# <<3ds Max8中文版从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名: <<3ds Max8中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号:9787115156792

10位ISBN编号:7115156794

出版时间:2007-3

出版时间:人民邮电出版社

作者:新知互动

页数:294

字数:520000

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中文版从入门到精通>>

### 内容概要

本书运用实例图解的形式阐述了3ds Max 8的基本功能和使用方法。

主要包括3ds Max 8的用户界面、基本概念、对象的基本操作、创建与编辑二维模型、由二维模型创建三维模型、创建基本体、面片建模、创建与编辑动画、布置场景灯光效果、设置摄影机、空间扭曲、编辑与应用材质、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容,最后进行综合实例的学习与剖析,以提高读者的软件综合运用能力。

本书适合广大三维爱好者、室内设计与装潢人员和电脑效果图从业人员阅读,同时也适合作为大中专院校和培训学校相关专业的教材。

# 第一图书网, tushu007.com <<3ds Max8中文版从入门到精通>>

### 书籍目录

Chapter 04 冲态的2de May 4.4 de May 0的测值 概试 de May 0的轮换性处 4.9 知识2de
Chapter 01 神奇的3ds Max 1.1 ds Max 8的渊源 概述 ds Max 8的新增特性 1.2 初识3ds
Max 8界面 菜单 主工具栏详解 状态栏 "创建"命令面板 "修改"命令面板
动画控制区 视口 视口控制区 1.3 掌
动画控制区视口视口控制区1.3 掌握基本操作——选择直接选择窗口与交叉选择通过颜色和名称选择通过图解视图选择通过轨迹视图选择通过材质选择Chapter 02 中流砥柱——基础建模 2.1 搭积木——小木屋
通过颜色和名称选择 通过图解视图选择 通过轨迹视图选择
通过外原选择 Chapter U2 中流転性——基础连续 Z.1 拾根本——小不座
使用长方体创建地面和墙体 绘制矩形 使用长方体的全地面和墙体 绘制矩形 使用长方体和棱柱制作屋顶 使用长方体制作二层屋檐和一层护栏 制作门及
体和棱柱制作屋顶        使用长方体制作二层屋檐和一层护栏       制作门及
门框 2.2 设计师的画笔——摇椅 使用矩形、圆形等制作摇椅侧面支
型 制作採結構型 制作靠椅 制作铰链
2.2 左趾 流坛 经期子编码 经期子编码 的最高图形 使用左侧橡环
2.3 年刊——俗外
器生成头体 2.4 倒用轮廓──丰田标识 使用视口背景
使用视口背景进行描摹        附加图形并进行编辑        进行倒角剖面
2.5 倒角——立体文字       创建文本       进行倒角操作
26 私家花园——建筑模型         创建墙体及层顶        创建门窗
03 十里之行——修改建模 3.1 修改器 修改器与受换的区别 世界空
间修改器与对象空间修改器      3.2 "锥化"和"扭曲"修改篇——冰淇淋
使用管状体制作蛋卷 使用"锥化"和"扭曲"修改器制作冰淇淋甜点 3.3
"空间扭曲"修改器——水中花瓣 空间扭曲和支持的对象 粒子泄漏
和巴肯努力的拉曲 多次品 外子心病 工门拉曲作文的形式 化工厂病
似于门台工门扭曲
家开与化瓣和波浪绑定 移动涟漪对象制作波浪动画 3.4 "编辑网格"修
体和棱柱制作屋顶 门框 使用长方体制作二层屋檐和一层护栏 使用矩形、圆形等制作摇椅侧面支 制作摇椅模梁 制作靠椅 制作範链   2.3 车削——酒杯 绘制并编辑酒杯的截面图形 经制并编辑酒杯的截面图形 使用视口背景 使用视口背景 使用视口背景进行描摹 使用视口背景 附加图形并进行编辑 进行倒角剖面 进行倒角剖面 2.5 倒角——立体文字 创建文本 过行倒角操作   2.6 私家花园——建筑模型 创建楼梯 创建栏杆 创建栏杆 创建植物 Chapter Chapter   03 千里之行——修改建模 间修改器与对象空间修改器 3.1 修改器 使用"锥化"和"扭曲"修改器——冰淇淋 使用管状体制作蛋卷 "空间扭曲"修改器——水中花瓣 空间扭曲"修改器——水中花瓣 和导向器空间扭曲 象并与花瓣和波浪绑定 象并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多并与花瓣和波浪绑定 多分连漪对象制作波浪动画 多样等化 创建基本几何体并细化 多加连漪对象制作波浪动画 多位器——手机外壳 使用线搭建手机外壳 使用布 尔命令制作按键孔位 3.4 "编辑网格修改器"并进行 编辑 多边器——手机外壳 使用线搭建手机外壳 使用布 分命令制作按键孔位
编辑 3.5 " 壳 " 修改器——手机外壳 使用线搭建手机外壳 使用布
尔命令制作按键孔位 使用壳修改器制作厚度 Chapter 04 殊途同归——复合、复制建模 4.1 布尔——螺栓与螺母 制作螺母 制作螺纹 制作螺栓 4.2 图形合并——浮雕文字 制作浮雕文字的载体 进
横 4.1 布尔——
据 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
%性 4.2 图形合升──· 字雕义子
行图形合开以及制作浮雕效果 4.3 地形——山地 创建地形轮廓线
行图形合并以及制作浮雕效果
创建基本场景 创建粒子系统及水滴网格 Chapter 05 独树一帜
——放栏建模 创建罗马柱身 制作柱头 Chapter 06 百尺杆头——高级建模
6.1 面片的相关知识 面片曲面工具 6.2 面片建模——独角兽
6.1 面片的相关知识 面片曲面工具 6.2 面片建模——独角兽
搭建独角兽的总体线框 搭建侧面线框 制作嘴部
加工鼻子       制作耳朵                制作鼻孔
制作角和眼珠     Chapter 07 炫彩世界——材质贴图 7.1 材质编辑器       材质
编辑器工具详解 "材质编辑器选项"对话框 材质/贴图浏览器
7.2 磨砂玻璃 创建玻璃载体和场景 制作玻璃材质 7.3
不锈钢——奖杯      设置不锈钢材质参数      制作渲染窗口背景
7.4 多维/子对象——骰子 制作骰子模型 制作多维/子对象材质
Chapter 08 光影传奇——灯光与渲染 8.1 灯光      常规参数      强
度/颜色/衰减      "高级效果"卷展栏               mental ray
间接照明 聚光灯参数 8.2 渲染 "公用参数"卷展栏
"指定渲染器"卷展栏 mental ray 渲染器 "焦散和全局照明
"卷展栏      最终聚集     8.3 光能传递——客厅      创建灯光
卷展性 最终聚集 8.3 尤能传递——各月 创建灯光 渲染 8.4 摄影机 创建摄影机 创建摄影机 创建摄影机游历

## <<3ds Max8中文版从入门到精通>>

动画 Chapter 09 餐厅 创建思路 制作步骤 Chapter 10 手表 创

建思路 制作步骤

# <<3ds Max8中文版从入门到精通>>

### 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