

<<中文版3ds max8实例与操作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max8实例与操作>>

13位ISBN编号：9787801726971

10位ISBN编号：7801726979

出版时间：2006-10

出版时间：兵器工业

作者：王珂

页数：447

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>

## <<中文版3ds max8实例与操作>>

### 内容概要

《热门电脑技术实例与操作丛书：3ds max8实例与操作（中文版）》通过详细的讲解，并配合90多个精彩的实例，深入浅出地介绍了软件的使用技巧、各种特殊效果的实现方法。

《热门电脑技术实例与操作丛书：3ds max8实例与操作（中文版）》以学习专题为主线，分为5个部分，即“第一部分基础篇”、“第二部分建模进阶篇”、“第三部分应用篇”、“第四部分技能进阶篇”与“第五部分综合实战篇”。

《热门电脑技术实例与操作丛书：3ds max8实例与操作（中文版）》以操作与实战演练为主，每个步骤都配有相应的图片，使所有操作一目了然，更方便读者阅读和练习。

《热门电脑技术实例与操作丛书：3ds max8实例与操作（中文版）》针对初、中级读者量身定制，但本书对知识点的精辟讲解，也非常适合作为三维动画设计师、产品设计师及效果图制作者的知识点速查书籍，并可作为广大设计爱好者的自学参考书籍及3D设计培训班的教学用书。

