

<<中文版3ds max 8完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 8完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787801727824

10位ISBN编号：7801727827

出版时间：2006-12

出版时间：北京希望

作者：王克伟

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 max 8完全自学手册>>

内容概要

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》全面系统地介绍了目前最优秀的三维制作软件中文版3ds max 8。

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》不同于一般的3ds max实例教材只介绍建模的操作过程，而是围绕我们的作品，讲述工具操作，让读者知其然，更知其所以然。

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》以目标驱动的教学思想组织内容，以实例教学为基本模式，通过典型的例子，循序渐进地从基础到高级应用，演绎3ds max从初级到高级的全过程。

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》面向初中级用户、各类工程设计人员，也可作为大专院校机械及相关专业师生或社会培训班的教材。

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》内容丰富，结构清晰，实例典型，讲解详尽，富于启发性。

《中文版3ds max 8完全自学手册（附DVD光盘1张）》光盘内容为教材中用到的部分素材文件以及部分实例的视频文件。

书籍目录

第1章 走进3ds max 8 1.1 3ds max 8简介 1.2 安装和配制 1.3 新增功能 1.4 开发环境 第2章 基础建模 2.1 创建标准基本体 2.2 创建扩展基本体 2.3 AEC扩展模型 2.4 创建建筑部件 2.5 图形 第3章 操作和修改对象 3.1 选定对象 3.2 变换对象 3.3 复制对象 3.4 编辑修改器的概念 3.5 常见修改器 3.6 二维曲线修改器 第4章 复合对象 4.1 放样 4.2 变形——表情动画 4.3 网格化 4.4 布尔运算——螺钉 4.5 一致 4.6 图形合并 4.7 散布——草地 4.8 地形 4.9 连接——哑铃 第5章 高级建模 5.1 高级建模概论 5.2 可编辑多边形建模 5.3 可编辑网格建模 5.4 NURBS建模 第6章 材质与贴图 6.1 材质编辑器 6.2 标准材质 6.3 标准材质的明暗器 6.4 贴图类型 6.5 综合案例：金属材质 第7章 高级材质 7.1 多维/子对象材质 7.2 混合材质 7.3 双面材质 7.4 无光/投影材质 7.5 光线跟踪材质 7.6 Ink Paint（勾线与填色）材质 7.7 综合案例：露珠 第8章 灯光和摄影机 8.1 灯光基础 8.2 3ds max 8中的灯光 8.3 设置环境效果 8.4 3ds max 8中的摄影机 第9章 高级光照系统 9.1 高级照明系统概述 9.2 光线跟踪 9.3 光能传递 第10章 动画制作 10.1 动画控制面板 10.2 轨迹视图 10.3 动画类型 10.4 综合案例：翻动的书页 第11章 粒子系统 11.1 粒子简介 11.2 空间扭曲工具 11.3 综合案例：洒落的药丸 第12章 粒子流系统 12.1 粒子流简介 12.2 应用实例 第13章 reactor动力学 13.1 反应器系统概述 13.2 刚体对象 13.3 软体对象 13.4 约束和力 第14章 头发和服装 14.1 头发 14.2 服装 第15章 mental ray渲染器 15.1 应用mental ray渲染器 15.2 mental ray中的灯光 15.3 mental ray专用材质 15.4 mental ray特效 第16章 楼盘广告 16.1 脚本制作 16.2 主体建筑模型 16.3 室内场景——走廊 16.4 室内场景——大办公空间 16.5 室内场景——小办公空间 16.6 后期合成

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>