

<<中文版3ds max9实例与操作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max9实例与操作>>

13位ISBN编号：9787030190116

10位ISBN编号：7030190114

出版时间：2007-7

出版时间：科学出版社

作者：李少勇

页数：526

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 max9实例与操作>>

### 内容概要

本书是介绍中文版3ds max 9软件的书。

通过系统地讲解基础知识并结合58个具体实例向大家介绍了 3ds max 9的强大功能和使用技巧。

全书由16章组成。

按软件功能划分为入门篇、基础篇和实践篇，每篇实例在编排上循序渐进，其中既有打基础的部分，又不乏综合创新的例子。

其特点是把3ds max的知识点融入到实例中，读者将从中学到基本实体造型方法、复杂形体塑造、实体细节刻画、粒子系统、灯光材质、特殊效果、形体塑造、动画创作设计等常用手法。

本书既适合于建筑设计、产品造型设计、游戏制作、影视制作等领域的专业设计人员，也适用于对计算机图像制作和处理感兴趣的计算机爱好者。

随书配套光盘的内容为书中部分实例素材、模型、效果文件及视频教学。

书籍目录

第1章 认识3ds max 1.1 什么是三维动画 1.2 三维动画的应用范围 1.3 三维动画的制作原理与流程 1.4 本章习题  
第2章 中文版3ds max9基础 2.1 了解屏幕的布局 2.2 定制3ds max9的界面 2.3 本章习题  
第3章 掌握工作环境及文件操作 3.1 文件的打开的保存 3.2 场景中物体的创建 3.3 对象的选择 3.4 使用组 3.5 移动、旋转和缩放物体 3.6 坐标系统 3.7 控制、调整视图 3.8 复制物体 3.9 使用阵列工具 3.10 使用对齐工具 3.11 捕捉工具的使用和设置 3.12 渲染场景 3.13 本章习题  
第4章 建立与编辑3D造型 4.1 认识三维模型 4.2 几何体创建时的调整 4.3 标准几何体的创建 4.4 编辑修改堆栈的使用 4.5 编辑修改模型 4.6 三维刻刀——布尔运算 4.7 三维模型修改器——编辑网络 4.8 三维模型修改器——变形 4.9 实战操作 4.10 本章习题  
第5章 建立与编辑2D造型 5.1 二维建模的意义 5.2 二维对象的创建 5.3 建立二维复合造型 5.4 二维编辑修改器——编辑样条线 5.5 二维物体的布尔运算 5.6 生成三维对象 5.7 实战操作——创建银制托盘 5.8 本章习题  
第6章 放样建模  
第7章 材质的创建与编辑  
第8章 灯光和摄影机  
第9章 环境控制与渲染  
第10章 三维领域中文字的不同表现形式  
第11章 初级建模篇  
第12章 高级建模  
第13章 材质的创建与编辑  
第14章 场景特效的应用  
第15章 动画制作技巧点拨  
第16章 三维动画制作技术演练

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>