

<<3ds max电脑美术基础与实用案>>

图书基本信息

书名：<<3ds max电脑美术基础与实用案例>>

13位ISBN编号：9787302164272

10位ISBN编号：7302164274

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学

作者：彭宗勤 编

页数：467

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>

## <<3ds max电脑美术基础与实用案>>

### 内容概要

本书是一本关于如何使用3ds max进行三维设计的优秀教材。

内容由浅入深，由表及里，以软件自身体系为线索，并配以具体设计实例，循序渐进地讲解3ds max的使用方法和技巧，使读者做到活学活用，举一反三。

全书共分为13章，具体内容包括：3ds max 9基础、掌握基础建模、布尔运算和放样、修改器的应用、高级建模的方法、灯光的创建与设置、设置材质与贴图、摄像机的应用、动画的应用、粒子系统与空间扭曲、环境效果应用、渲染输出应用、室内场景设计。

各章节都从本章的知识点入手，再配合典型的应用实例，以明晰的操作步骤，教会读者丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者对软件功能融会贯通，熟练运用。

学习完本书后，读者能打开设计水平停滞不前的局面，领悟到三维设计需要掌握的各种技能和设计过程中的各种思考方法。

本书既可作为3ds max初学者，以及想快速提高3ds max综合应用水平的中高级用户的自学参考书，又可作为大中专和相关培训学校的教材。

## 书籍目录

第1章 3ds max 9基础 1.1 认识3dsmax 9 1.2 3dsmax 9的应用 1.2.1 工业设计 1.2.2 装潢设计 1.2.3 玩具设计 1.2.4 影视制作 1.2.5 游戏制作 1.3 熟悉3ds max 9的操作界面 1.4 3dsmax 9的功能 1.4.1 建模 1.4.2 材质贴图 1.4.3 灯光 1.4.4 动画 1.4.5 渲染 1.5 3 dsmax 9的基本操作 1.5.1 创建第一个模型 1.5.2 变换操作 1.5.3 切换坐标操作 1.5.4 恢复操作 1.6 使用3dsmax 9的基本流程 思考与练习第2章 掌握基础建模 2.1 建模前的基本设置 2.1.1 三维视图类型 2.1.2 快捷键的设置 2.1.3 栅格的设置 2.2 基本模型的创建 2.2.1 标准基本体的创建 2.2.2 扩展基本体的创建 2.2.3 建筑模型的创建 2.2.4 样条线的创建 2.3 选择对象的方法 2.3.1 名称选择器 2.3.2 选区类型和方式 2.3.3 选择集和组 2.3.4 对象的移动 2.4 坐标的设置 2.4.1 显示坐标的区域 2.4.2 利用键盘输入坐标 2.4.3 绝对坐标和偏移坐标 2.4.4 坐标轴的概念 2.4.5 自定义轴心位置 2.4.6 对象的旋转 2.4.7 对象的缩放 2.5 对象的复制 2.5.1 直接复制对象 2.5.2 镜像复制对象 2.5.3 阵列复制对象 2.5.4 空间复制对象 2.6 综合实例——创建啤酒桶和大炮 2.6.1 啤酒桶的制作 2.6.2 大炮的制作 思考与练习第3章 布尔运算和放样 3.1 创建复合对象的方法 3.2 布尔运算的操作方法 3.3 布尔运算的应用 3.4 放样的方法 3.5 放样的应用 3.6 综合实例——制作咖啡杯 思考与练习第4章 修改器的应用 4.1 熟悉修改器的编辑界面 4.1.1 修改器堆栈控制工具 4.1.2 修改器堆栈的右键菜单 .....第5章 高级建模的方法第6章 灯光的创建与设置第7章 设置材质与贴图第8章 摄像机的应用第9章 动画的应用第10章 粒子系统与空间扭曲第11章 环境效果应用第12章 渲染输出第13章 室内场景设计

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>