

### 图书基本信息

书名：<<3ds max8中文版基础与实践教程>>

13位ISBN编号：9787121026003

10位ISBN编号：7121026007

出版时间：2006-7

出版时间：电子工业

作者：周峰

页数：399

字数：630000

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>

## 内容概要

本书围绕3Dmax8.0讲解界面操作，三维、二维建模及高级建模技巧，材质应用方式及高级材质的设置技巧，重点讲解了各类贴图技术，如高光贴图、凹凸贴图、反射贴图、透视贴图等，最后还讲解了灯光与像机的应用技巧，并通过温馨家园客厅效果图设计来具体讲解建模、材质、贴图、灯光、像机应用技巧，最后还讲解了动画制作、渲染输出、视频合成、大气环境等。

本书采用理论与实例结合、相互渗透、逐步引导的方法，实例丰富，图文并茂，语言流畅，内容繁简得当，由浅入深，使读者能快速入门并逐步精通。

本书可供从事美术创作、广告、产品设计、建筑设计及相关工作的人员学习和参考，尤其适合中等职业学校、大专院及各种3ds max培训班作为教材使用。

书籍目录

第1章 3ds max8基础知识与操作 1.1 3ds max8概述与应用 1.2 3ds max8工作界面 1.3 文件的基本操作 1.4 自定义3ds max8工作界面 1.5 3ds max8常用快捷键 本章小结第2章 利用三维工具创建模型 2.1 创建标准基本体 2.2 创建扩展基本体 2.3 面片建模 2.4 NURBS曲面建模 2.5 AEC扩展 2.6 动力学对象 2.7 楼梯 2.8 门 2.9 窗 本章小结第3章 二维图像及二维图形生成三维模型的方法 3.1 二维建模基本图形 3.2 复合二维建模图形 3.3 NURBS曲线 3.4 扩展二维建模图形 3.5 修改二维建模图形 3.6 二维图形转化成三维图形的常用方法与技巧 本章小结第4章 高级建模与三维对象的修改 4.1 放样建模 4.2 布尔运算 4.3 三维对象的修改 本章小结第5章 材质 5.1 材质编辑部 5.2 标准材质参数控制区 本章小结第6章 贴图 6.1 贴图通道 6.2 贴图类型 本章小结第7章 高级材质 7.1 高级材质初步 7.2 双面材质 7.3 混合材质 7.4 多维/子对象材质 7.5 顶/底材质 7.6 高级照明覆盖材质 7.7 Lightscape材质 7.8 建筑材质 本章小结第8章 灯光与摄像机 8.1 灯光分类 8.2 标准灯 8.3 光度学灯 8.4 环境光原 8.5 摄像机 本章小结第9章 温馨家园客厅效果图设计 9.1 客厅建模及初步布局 9.2 客厅吊顶 9.3 窗、窗帘、踢脚线 9.4 合并客厅家具 9.5 布局辅灯与补灯 本章小结第10章 室外效果图设计.....第11章 大气环境效果第12章 动画设计制作第13章 渲染输出与后期制作

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>