

<<3DS MAX 8案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 8案例教程>>

13位ISBN编号：9787302200475

10位ISBN编号：7302200475

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：郝梅 编

页数：412

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 MAX 8案例教程>>

前言

3ds Max 8是Autodesk公司的Discreet分公司开发的一款制作三维动画的软件，是目前市场上最流行的三维造型和动画制作软件之一。

3ds Max 8强大的建模功能，可以制作复杂的动物、人物和梦幻般的场景；丰富多彩的材质和贴图、各种各样的灯光可使模型的渲染和显示栩栩如生；多种动画控制器和丰富多彩的动画技巧可以为物体制作复杂的动画，reactor(反应器)系统可模拟物体受到各种自然力时的物理行为；再加上它的各种令人眼花缭乱的插件，使用户可以更容易地创造出专业级的色彩鲜艳=models和形象逼真的动画。

在当今的数字化时代，3ds Max 8以其强大的功能，在广告、建筑、工业造型、动漫、游戏、影视特效制作等多方面都得到了广泛的应用。

本书的特点主要有以下几个方面：第一，自始至终采用以实例讲解概念的方法，对每个知识点、术语、特别是生僻的概念都通过简单的实例进行讲解，使读者很容易掌握使用3ds Max 8软件制作三维动画的一般方法和技巧。

第二，由浅入深，循序渐进，以通俗易懂的语言讲解大量英文术语，不懂英语的学习者，看图就可以完成实例，是一本初学者非常容易阅读理解的书。

第三，内容全面、翔实，书中的实例详细讲解了制作的全过程。

每个实例都具有较强的针对性，读者按照书中的步骤可完成每一个实例。

当完成并领会书中每一个实例后，读者制作三维动画的能力将会得到提高，同时读者也将从菜鸟变为使用3ds Max 8软件的高手。

第四，本书介绍了3ds Max 8与After Effects 7.0等软件的结合，使读者了解三维动画后期制作的工作流程。

本书由武汉商业服务学院郝梅主编并编写了第1~8章和第12~15章，刘闻慧任副主编编写了第9~11章，周文斌制作了部分效果图。

在本书编写过程中，清华大学出版社给予了大力的支持和帮助，武汉商业服务学院信息工程系06级多媒体技术专业和图形图像处理专业的同学为本书的教学提供了第一手资料，在此表示衷心的感谢！

本书限于作者水平，难免在编写中有不当之处。

竭诚欢迎广大读者对本书提出批评和建议。

<<3DS MAX 8案例教程>>

内容概要

本书是作者根据多年的3ds Max教学经验，并参考了大量的3ds Max资料编写而成的。

全书共分15章，主要介绍了3ds Max 8基础知识、创建几何体和系统建筑模型、3ds Max 8的基本操作、创建和修改二维图形、3ds Max 8修改器的使用方法、复合模型的创建方法、曲面建模、材质与贴图的使用和编辑方法、灯光与摄像机的应用、渲染与效果的应用、动画制作、粒子动画、使用Poser造型创建动画以及3ds Max 8与After Effects 7.0的完美结合，完成影视后期制作等内容，最后通过3个综合实例重点介绍了3ds Max 8在影视特技、广告动画和动画短片等方面的应用。

本书适合作为高职高专院校学习3ds Max 8的教材，也可以作为各类电脑培训学校三维设计专业的参考书，更是3ds Max爱好者自学的首选书籍。

<<3DS MAX 8案例教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 8 基础知识 1.1 3ds Max 8的操作界面 1.2 三维视图的观察方法 1.3 3ds Max 8的文件操作 1.4 小结 1.5 习题 第2章 创建几何体和系统建筑模型 2.1 标准几何体和扩展几何体的参数设置 2.2 修改对象参数 2.3 实例——创建标准几何体 2.4 实例——创建扩展几何体 2.5 创建系统建筑模型 2.6 实例 2.7 小结 2.8 习题 第3章 3ds Max 8的基本操作 3.1 捕捉功能设置 3.2 设置键 3.3 变换对象 3.4 复制物体 3.5 对齐物体 3.6 实例 3.7 小结 3.8 习题 第4章 创建和图形 第5章 3ds Max 8 修改器 第6章 创建复合模型 第7章 曲面建模 第8章 材质与贴图 第9章 灯光与摄像机 第10章 渲染与效果 第11章 动画制作 第12章 粒子系统 第13章 在3ds Max中 第14章 在After Effects中完成影视广告后期制作 第15章 综合实例

<<3DS MAX 8案例教程>>

章节摘录

- 第1章 3ds Max 8 基础知识 1.3 3ds Max 8的文件操作 1.3.1 新建、保存、打开文件 1.
- 新建三维场景文件** 在3ds Max 8中，使用下面的任何一种方法都可以新建一个三维场景文件。
- 启动3ds Max 8软件，即可新建一个三维场景文件。
 - 在菜单栏中选择File（文件）New（新建）命令，可新建一个三维场景文件。
 - 按下Ctrl+N组合键，可新建一个三维场景文件。
 - 执行New（新建）命令时，可以清除当前视图中的全部内容，但会保留当前设置，如视图的划分捕捉、材质编辑器、背景图像等。
- 2.保存三维场景文件** 新建文件后，在创建、制作和编辑场景过程中，为了防止信息丢失，及时保存文件是非常重要的。
- 保存文件的方法和步骤如下。
- （1）在菜单栏中选择File（文件）Save（保存）命令，或者按下Ctrl+S组合键，打开SaveFile As（保存文件为）对话框。
 - （2）在Save In（保存在）下拉列表框中，设置保存的路径，并输入文件名，设置保存类型为3ds Max（*.max），单击Save（保存）按钮，就可将当前的三维场景文件保存到指定位置。
- 在File（文件）的下拉菜单中还有以下几个保存命令。

<<3DS MAX 8案例教程>>

编辑推荐

本丛书免费提供以下配套教学资源：
电子教案：包括每章的教学重点、难点、授课内容等。
习题库：提供多种形式的习题，并配有习题答案或要点分析，部分图书还提供了模拟试卷。
案例库：提供丰富的教学案例，并给出分析内容或提示。
专题拓展：因限于篇幅等原因不能在纸质教材中讲授的知识点，将在网络中得到补充或扩展。

<<3DS MAX 8案例教程>>

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>