识 11.1.2 制作动画的一般过程 11.2 3ds Max 8动画利器 11.2.1 动画控制面板 11.2.2 轨迹视图 11.2.3 运动面板 11.2.4 动画约束 11.2.5 运动控制器 11.2.6 动力学工具 11.3 综合实例 11.4 专家点拨 11.5 经典习题 11.5.1 填空题 11.5.2 选择题 第12章 粒子与运动学 12.1 粒子系统 12.1.1 粒子系统面板 12.1.2 喷射粒子系统 12.1.3 雪粒子系统 12.1.4 超级喷射粒子系统 12.1.5 暴风雪粒子系统 12.1.6 粒子阵列粒子系统 12.1.7 粒子云粒子系统 12.1.8 实例 12.2 运动学 12.2.1 正向运动学（FK)） 12.2.2 反向运动学（IK） 12.2.3 实例 12.3 专家点拨 12.4 经典习题 12.4.1 填空题 12.4.2 选择题 第13章 层级链接与空间扭曲 13.1 层次链接概念 13.2 层次链接与运动学 13.3 空间扭曲工具 13.3.1 空间扭曲面板 13.3.2 力工具 13.3.3 导向器工具 13.3.4 几何/可变形 13.3.5 基于修改器 13.3.6 实例 13.4 专家点拨 13.5 经典习题 13.5.1 填空题 13.5.2 选择题 第14章 Reactor力学反馈系统 14.1 使用Reactor 14.2 使用Reactor集合 14.2.1 Collection编辑修改器 14.2.2 设置对象属性 14.3 创建反应器对象 14.3.1 Spring和Dashpot 14.3.2 Plane 14.3.3 Motor和Wind 14.3.4 Toy Car 14.3.5 Fracture 14.3.6 Water 14.3.7 实例 14.4 计算和预览模拟 14.4.1 使用Preview窗口 14.4.2 创建动画关键点 14.4.3 分析场景 14.5 约束对象 14.5.1 使用Constraint Solver 14.5.2 Rag Doll约束 14.6 专家点拨 14.7 经典习题 14.7.1 填空题 14.7.2 选择题 第四篇 实战篇 第15章 建筑效果图设计 15.1 创建建筑模型和材质 15.2 设置建筑效果图的摄影机和灯光 15.3 建筑效果图后期处理 15.4 专家点拨 第16章 游戏角色设计 16.1 创建角色的头部及材质 16.2 创建角色的身体及材质 16.3 专家点拨 第17章 广告片头设计 17.1 创建广告片头动画场景 17.2 设置广告片头动画 17.3 为广告片头动画添加特效 17.4 专家点拨 第18章 室内效果图设计 18.1 创建卧室的模型和材质 18.2 创建卧室的灯光及渲染 18.3 卧室效果图的后期处理 18.4 专家点拨

第一图书网, tushu007.com

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