

<<3ds max9基础与实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max9基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787121050138

10位ISBN编号：7121050137

出版时间：2007-10

出版时间：电子工业

作者：彭宗勤

页数：326

字数：638

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 max9基础与实例教程>>

内容概要

本书是从三维制作应用出发的3ds max 9入门与进阶教程，以合理的安排方式3ds max 9中文版的全部功能和命令进行了分析和解释。

本书不仅注意软件的使用方法和制作步骤的讲解，而且针对各种案例进行了详细阐述，探讨和总结了提高制作效率的技巧和经验。

学习完本书后，读者不仅可以在短时间内打下扎实的三维动画基础，并且能够将学到的知识迅速应用到实际工作中。

本书的内容包括认识3ds max 9、初探三维动画、样条线与修改器、放样、车削与倒角、高级建模、设置灯光、材质与贴图、摄像机的应用、动画的制作、粒子系统与空间扭曲、大气特效与视频合成和渲染输出等，是一本囊括3ds max全面技术的图书。

本书所选案例新颖、时尚，设计概念清晰，视角独到，可作为各级学校和培训机构的教材或参考书，同样适合于三维商业设计人员、3ds max其他领域的专业设计人员和广大的三维图形爱好者。

本书附送的光盘中收录了本书实例的场景文件、贴图素材，以及各种典型案例的视频文件，以供读者在练习时参考使用。

<<3ds max9基础与实例教程>>

书籍目录

| | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------|----------------------|-------------------|---------------|-------------------|-----------------|---------------------|------------------------|
| 第1章 认识3ds max 9 | 1.1 3ds max概述 | 1.2 3ds max 9的强大功能 | 1.2.1 工业设计 | 1.2.2 建筑装潢 | 1.2.3 玩具设计 | 1.2.4 影视制作 | 1.2.5 游戏角色与场景 | 1.2.6 考古及医学 |
| 1.3 如何在3ds max中工作 | 1.4 3ds max 9的工作界面 | 1.4.1 3ds max 9的默认界面 | 1.4.2 定制3ds max 9 | 1.5 参数设置的运用 | 1.5.1 设置视图 | 1.5.2 设置重影 | 1.5.3 鼠标控制 | 1.5.4 显示驱动程序 |
| 1.6 创建一个简单的三维动画 | 1.6.1 创建弧线 | 1.6.2 编辑样条线 | 1.6.3 创建灯光 | 1.6.4 为模型设置材质 | 1.6.5 为场景创建摄像机 | 1.6.6 创建动画 | 1.7 习题与思考 | 第2章 初探三维建模 |
| 2.1 基本设置 | 2.1.1 设置视图 | 2.1.2 视图显示方式 | 2.1.3 视图的操作 | 2.1.4 单位设置 | 2.1.5 其他设置 | 2.2 标准基本体和扩展基本体 | 2.2.1 标准基本体 | 2.2.2 扩展基本体 |
| 2.2.3 创建几何体 | 2.3 选择 | 2.3.1 使用选择对象工具选择物体 | 2.3.2 选区方式 | 2.3.3 选区类型 | 2.3.4 名称选择器 | 2.3.5 选择集 | 2.4 坐标 | 2.4.1 坐标显示区 |
| 2.4.2 坐标输入浮动面板 | 2.4.3 绝对坐标与偏移坐标 | 2.4.4 坐标轴 | 2.4.5 自定义轴心位置 | 2.5 变换对象 | 2.5.1 模型的移动 | 2.5.2 模型的旋转 | 2.5.3 模型的缩放 | 2.5.4 克隆与镜像对象 |
| 2.6 实例——创建手鼓 | 2.6.1 鼓身的建模 | 2.6.2 鼓面建模 | 2.6.3 创建鼓钉 | 2.6.4 铃的建模 | 2.6.5 通过布尔运算创建空槽 | 2.7 习题与思考 | 第3章 样条线与修改器 | 3.1 二维模型的创建 |
| 3.1.1 创建曲线 | 3.1.2 创建封闭曲线 | 3.1.3 创建圆和弧 | 3.1.4 创建螺旋线 | 3.1.5 创建文字 | 3.2 二维模型的修改 | 3.2.1 修改器 | 3.2.2 曲线的编辑 | 3.2.3 复杂的修改操作 |
| 3.2.4 布尔运算 | 3.3 常用的二维编辑修改器 | 3.3.1 挤出修改器 | 3.3.2 倒角修改器 | 3.4 书的建模 | 3.4.1 创建新的场景 | 3.4.2 书的建模 | 3.5 习题与思考 | 第4章 三维模型的编辑 |
| 4.1 修改命令面板的使用 | 4.1.1 编辑修改器 | 4.1.2 主要修改器的使用 | 4.2 修改的应用——创建樱桃效果 | 4.2.1 创建基本模型 | 4.2.2 使用软选择完成樱桃创建 | 4.2.3 创建樱桃柄 | 4.2.4 对樱桃柄进行弯曲及锥化处理 | 4.3 修改的应用——创建纸的效果..... |
| 第5章 车削与放样 | 第6章 曲面建模 | 第7章 设置灯光 | 第8章 高级灯光系统 | 第9章 设置材质和贴图 | 第10章 摄像机的应用 | 第11章 动画的制作 | 第12章 粒子系统与空间扭曲 | 第13章 大气特效与视频合成 |
| 第14章 渲染输出 | 附录A 练习题答案 | | | | | | | |

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>