第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9实例精解>>

图书基本信息

书名：<<中文版3DS MAX 9实例精解>>

13位ISBN编号：9787030194190

10位ISBN编号：7030194195

出版时间：2007-9

出版时间：科学出版社

作者：宋毅

页数：302

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

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9实例精解>>

内容概要

本书以独特的认知框架和切入视角，让读者在制作生动画面的同时掌握相关的基础知识，并绕有兴致地领略、拾取、理解、把握和印证相关基本工具和命令，尤其注重帮助读者形成正确、明晰的思路，综合应用多方面的知识和技巧，启迪智慧和灵感，激发创作的欲望，逐步学会独立地做出具有较高水准的三维艺术作品。

全书共12章，涵盖了3DS MAX 9多方面的内容。

1～3章为创建模型，包括基本三维几何体的创建，使用复合物体创建模型，使用多边形修改工具创建模型；4～10章是对材质、贴图的认识和使用，包括材质贴图的基本知识，贴图坐标，混合材质与多维子对象材质，金属反射材质，半透明材质与灯光的运用，混合材质的综合运用，建设有真实环境氛围的三维场景；11～12 章是动画制作基础，包括关键点动画的设计，动画控制器的使用以及使用物理引擎制作动力学动画等。

本书加了视频教程，并提供了多种类别的材质和贴图，可供教学和专业制作者直接使用。

本书是作者根据近年来3D教学和实践经验，为3D初学者编写而成的，既可作为3D初、中级读者，零基础爱好者的入门读物，也可作为高等院校、高职高专相关专业的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9实例精解>>

书籍目录

第1章 基本三维几何体与空间坐标　1.1 空间坐标参考系与变换工具　1.2 二维图形的编辑及将二维图形转为三维模型的方法　1.3 生成最终效果图第2章 使用复合物体创建模型　2.1 使用布尔运算塑造三维形体　2.2 使用轮廓倒角制作台阶　2.3 完成神庙的模型第3章 使用多边形修改工具创建模型　3.1 生成鞋身基本模型　3.2 布线的技巧与应用　3.3 布线对网格光滑的影响　3.4 其他技巧　3.5 完成鞋带孔镶边以及鞋带的制作第4章 材质贴图的基础知识及其使用　4.1 赋予桌面木质纹理　4.2 混合纹理　4.3 遮挡部分凹凸效果第5章 认识贴图坐标　5.1 使用贴图坐标调整照片　5.2 渲染得到新的贴图　5.3 合成贴图的用法　5.4 为多个贴图指定不同的贴图坐标第6章 新的材质类型——混合材质与多维子对象材质　6.1 混合材质的应用　6.2 多维子对象材质制作镶边第7章 制作金属反射材质的思路与技巧　7.1 环境贴图模拟反射的制作　7.2 光线跟踪模拟真实的反射　7.3 粗糙表面的反射效果第8章 灯光对半透明材质的影响以及灯光的应用　8.1 创建蜡烛材质并打光　8.2 在渲染中添加特殊效果第9章 混合材质的综合运用　9.1 制作烧焦效果　9.2 制作缺失效果　9.3 制作发黄效果第10章 建设有真实环境氛围的三维场景　10.1 构建初始环境　10.2 使材质配合环境第11章 关键点动画的设定及动画控制器的使用　11.1 动画场景的前期设置　11.2 自动关键点动画　11.3 控制器动画　11.4 设置关键点动画　11.5 动画的渲染输出第12章 使用物理学引擎制作动力学动画　12.1 物理环境的设置　12.2 动力学场景的前期设置　12.3 制作配合关键点动画的动力学动画

第一图书网, tushu007.com

<<中文版3DS MAX 9实例精解>>

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