

# 《3ds max 8中文版应用教程》

## 图书基本信息

书名：《3ds max 8中文版应用教程》

13位ISBN编号：9787121059223

10位ISBN编号：7121059223

出版时间：2008-3

出版社：电子工业

作者：夏跃伟，许小荣，

页数：232

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)



## 书籍目录

第1章 3ds max 8应用简介 11.1 三维动画及其应用 11.2 3ds max的工作界面 21.2.1 主菜单 31.2.2 命令面板 51.2.3 工具栏 51.2.4 工作视图区 61.2.5 动画控制区 71.2.6 视图控制区 71.2.7 MAX脚本输入区 8第2章 3ds max 8操作基础 92.1 3ds max 8基本概念 92.1.1 对象 92.1.2 层级 102.1.3 空间坐标系 112.1.4 轴心 132.2 选择对象 152.2.1 选择对象 152.2.2 区域选择 152.2.3 按名称选择 172.2.4 按颜色选择 182.2.5 选择过滤器 182.2.6 锁定选择对象 182.3 变换对象 182.3.1 移动对象 192.3.2 旋转对象 192.3.3 缩放对象 192.3.4 链接对象 202.3.5 取消链接 202.4 对象的复制和阵列 202.4.1 复制对象 202.4.2 阵列对象 202.5 综合实例 20第3章 基础建模 253.1 创建标准基本体 253.1.1 长方体 263.1.2 圆锥体 263.1.3 球体 273.1.4 几何球体 283.1.5 圆柱体 293.1.6 管状体 293.1.7 圆环 293.1.8 四棱锥 303.1.9 平面 303.2 创建扩展基本体 313.2.1 异面体 313.2.2 环形结 323.2.3 切角长方体 323.2.4 切角圆柱体 343.2.5 油罐体 343.2.6 胶囊体 353.2.7 纺锤体 353.2.8 L-EXT 353.2.9 C-EXT 353.2.10 环形波 353.2.11 软管 363.2.12 棱柱 373.2.13 球棱柱 373.3 创建图形 373.3.1 线 373.3.2 制作文字 403.3.3 弧 423.3.4 圆 423.3.5 圆环 423.3.6 椭圆 433.3.7 螺旋线 433.3.8 多边形 453.3.9 矩形 463.3.10 截面 463.3.11 星形 463.3.12 W矩形 463.3.13 通道 463.3.14 角度 463.3.15 三通 473.3.16 宽法兰 473.4 创建复合对象 473.4.1 布尔 473.4.2 放样 503.5 综合实例 52第4章 对象的修改与编辑 574.1 修改命令面板 584.2 修改器堆栈 594.3 物体形变修改器 594.3.1 弯曲修改器 594.3.2 扭曲修改器 604.3.3 倾斜修改器 634.3.4 锥化修改器 634.3.5 拉伸修改器 664.3.6 挤压修改器 664.3.7 推力修改器 664.3.8 松弛修改器 664.3.9 涟漪修改器 674.3.10 波浪修改器 684.3.11 噪波修改器 684.3.12 切片修改器 694.3.13 球形化修改器 694.3.14 晶格修改器 694.3.15 置换修改器 694.4 样条曲线修改器 704.4.1 挤出修改器 704.4.2 车削修改器 714.4.3 倒角修改器 734.4.4 倒角剖面修改器 734.4.5 圆角/切角修改器 734.5 编辑放样对象 734.5.1 缩放变形 744.5.2 扭曲变形 744.5.3 倾斜变形 744.5.4 倒角变形 744.5.5 拟合变形 754.6 综合实例 77第5章 高级建模 815.1 建模方式简介 815.2 网格建模 825.2.1 创建网格对象 825.2.2 编辑网格对象 825.3 多边形建模 865.4 NURBS建模 875.4.1 创建NURBS对象 885.4.2 编辑NURBS对象 895.4.3 常用的NURBS建模方法 935.5 综合实例 98第6章 材质编辑 1016.1 材质编辑器 1026.1.1 样本窗 1026.1.2 垂直工具栏 1026.1.3 水平工具栏 1036.2 材质基本操作 1056.2.1 获取材质 1056.2.2 保存和删除材质 1056.2.3 把材质赋予对象 1066.3 标准材质 1076.3.1 明暗器基本参数 1076.3.2 