

图书基本信息

书名：<<3ds max 9.0中文版基础培训百例>>

13位ISBN编号：9787111218029

10位ISBN编号：7111218027

出版时间：2007-7

出版时间：机械工业出版社

作者：网冠科技

页数：355

字数：563000

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

本书从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例4个方面入手，全面、系统和循序渐进地讲述了3ds max 9.0三维造型及动画设计的方法与技巧。

全书共分为17章：第1章讲解软件主界面的组成及基本操作，第2章讲解几何体工具，第3章讲解二维图形的创建与编辑，第4章讲解修改命令面板的应用，第5章讲解放样及形体合并建模，第6章讲解布尔运算及连接建模，第7章讲解阵列建模，第8章讲解NURBS曲线建模，第9章讲解材质处理，第10章讲解贴图处理，第11章讲解环境编辑器，第12章讲解灯光处理，第13章讲解摄像机，第14章讲解空间扭曲，第15章讲解动力学，第16章讲解粒子系统，第17章讲解特效处理。

本书适用于三维造型及动画设计人员，也可作为三维设计及相关专业的培训教材。

书籍目录

前言第1章 新手上路——主界面的组成及基本操作 1.1 3ds max 的启动与退出 1.2 3ds max 主界面的组成
1.3 视图区的设置 1.4 坐标系统 1.5 文件的创建与保存第2章 快速建模——几何体工具 2.1 标准基本体建模
2.2 扩展基本体建模第3章 二维图形编译成三维效果——二维图形的创建与编译 3.1 二维图形面板
3.2 文字模型 3.3 星形建模 3.4 螺旋线建模 3.5 线建模 3.6 其他二维图形建模第4章 复杂立体造型——修
改命令面板的应用 4.1 打开修改命令面板 4.2 修改命令的功能第5章 合成物体建模(1)——放样及形
体合并建模 5.1 放样建模 5.2 复合物体第6章 合成物体建模(2)——布尔运算及连接建模 6.1 布尔运
算建模 6.2 连接建模第7章 多个相同物体建模 7.1 阵列建模 7.2 阵列建模实例第8章 不规则建模 8.1
NURBS建模 8.2 NURBS建模实例第9章 真实模拟对象质地 9.1 材质编辑器及功能 9.2 材质的制作与应用
第10章 直接调用图像 10.1 贴图作用及类型 10.2 二维贴图和三维贴图第11章 未知场景 11.1 环境编辑器
的功能 11.2 环境编辑器的设置及应用.....第12章 场景气氛第13章 改变场景观察角度第14章 路径变形
动画第15章 模仿物理属性第16章 模仿自然及物理现象第17章 泛光灯的装扮

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>