

图书基本信息

书名：<<逆向式中文版3ds max 9实战学习88例>>

13位ISBN编号：9787801728654

10位ISBN编号：7801728653

出版时间：2007-7

出版时间：兵器工业出版社

作者：思维数码

页数：524

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

本书是一本以讲解经典3ds max 案例为主的案例型图书。

但与其他案例图型图书不同的是，本书采用了逆向解析的讲解方法，使读者能够通过对各个案例进行的思路解析，掌握分析处理复杂案例的方法，具有自己制作三维经典案例的能力。

本书讲解了基础建模、修改建模、复合建模、材质贴图、灯光、摄影机、渲染、mental ray 渲染器、VRay渲染器、环境和效果动画、粒子与动力学系统等方面共88个精美案例的制作，这些案例所使用的技术与展现的创作手法，不仅对于每一个希望使用3ds max 创作出优秀作品的读者具有参考意义，对于使用其他软件进行艺术创作的读者也具有极大的帮助。

本书不仅适合于3ds max 初、中级用户学习，也适合于具有一定实践经验的读者阅读，还可以作为相关专业院校美术专业的辅助阅读书籍。

本书配套光盘提供了书中部分实例素材及最终效果文件，并赠送了大量的实用素材及光域网文件。

书籍目录

第1章 基础理论 1.1 认识3ds max 1.1.1 了解3ds max 9及其工作流程和学习方法 1.1.2 3ds max 应用领域 1.2 认识工作界面 1.2.1 工作界面 1.2.2 菜单栏 1.2.3 主工具栏 1.2.4 命令面板 1.2.5 状态栏和提示行 1.2.6 四元菜单 1.3 理解并布置视图 1.3.1 在视图中观察物体 1.3.2 如何切换视图 1.3.3 调整视图显示方式 1.3.4 应用视图调节控制按钮 1.3.5 设置视图显示模式 1.4 3ds max 文件的基本操作 1.4.1 新建场景 1.4.2 打开文件 1.4.3 保存文件 1.4.4 重置场景 1.4.5 合并文件 1.4.6 导入、导出场景 1.4.7 自定义操作 1.5 对象的选择与基本操作 1.5.1 选择对象 1.5.2 选择集和组 1.5.3 对象的隐藏与冻结

第2章 基础建模 2.1 认识二维图形 2.1.1 认识节点的类型 2.1.2 标准的二维图形 2.2 创建二维图形 2.2.1 创建常用基本二维图形 2.2.2 创建复合二维图形 2.2.3 通过导入创建二维图形 2.3 创建三维模型 2.3.1 标准基本体 2.3.2 扩展基本体 2.4 创建基本建筑模型 2.4.1 创建门模型 2.4.2 创建窗模型 2.4.3 创建楼梯模型 2.5 通过变换建模 2.5.1 “阵列”变换的应用 2.5.2 “克隆”与“镜像”变换的应用 2.5.3 “间隔工具”变换的应用

第3章 修改建模 3.1 认识修改器 3.1.1 参数化修改 3.1.2 通过添加修改器命令进行修改 3.1.3 修改器堆栈的应用 3.2 二维图形的编辑 3.2.1 认识“编辑样条线”修改器 3.2.2 在“顶点”子对象层级工作 3.2.3 在“线段”子对象层级工作 3.2.4 在“样条线”子对象层级工作 3.3 从二维图形到三维模型 3.3.1 “车削”命令的应用 3.3.2 “可渲染样条线”的应用 3.3.3 “横截面”与“曲面”的命令的应用 3.3.4 “挤出”命令的应用 3.3.5 “倒角”命令的应用 3.3.6 “倒角剖面”命令的应用

第4章 复合建模 第5章 3ds max 材质贴图 第6章 灯光 第7章 摄影机 第8章 渲染 第9章 mental ray渲染器 第10章 V-Ray渲染器 第11章 环境和效果 第12章 基本动画技术 第13章 粒子与动力学系统

章节摘录

插图

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>