

<<3ds Max2008标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2008标准教程>>

13位ISBN编号：9787500683919

10位ISBN编号：750068391X

出版时间：2008-10

出版时间：中国青年出版社

作者：陈辉 编

页数：300

字数：468000

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 Max2008标准教程>>

前言

3dsMax是一款集合3D建模、动画和渲染于一体的软件，其强大的功能使得它的应用领域非常广泛，从静态三维物体表现到动画，从建筑效果图到建筑漫游，从人体建模到游戏角色，从工业造型到机械仿真，它全部都能够胜任。

该软件通过简化处理复杂场景的过程，轻松查看和处理大型、复杂的场景，可以帮助设计可视化专业人员、游戏开发人员以及视觉特效艺术家等人员加速创作工作流程，并提高制作流程效率，因此在近些年已成为PC平台上最优秀的3D动画软件，以及当前世界上使用最广泛、销售量最大的3D建模、渲染及动画解决方案。

最新版本的3dsMax2008提供了全新的视图技术和优化方法，执行常见任务和操作时的速度明显变快了，从而使其成为该软件迄今为止运行最流畅的版本，从而进一步帮助开发师和设计师开拓三维图像和游戏领域。

本书是一本由浅入深介绍3dsMax2008的图书，主要讲解利用该软件进行3D创作的方法及其最新功能特性，其中不仅包含详细的操作过程，同时还通过分析常见问题和实例揭示了众多3D制作的高级技巧，从而将3dsMax2008完整地展现在读者前面。

总体来说，本书在以下方面进行了全新的尝试。

内容设置：全书共分12章，完全根据Autodesk认证考试大纲的要求而安排，涉及3ds。

Max2008中所有常用知识点，包括建模、视口操作、编辑对象、材质、动画、粒子系统、环境、效果，以及渲染输出等内容。

同时搭配书后附录中附赠的辅助教师授课的“教学大纲”，以及标识本书各知识点在相关行业中分布重点程度的“行业需求”，希望以全新的教学方式带领广大初、中级读者进入3dsMax2008的精彩世界。

。

<<3ds Max2008标准教程>>

内容概要

本书是Autodesk软件产品专家和资深培训专家参与策划的3ds Max 2008标准教程，完全遵循3ds Max授课大纲与授权认证考试的规定进行编写，内容并未局限在有限的软件功能上，还插入了大量和三维动画相关的知识，涉及视口、对象、材质、贴图、灯光、摄影机、动画、粒子系统、空间扭曲、后期制作和渲染输出等3ds Max2008所有常用功能与操作。

随书附赠3ds Max认证模拟试题、教学大纲、电子教案、实例文件、行业需求和多段独立视频教学等丰富教学资源，是初、中级读者学习3ds Max 2008的首选图书，也是大中专院校相关专业和社会各级培训班理想的培训教材。

<<3ds Max2008标准教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 2008概述 1.1 3ds Max 2008简介 1.1.1 认识3ds Max 2008 1.1.2 3ds Max 2008特点 1.1.3 主要改进功能 1.2 安装3ds Max 2008 1.2.1 3ds Max 2008的运行环境 1.2.2 3ds Max 2008的安装 1.3 ds Max 2008工作流程 1.3.1 建模 1.3.2 材质 1.3.3 创建灯光 1.3.4 创建摄影机 1.3.5 后期制作 1.3.6 渲染输出 1.4 作品赏析 1.5 课堂总结 1.6 专业解析 1.7 习题

第2章 3ds Max 2008界面操作 2.1 3ds Max 2008界面介绍 2.1.1 3ds Max 2008界面分布 2.1.2 菜单栏和主工具栏介绍 2.2 界面操作 2.2.1 文件的操作 2.2.2 自定义用户界面 2.2.3 自由摆放工具栏 2.2.4 切换命令面板 2.3 视口操作 2.3.1 切换视口布局 2.3.2 视口显示方式 2.4 课堂总结 2.5 专业解析 2.6 习题

第3章 基本对象的创建 3.1 三维对象的创建 3.1.1 基本几何体的创建 3.1.2 扩展几何体的创建 3.1.3 建筑对象的创建 3.2 图形的创建 3.2.1 标准图形的创建 3.2.2 扩展图形的创建 3.3 对象的编辑 3.3.1 三维对象的编辑 3.3.2 二维图形的编辑 3.4 实例——制作布娃娃模型 3.5 课堂总结 3.6 专业解析 3.7 习题

第4章 对象的操作 4.1 对象的选择 4.1.1 用过滤器选择 4.1.2 按名选择 4.1.3 用选择区域工具选择 4.2 对象的隐藏、冻结与孤立 4.2.1 隐藏对象 4.2.2 冻结对象 4.2.3 孤立对象 4.3 对象的属性 4.3.1 基本属性 4.3.2 设置高级照明 4.3.3 mental ray控制与自定义数据 4.4 对象的变换 4.4.1 对象的移动

第5章 使用修改器编辑对象 第6章 深入理解材质 第9章 动画 第10章 粒子系统与空间扭曲 第11章 后期制作 第12章 渲染输出 附录1 教学大纲 附录2 行业需求 附录3 3ds Max认证工程师考试认证试题

章节摘录

第1章 3ds Max 2008概述 1.1 3ds Max 2008简介 1.1.1 认识3ds Max 2008 Autodesk公司正式发布的新一代建模、动画和渲染软件3ds Max2008的宣传手册封面如图1-1所示。3ds Max2008软件功能强大，是集成了3D建模、动画和渲染的解决方案。其使用方便的工具使用户能够迅速展开制作工作。3ds Max2008能让设计可视化的专业人员、游戏开发人员、电影与视频艺术家、多媒体设计师（平面和网络）以及3D爱好者在更短的时间内制作出令人难以置信的作品。

<<3ds Max2008标准教程>>

编辑推荐

《3ds Max2008标准教程（附VCD光盘1张）》出自资深3ds Max教育与培训专家之手，Autodesk公司认证考试必备教学用书，涵盖对象、材质、贴图、灯光、摄影机、动画、粒子系统和空间扭曲等知识重点，附赠教学大纲、认证试题和行业需求等教学资源，完全满足在校师生的教学需求。

<<3ds Max2008标准教程>>

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>