《热门电脑技术实例与操作丛书：3ds max8实例与操作（中文版）》配套光盘内容包括部分实例的素材及模型文件，读者可以参照本书按部就班地进行学习。

## 书籍目录

第一部分 基础篇第1章 3dsmax8基础知识1.1 中文版3dsmax8简介1.2 3dsmax8应用领域1.2.1 影视业1.2.2 游戏业1.2.3 建筑业1.3 3dsmax8新增功能1.3.1 Real&mdash;WorldMapping(真实世界贴图)1.3.2 sweep修改器(扫修改器)1.3.3 hairandfur修改器(毛发修改器)1.3.4 cloth系统(布料系统)1.3.5 batchrendei(批渲染)1.4 3dsmax8操作界面1.4.1 工作窗口1.4.2 菜单栏1.4.3 主工具栏1.4.4 命令面板1.4.5 视图控制区域1.4.6 动画记录控制区1.4.7 自定义工作界面1.4.8 改变工具栏中按钮的显示大小1.4.9 添加、删除工具栏及改变名称1.5 本章小结第2章 3dsmax8基本操作2.1 基础讲解2.1.1 物体的选择2.1.2 物体的复制2.1.3 物体的变换2.2 实例导学2.2.1 物体的选择实例&mdash;&mdash;静物2.2.2 物体的复制实例&mdash;&mdash;挂钟2.2.3 物体的变换实例&mdash;&mdash;小孩头部2.3 上机指导2.3.1 创建餐桌模型2.3.2 创建吊灯模型2.4 思考与练习怎样复制物体2.5 本章小结第3章 3dsmax8基础建模3.1 基础讲解3.1.1 标准基本体的创建3.1.2 扩展几何体的创建3.1.3 创建复合物体3.1.4 二维点线建模3.2 实例导学3.2.1 灯笼的制作3.2.2 鞭炮3.3 上机指导放样建模练习&mdash;&mdash;圆形的杯子3.4 思考与练习如何利用旋转建模3.5 本章小结第4章 3dsmax8基本编辑修改器4.1 基础讲解4.1.1 挤出修改器4.1.2 晶格修改器4.1.3 车削修改器4.1.4 倒角修改器4.1.5 涟漪修改器4.1.6 网格光滑修改器4.1.7 替换修改器4.1.8 噪波修改器4.1.9 弯曲修改器4.1.10 壳修改器4.1.11 FFD修改器4.2 实例导学4.2.1 顶点的修改4.2.2 面的修改4.2.3 产生外壳4.2.4 网格光滑4.2.5 锥化与扭曲4.2.6 弯曲4.3 上机指导新式台灯4.4 思考与练习怎样将多个物体合成一个物体4.5 本章小结第5章 材质与贴图基础知识5.1 基础讲解5.1.1 材质编辑器介绍5.1.2 基本参数介绍5.1.3 贴图类型5.1.4 常用贴图通道5.1.5 UVW贴图5.2 实例导学5.2.1 墙壁材质5.2.2 化妆品瓶5.2.3 印花玻璃5.2.4 飞机材质5.2.5 公主的水晶鞋5.3 上机指导给茶壶添加材质5.4 思考与练习5.5 本章小结第二部分 建模进阶篇第6章 3dsmax8复杂编辑修改器6.1 基础讲解6.1.1 网格编辑修改器6.1.2 多边形编辑修改器6.1.3 面片编辑修改器6.2 实例导学6.2.1 手工织网6.2.2 制作飞机模型6.2.3 犀牛头部的模型6.3 上机指导6.4 思考与练习创建耳朵的模型6.5 本章小结第7章 NURBs高级建模7.1 基础讲解7.1.1 利用多边形建模创建喷头7.1.2 曲面工具与建模7.1.3 创建NURBS曲面7.1.4 NIJRBS模型的修改7.2 实例导学7.2.1 制作灯罩7.2.2 建造可乐罐7.2.3 中世纪武士的头盔7.2.4 链接的球体7.3 上机指导机械零件7.4 思考与练习怎样创建CV曲面7.5 本章小结第三部分 应用篇第8章 贴图与材质高级应用8.1 基础讲解8.1.1 常用贴图通道8.1.2 复合材质8.1.3 系统自带贴图与材质8.2 实例导学8.2.1 玉镯8.2.2 磨砂玻璃8.2.3 光洁的陶瓷与瓷砖8.3 上机指导书桌一角8.4 思考与练习8.5 本章小结第9章 灯光9.1 基础讲解9.1.1 标准灯光的应用9.1.2 灯光的分类9.1.3 泛光灯9.1.4 聚光灯9.1.5 平行光9.1.6 天光9.1.7 高级灯光9.1.8 光度学灯光9.2 实例导学9.2.1 静物的灯光9.2.2 展台射灯的创建9.3 上机指导创建聚光灯9.4 思考与练习9.5 本章小结第10章 摄像机10.1 基础讲解10.1.1 目标摄像机10.1.2 自由摄像机10.2 实例导学10.2.1 景深效果10.2.2 标准雾效10.3 上机指导摄像机的应用10.4 思考与练习10.5 本章小结第四部分 技能进阶篇第11章 3dsmax8的环境光学特效11.1 基础讲解11.1.1 设置背景11.1.2 应用雾效果11.1.3 应用火效果11.1.4 体积光11.2 实例导学11.2.1 背景颜色和图案11.2.2 室内的阳光11.3 上机指导海上落日11.4 思考与练习11.5 本章小结第12章 3dsmax8的渲染与视频合成12.1 基础讲解12.1.1 渲染器的原理12.1.2 渲染器的应用12.1.3 mental : ray渲染器12.1.4 VideoPost(视频合成)简介12.2 实例导学12.2.1 渲染透明物体12.2.2 日光教堂的渲染12.3 上机指导霓虹灯12.4 思考与练习12.5 本章小结第13章 3dsmax8的粒子系统13.1 基础讲解13.1.1 粒子系统简介13.1.2 粒子阵列13.2 实例导学13.2.1 雪花漫天13.2.2 喷泉13.2.3 龙卷风13.3 上机指导绽放的礼花13.4 思考与练习13.5 本章小结第14章 动画技术与输出14.1 基础讲解14.1.1 动画的基本概念与动画记录控制区14.1.2 轨迹视图与功能曲线14.1.3 动画控制器的原理与应用14.1.4 创建路径动画14.2 高级动画技巧14.2.1 正向链接运动14.2.2 反向链接运动14.2.3 骨骼系统14.3 实例导学14.3.1 指南针14.3.2 机械装置14.4 上机指导太空狙击14.5 思考与练习14.6 本章小结第五部分 综合实战篇第15章 建筑室内装饰和室外效果图制作15.1 简单的室内效果图15.1.1 制作吊床15.1.2 简单的场景制作15.1.3 简单的灯光设置15.1.4 简单的装饰15.2 创建简单的房子15.2.1 制作运动场馆15.2.2 运动馆场景的制作15.2.3 材质与渲染15.3 灯塔15.3.1 吊桥建模15.3.2 制作灯塔15.3.3 渲染场景15.4 本章小结第16章 汽车综合实战16.1 建模前的准备工作16.1.1 制作流程16.1.2 置入模型参照图16.2 详细制作过程16.2.1 车体建模16.2.2 制作车灯、车门等物体16.2.3 制作车轮16.2.4 材质生成16.2.5 制作场景16.3 本章小结第17章 场景动画17.1 插件基础知识简介17.1.1 FinalRender渲染器17.1.2 Brazil渲染器17.2 场景动画制作实战17.2.1 直升机动画制

作17.2.2 游动的小鱼17.3 本章小结第18章 角色动画18.1 角色绑定18.1.1 绑定对模型的要求18.1.2 骨骼的对位18.1.3 角色模型的绑定与修改18.2 为人物角色赋予动作命令18.3 本章小结

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>