

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 9 WOWO Book>>

13位ISBN编号：9787830020163

10位ISBN编号：7830020167

出版时间：2008-8

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王瑶

页数：451

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《WOWO Book系列丛书》中针对3ds max技术的专业指导用书，从一个简单的动画制作流程入手，带领读者进入三维世界。

然后针对各项功能展开详细的讲解，并以一系列基于行业应用的实例综合性地介绍3ds max在各领域中的应用。

通过大量的实例对3ds max的各项功能进行介绍，使读者在动手的过程中，能亲身体会到3ds max的神奇。

本书适用于3ds max的初学者，也适用于想进一步提高3ds max技术的学习者，还可以作为各类院校及培训机构的教学用书，以及三维动画爱好者的自学教材。

本书配套光盘内容包括书中部分实例的视频教程，以及部分实例所需的场景文件和素材。

## 书籍目录

- 第1章 3D动画创建流程 1.1 导入飞行器模型 1.2 给飞行器模型应用材质 1.3 放置背景环境  
1.4 添加建筑物模型 1.5 设置灯光 1.6 设置摄影机 1.7 制作飞行器动画 1.8 添加烟雾  
1.9 渲染最终动画第2章 熟悉3dsmax界面 2.1 标题栏 2.2 菜单栏 2.3 工具栏 2.4 状态  
栏和提示行 2.5 时间控制栏 2.6 视口导航控制栏 2.7 命令面板第3章 快速上手操作 3.1 对  
象 3.2 对象编辑修改器 3.3 变换对象 3.4 复制对象 3.5 阵列对象第4章 3D建模技术 4.1  
基本变形控制 4.2 放样对象 4.3 锁定坐标轴 4.4 轴心点 4.5 编辑修改器第5章 创建真实  
的质感 5.1 材质编辑器 5.2 材质与贴图 5.3 制作可乐罐的材质 5.4 编辑玻璃材质 5.5 卡  
通材质 5.6 程序贴图的控制 5.7 使用细胞贴图制作岩浆材质 5.8 制作浓烟的材质 5.9 为静  
物场景编辑材质第6章 灯光与摄影机 6.1 灯光的类型 6.2 灯光的公共属性 6.3 标准灯光附加  
参数 6.4 光度学灯光附加参数 6.5 阴影类型 6.6 摄影机 6.7 摄影机公共参数 6.8 摄影机  
匹配 6.9 创建真实的灯光场景第7章 创建基础动画 7.1 动画的基本概念 7.2 3dsmax中动画的  
类型 7.3 基本的动画设置 7.4 约束动画 7.5 粒子动画第8章 制作室外建筑效果 8.1 修改渲  
染器 8.2 创建VRay的物理摄影机 8.3 设置灯光照明 8.4 编辑材质 8.5 测试渲染 8.6 最终  
渲染第9章 室内效果图的制作 9.1 指定材质 9.2 添加灯光第10章 低精度游戏模型 10.1 创建  
模型 10.2 汽车表面的油漆材质第11章 影视片头的制作 11.1 创建第一个圆环 11.2 创建圆环  
上的装饰物 11.3 创建群组 11.4 复制出其他的圆环 11.5 创建中间的Logo 11.6 编辑材质  
11.7 添加动画特效 11.8 制作特效 11.9 创建光源特效 11.10 设置背景 11.11 输出最终动  
画第12章 角色模型与动画 12.1 角色头部模型的创建 12.2 表情动画 12.3 行走动画

章节摘录

插图：

编辑推荐

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>