

<<3ds max 9中文版从新手到高手>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9中文版从新手到高手>>

13位ISBN编号：9787302168058

10位ISBN编号：7302168059

出版时间：2008-3

出版单位：清华大学

作者：郝相林

页数：411

字数：969000

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 9中文版从新手到高手>>

内容概要

本书系统、详细地介绍了3ds max 9的各种强大功能，并配合有针对性的实例来引导读者学习和创作。全书共16章，内容包括3ds max概述、选择对象及其变换、编辑调整器、灯光、环境、放样变形、贴图、材质、动画控制器、空间扭曲和粒子系统，以及渲染、特效等多个模块。

在本书最后利用实例操作、实例应用的形式帮助读者巩固所学到的知识。

配书光盘提供了多媒体语音视频教程和全套练习的素材及完成的效果图。

本书适合有志于学习三维造型、动画设计、影视特效和广告创意的读者，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业及社会各类3ds max培训班的培训教材。

<<3ds max 9中文版从新手到高手>>

书籍目录

第1章 操作基础 1.1 3ds max概述 1.2 认识界面 1.3 设置工作环境 1.4 基础操作 1.4.1 选择物体 1.4.2 变换物体 1.4.3 复制物体 1.4.4 组合物体 1.4.5 对齐操作 1.4.6 隐藏与冻结 1.5 实例应用：兴兵布阵 1.6 高手答疑第2章 二维建模 2.1 设计理论概述 2.2 绘制样条线 2.2.1 绘制线 2.2.2 创建圆与椭圆 2.2.3 创建矩形和星形 2.2.4 创建弧 2.2.5 创建圆环 2.2.6 创建文本 2.2.7 创建螺旋线 2.3 可编辑样条线 2.3.1 基本参数简介 2.3.2 实例操作：绘制窗户 2.4 修改器 2.4.1 挤也修改器 2.4.2 使用车削修改器 2.4.3 使用倒角修改器 2.4.4 实例操作：立体文字 2.5 实例应用：瓷瓶 2.6 实例应用：网站Logo 2.7 高手答疑第3章 三维建模 3.1 建模技巧概述 3.2 创建标准几何体 3.3 创建扩展几何体 3.4 AEC扩展几何体 3.5 实例操作：森林深处 3.6 常用三维修改器 3.6.1 弯曲修改器 3.6.2 锥化修改器 3.6.3 扭曲修改器 3.6.4 FFD修改器 3.6.5 噪波修改器 3.6.6 涟漪修改器 3.6.7 优化修改器 3.6.8 拉伸修改器 3.7 实例应用：制作草帽 3.8 实例应用：制作海豹 3.9 高手答疑第4章 高级建模 4.1 设计理念 4.1.1 布尔运算技巧 4.1.2 放样建模思路 4.1.3 多边形建模技巧 4.1.4 复合建模工具 4.2 布尔运算 4.2.1 使用布尔运算建模 4.2.2 实例操作：装饰物体第5章 常用材质介绍第6章 常用贴图介绍第7章 灯光和摄像机第8章 粒子系统第9章 变形大师——扭曲物体第10章 动画基础第11章 动画控制器和动画约束第12章 层次和运动学第13章 Character Studio骨髓系统第14章 环境特效第15章 Video Post视频处理第16章 渲染输出

<<3ds max 9中文版从新手到高手>>

编辑推荐

3ds max是Autodesk公司开发的一款功能强大、应用领域广泛的三维动画软件。16段全程本意教学视频，50个完整3ds max开发实例，350个3ds max开发素材文件。

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>