

<<3ds max2009模型设计从入门到>>

图书基本信息

书名：<<3ds max2009模型设计从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787500690566

10位ISBN编号：7500690568

出版时间：2010-1

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：447

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

3dsMax自问世以来,凭借其强大的建模、材质、动画等功能和人性化的操作方式被广泛应用于建筑设计、工业设计、影视制作、游戏、广告、医疗模拟、军事模拟等领域,在业界享有很高的地位.受到国内外设计师和三维爱好者的青睐。

本书全面介绍了使用3dsMax2009进行模型设计制作的工作流程和方法,详细论述了多种建模方式。众所周知,模型是三维应用领域的基础,只有能够熟练创建出合适的模型才能在此基础上进行深入刻画和表现。

本书从软件基础知识入手,通过逐步讲解实例操作,让初学者的软件操作水平得到大幅度的提升。其中,由笔者精心设计的多个小型范例,将每个功能命令充分运用到具体的案例中,使读者在学习过程中能够灵活运用。

全书共分为12章,第1~3章为基础讲解部分,详细论述了3dsMax2009的建模知识.内容包括熟悉3dsMax2009、基本对象操作以及基础建模方面的知识。

第4章详细讲解了模型修改器的应用,这是建模过程中必不可少的操作环节。

第5~9章详细讲解多种创建模型的方式,内容包括使用复合对象创建模型、网格建模、多边形建模、面片建模、NURBS曲面建模等.内容丰富而全面.完全囊括了3dsMax159所有建模方式.使读者能够全面掌握3dsMax建模的方法。

第10~12章为综合案例讲解,内容涵盖工业造型和家居设计领域,包括制作手表模型、制作汽车模型和制作室内空间模型.将前面所讲述的知识进行实际操作应用。

特别值得一提的是,书中包含的上千个软件操作重点提示,旨在帮助读者拓展知识面,能够更加快速的成长为产业中的高水平人员。

随书附赠一张CD光盘,包含本书全部范例的配套场景文件和各种贴图素材,方便广大读者参考学习。

本书的编写时间较为仓促,书中难免会有疏漏之处.敬请广大读者批评指正。

## 书籍目录

Chapter1熟悉3dsMax 2009 1.13dsMax2009的操作界面1.1.1 菜单命令1.1.2 工具栏1.1.3 视图区1.1.4 命令面板1.1.5 状态栏、脚本输入区和提示栏1.1.6 动画控制区和视图控制区1.1.7 关键帧编辑区  
1.23dsMax2009的坐标系统1.2.1 坐标系统的类型1.2.2 坐标系统的中心位置Chapter23dsMax2009基本对象操作 2.1 对象的概念与创建2.1.1 对象的概念2.1.2 创建对象 2.2 变换对象2.2.1 变换控制柄2.2.2 准确地变换对象2.2.3 移动变换命令 2.3 克隆对象2.3.1 以复制方式克隆对象2.3.2 以实例方式克隆对象2.3.3 以参考方式克隆对象 2.4 对齐、镜像和阵列对象2.4.1 对齐对象2.4.2 镜像对象2.4.3 阵列对象Chapter3dSMax2009基础建模 3.1 认识并使用标准几何体3.1.1 认识标准几何体3.1.2 标准几何体的参数简介3.1.3 使用标准几何体创建衣篓模型 3.2 扩展几何体的类型和应用3.2.1 扩展几何体的类型3.2.2 应用扩展几何体创建调味瓶模型 3.3 样条线的概念及模型创建3.3.1 样条线简介3.3.2 样条线的创建和编辑3.3.3 使用样条线创建剪刀模型 3.4 综合运用——创建音响模型Chapter4修改器详解及应用 4.1 Lathe (车削) 修改器详解及应用4.1.1 Lathe (车削) 修改器详解4.1.2 使用Lathe (车削) 修改器制作食盐罐模型4.1.3 Lathe (车削) 修改器扩展应用——制作篮子模型 4.2 Extrude (挤出) 修改器详解及应用4.2.1 Extrude (挤出) 修改器详解4.2.2 使用Extrude (挤出) 修改器制作油桶模型4.2.3 Extrude (挤出) 修改器扩展应用——制作搅拌机模型 4.3Bevel (倒角) 修改器详解及应用4.3.1 Bevel (倒角) 修改器详解4.3.2 使用Bevel (倒角) 修改器制作电风扇模型4.3.3 Bevel (倒角) 修改器扩展应用——制作烟灰缸模型.....Chapter5 使用复合对象创建模型 Chapter6 网格建模及应用领域 Chapter7 使用多边形建模Chapter8 使用面片建模 Chapter9 使用NURBS曲面建模 Chapter10 制作手表模型 Chapter11 制作室内空间模型 Chapter12 制作汽车模型

## 章节摘录

Radius (半径) : 设置环形波的外径大小。

Radial Segs (径向分段) : 设置环形波沿半径方向划分的片段数。

Ring Width (环形宽度) : 设置环形波内、外径之间的距离。

如果数值增加则内径减小, 外径保持不变。

Sides (边数) : 设置环形波圆周上划分的片段数。

Height (高度) : 设置环形波沿其主轴方向上的高度。

Hheight Segs (高度分段) : 设置环形波沿主轴方向划分的片段数。

RirigWave Timing (环形波计时) 选项组的参数用来 控制环形波的动画特性, 可以将环形波设置为不断增长变化的, 它包括6个参数, 如图所示。

.....

编辑推荐

从入门到精通系统到111本图书总销量突破200万集经验、技术与创意于一体，让您一跃成为高手！

中国计算机图书最畅销品牌CAN DO！

Learn 3ds Max 2009 the right way！

复合对象建模、网格建模、多边形建模、面片建模、NURBS曲面建模，多种建模方式融为一体，助您成就完美创意！

入门介绍三维建模的基本概念和方法精通 实例讲解和经验性提示完美结合范例 在实操练习中应用各命令及功能提示 总结提炼作者多年从业心得体会巧妙的构思+熟练的技巧=完美的模型随书附赠大容量CD光盘内含《3ds max 2009模型设计从入门到精通》范例的配套场景文件和各种贴图素材，方便读者参考学习《3ds max 2009模型设计从入门到精通》内容预览Chapter 1 熟悉3dsMax2009Chapter23ds Max2009基本对象操作Chapter3dSMax2009基础建模Chapter4修改器详解及应用Chapter5使用复合对象创建模型 Chapter6网格建模及应用领域Chapter7使用多边形建模Chapter 8 使用面片建模 Chapter 9 使用NURBS曲面建模Chapter10制作手表模型Chapter11制作室内空间模型 Chapter12制作汽车模型

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>