

<<3ds max 9中文版基础与典型范例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9中文版基础与典型范例>>

13位ISBN编号：9787121056376

10位ISBN编号：7121056372

出版时间：2008-2

出版时间：电子工业

作者：张凡，宋毅，王世

页数：346

字数：569600

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>

内容概要

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一，由国内多所院校经验丰富的教师和优秀设计人员编写而成，属于实例教程类图书。

全书共10章，分别为初识3ds max 9操作界面、基础建模与修改器、复合建模、材质与贴图、环境与效果、基础动画和轨迹视图、空间扭曲与粒子系统、动画控制器、视频特效和综合实例。

本书内容丰富、实例典型、讲解详尽，为了便于读者学习，本书配套光盘中包含全部实例的源文件、材质文件及部分教学视频文件。

本书即可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为三维爱好者的自学用书和参考用书。

书籍目录

第1章 初识3ds max 9操作界面 1.1 3ds max 9的主要应用领域 1.2 3ds max 9的工作界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 工具栏 1.2.3 视图区 1.2.4 命令面板 1.2.5 动画控制区 1.2.6 视图控制区 1.3 课后练习

第2章 基础建模与修改器 2.1 基础建模 2.1.1 简单二维物体的创建 2.1.2 简单三维物体的创建

2.2 常用修改器 2.2.1 “编辑样条线”(Edit Spline)修改器 2.2.2 “挤出”(Extrude)、“车削”(Lathe)、“倒角”(Bevel)和“倒角剖面”(Bevel Profile)修改器 2.2.3 “编辑网格”(Edit Mesh)修改器 2.2.4 “弯曲”(Bend)修改器 2.2.5 “锥化”(Taper)修改器 2.2.6 “对称”(Symmetry)修改器 2.2.7 “扭曲”(Twist)修改器 2.2.8 “噪波”(Noise)修改器 2.2.9 “拉伸”(Stretch)修改器 2.2.10 FFD修改器 2.2.11 “置换”(Displace)修改器 2.3 实例应用 2.3.1 制作桌椅组合 2.3.2 制作足球 2.3.3 制作排球 2.3.4 制作欧式沙发 2.3.5 制作中式凉亭 2.4 课后练习

第3章 复合建模 3.1 “放样”(Loft)复合对象 3.2 “布尔”(Boolean)修改器 3.3 ProBoolean复合对象 3.4 ProCutter复合对象 3.5 实例应用 3.5.1 制作饮料瓶 3.5.2 制作象棋 3.5.3 制作罗马科林斯柱 3.6 课后练习

第4章 材质与贴图 4.1 材质基本参数设置 4.2 贴图类型 4.3 材质类型 4.4 实例应用 4.4.1 制作银币材质 4.4.2 制作鸡蛋材质 4.4.3 制作苹果材质 4.4.4 制作雪碧易拉罐材质 4.4.5 制作金属镜面反射材质 4.4.6 制作景泰蓝花瓶材质 4.4.7 制作雪山材质 4.4.8 制作冰块材质 4.5 课后练习

第5章 环境与效果 5.1 设置环境效果 5.2 雾(Fog) 5.3 体积雾(Volume Fog) 5.4 体积光(Volume Light) 5.5 火效果(Fire Effect) 5.6 实例应用 5.6.1 制作体积光夜景效果 5.6.2 制作光线穿透海水的效果 5.7 课后练习

第6章 基础动画和轨迹视图 第7章 空间扭曲与粒子系统 第8章 动画控制器 第9章 视频特效 第10章 综合实例

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>