

<<3ds Max8中文版基础培训教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8中文版基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115165473

10位ISBN编号：7115165475

出版时间：2007-9

出版时间：人民邮电

作者：老虎工作室

页数：232

字数：374000

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中文版基础培训教程>>

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、建筑效果图设计与制作、工程设计、动态仿真等各个领域都有着非常广泛的应用。

本书是“3ds Max 8中文版培训教程”丛书的第一本，是为3ds Max 8中文版初学者编写的基础培训教程。

全书共分12章，全面介绍二维、三维的建模过程，放样、二维及三维图形的编辑修改，材质的制作和应用，灯光和摄影机特效的作用方法和粒子效果的应用，动画控制器、合成及视频后处理等内容。书中的实例有详尽的操作步骤或简明的流程图，大部分实例的制作结果及实例操作的动画教学文件都收录在本书配套的DVD光盘中。

本书特别适合作为“3ds Max基础培训班”的培训教材。也可以作为初学者自学教材或参考用书。

<<3ds Max8中文版基础培训教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 8中文版概述	1.1 3ds Max 8中文版系统简介	1.1.1 进入3ds Max 8中文版系统	1.1.2 3ds Max 8中文版系统界面分区及结构	1.1.3 界面操作与浮动工具栏	1.1.4 退出3ds Max 8中文版系统
Max的几点建议	1.2 叙述约定	1.3 三维动画入门范例	1.4 利用本书学习3ds Max的几点建议	1.5 小结	1.6 习题
第2章 基本体与常用工具	2.1 常用创建方法	2.1.1 鼠标拖动创建法	2.1.2 键盘输入创建法	2.1.3 3D捕捉创建法	2.2 常用复制工具
2.2.1 克隆复制	2.2.2 镜像复制	2.2.3 阵列复制	2.2.4 间隔复制	2.3 综合实例一 制作钟表	2.4 对齐工具
2.4.1 快速对齐	2.4.2 多方位对齐	2.4.3 克隆并对齐	2.4.4 法线对齐	2.5 综合实例二 建筑物组合建模	2.6 小结
2.7 习题	第3章 建筑构件	3.1 单体构件的应用	3.1.1 墙	3.1.2 栏杆	3.1.3 植物
3.2 多构件的组合应用	3.2.1 门、窗与墙的结合	3.2.2 楼梯与栏杆的结合	3.3 综合实例一 室内建筑物场景建模	3.4 综合实例二 室外建筑物场景建模	3.5 小结
3.6 习题	第4章 三维造型的编辑与修改	4.1 常用造型修改器	4.1.1 【弯曲】修改器	4.1.2 【锥化】修改器	4.1.3 【晶格】修改器
4.1.4 【FFD】(自由变形)修改器	4.2 综合实例一 单个修改器重复嵌套	4.3 综合实例二 多个修改器顺序嵌套	4.4 常用动画修改器	4.4.1 【噪波】修改器	4.4.2 综合实例三 【路径变形】修改器的使用方法
4.5 多边形建模	4.5.1 顶点编辑	4.5.2 边编辑	4.5.3 边界与元素编辑	4.6 综合实例四 制作水龙头	4.7 三维布尔运算
4.8 小结	4.9 习题	第5章 二维画线与捕捉	5.1 二维画线	5.1.1 徒手画线与正交	5.1.2 键盘输入画线
5.1.3 创建文本	5.1.4 参数化二维线型	5.2 综合实例一 栅格点捕捉	5.3 综合实例二 预设捕捉	5.4 综合实例三 运行中捕捉	5.5 综合实例四 临时捕捉
5.6 二维图形编辑	5.6.1 顶点编辑	5.6.2 线段编辑	5.6.3 线型编辑	5.6.4 剪切与延伸	5.7 综合实例五 制作吉祥如意牌
5.8 小结	5.9 习题	第6章 2D转3D建模	第7章 材质应用与实例分析	第8章 灯光与摄影机动画	第9章 光度学灯与高级照明
第10章 环境特效动画	第11章 粒子系统动画	第12章 渲染与图像输出			

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>