Blinn基本参数 1116.3.3 扩展参数 1136.3.4 贴图 1156.3.5 超级采样 1176.3.6 动力学属性 1186.4 复合材质 1216.4.1 Ink ' n Paint材质 1216.4.2 Lightscape材质 1216.4.3 “变形器”材质 1226.4.4 “虫漆”材质 1226.4.5 “顶/底”材质 1226.4.6 多维/子对象材质 1236.4.7 “光线跟踪”材质 1236.4.8 高级照明覆盖 1256.4.9 “合成”材质 1256.4.10 “混合”材质 1266.4.11 “建筑”材质 1266.4.12 “壳”材质 1266.4.13 “双面”材质 1276.4.14 “无光/投影”材质 128第7章 贴图设置 1297.1 贴图坐标设置 1297.1.1 贴图坐标 1307.1.2 贴图坐标方式和类型 1307.1.3 内建贴图坐标 1307.1.4 UVW坐标系贴图调整器 1327.2 贴图通道 1367.2.1 环境光和漫反射通道 1377.2.2 “高光颜色”通道 1377.2.3 “高光级别”通道 1377.2.4 “光泽度”通道 1377.2.5 “自发光”通道 1387.2.6 “不透明度”通道 1387.2.7 “过滤色”通道 1397.2.8 “凹凸”通道 1397.2.9 “反射”通道 1407.2.10 “折射”通道 1407.2.11 “置换”通道 1417.3 贴图类型 1417.3.1 “2D贴图”类型 1417.3.2 “3D贴图”类型 1467.3.3 “合成器”贴图 1527.3.4 “颜色修改器”贴图 1547.3.5 “其他”贴图 1547.4 综合实例 155第8章 灯光与摄影机 1598.1 灯光的类型和性质 1598.1.1 目标聚光灯 1608.1.2 自由聚光灯 1608.1.3 目标平行光 1618.1.4 自由平行光 1618.1.5 泛光灯 1628.1.6 天光 1628.1.7 mr区域泛光灯和mr区域聚光灯 1638.2 灯光的参数 1638.2.1 设置灯光颜色 1638.2.2 设置阴影 1648.2.3 设置光照范围 1648.2.4 设置灯光衰减 1648.3 高级照明 1688.3.1 光跟踪器 1698.3.2 光能传递 1708.4 摄影机的创建与调整 1728.4.1 摄影机的种类 1728.4.2 创建摄影机 1728.4.3 调整摄影机视图 1738.4.4 调整摄影机参数 1738.4.5 使用摄影机的一些技巧 174第9章 动画制作基础 1779.1 关键帧动画 1789.1.1 帧 1789.1.2 关键帧 1789.1.3 关键帧动画 1789.2 时间编辑器的设定 1819.3 轨迹视图 1829.3.1 关键点编辑工具 1829.3.2 关键点切线工具 1839.3.3 曲线编辑工具 1839.4 运动控制器 1849.4.1 变换控制器 1859.4.2 位置控制器 1859.4.3 旋转控制器 1879.4.4 缩放控制器 1899.5 正向运动与反向运动 1899.5.1 正向运动 1899.5.2 反向运动 1919.6 综合实例 195第10章 粒子系统与空间扭曲 19910.1 粒子系统简介 19910.2 基本粒子系统 20010.2.1 喷射粒子系统 20010.2.2 雪粒子系统 20110.3 高级粒子系统 20210.4 空间扭曲 20410.4.1 涟漪 20510.4.2 爆炸 20510.4.3 置换 20510.4.4 风 20610.4.5 重力 20610.5 综合实例 206第11章 环境控制 20911.1 雾 21011.1.1 标准雾 21011.1.2 分层雾 21111.1.3 体积雾 21211.2 体积光 21311.3 火效果 21411.4 综合实例 217第12章 动画后期制作与合

# 《3ds max 8中文版应用教程》

成 22112.1 Video Post对话框 22112.1.1 Video Post对话框简介 22112.1.2 使用Video Post对话框 22312.2 镜头特效 22312.2.1 基本使用方法 22312.2.2 镜头效果光斑 22412.2.3 镜头效果光晕 22612.2.4 镜头效果高光 22812.2.5 镜头效果焦点 22912.3 声音合成 23012.4 综合实例 230



## 精彩短评

1、很不错,对我益处很大.

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)