第一图书网, tushu007.com

<<3ds max9职业应用视频教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max9职业应用视频教程>>

13位ISBN编号：9787121038860

10位ISBN编号：7121038862

出版时间：2007-4

出版时间：电子工业

作者：张六成，王帅，李

页数：287

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

本书是一本关于如何使用3ds max进行三维设计的优秀教材，以软件功能为线索，运用实际案例，循序渐进地讲解3ds max的使用技巧，内容涉及广泛，能使读者活学活用。

本书共分为13章，包括初识3ds max、初步建模、复合对象、编辑修改器、高级建模、创建灯光、材质与贴图、摄影机的应用、动画的制作、粒子系统与空间扭曲、环境效果应用、渲染与视频、室内外场景设计等。

教学过程中精选了各种案例，以“知识点+案例”的设计思路，并配以“提示”、“技巧”、“注意”等精彩点播，让读者学得轻松、快速、省时、省力，加上对“职业上机实战”的综合实例分析和讲解，可大幅度地提高读者的综合应用能力。

配套光盘是真正的专业级多媒体光盘，光盘内容包含书中使用的素材和源文件，以及丰富的交互式习题和教案。

长达几个小时的全真多媒体操作演示、全程标准语音讲解，全程交互、边学边练，让您在短时间内掌握 3ds max三维制作和处理技术。

本图书适合3ds max初学者阅读，也适合作为相关培训学校的教材。

书籍目录

第1章　初识3dsmax　1.1　3ds　maX概述　1.2　3ds　maX的应用　1.2.1　工业设计　1.2.2　室内外设计　1.2.3　玩具设计　1.2.4　影视制作　1.3　3dsmax操作界面　1.4　3ds　max功能简介　1.4.1　建模功能　1.4.2　材质贴图功能　1.4.3　动画制作功能　1.5　3ds　max的基本操作　1.5.1　创建第一个模型　1.5.2　变换　1.5.3　切换坐标　1.5.4　恢复操作　1.6　3ds　max设计过程　1.7　思考与练习第2章　初步建模　2.1　基本设置　2.1.1　视图的类型　2.1.2　自定义快捷键　2.1.3　自定义栅格　2.2　基本建模　2.2.1　标准几何体　2.2.2　扩展几何体　2.2.3　建筑模型　2.2.4　样条型建模　2.3　选择对象　2.3.1　名称选择器　2.3.2　选区类型和方式　2.3.3　选择集扣组　2.3.4　对象的移动　2.4　坐标　2.4.1　坐标显示区　2.4.2　坐标输入浮动面板　2.4.3　绝对坐标与偏移坐标　2.4.4　坐标轴　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　2.5.2　镜像复制　2.5.3　阵列复制　2.5.4　空间复制　2.6　职业上机实战——魔方和提篮　2.7　思考与练习第3章　复合对象　3.1　创建复合对象的方法　3.2　布尔　3.3　布尔运算实例　3.4　放样　3.5　放样实例　3.6　职业上机实战——制作插头的模型　3.7　思考与练习第4章　编辑修改器　4.1　编辑修改器使用界面　4.1.1　修改器堆栈控制工具　4.1.2　修改器堆栈右键菜单　4.2　编辑样条线修改器　4.2.1　编辑顶点子对象　4.2.2　编辑线段子对象　4.2.3　编辑样条线子对象　4.3　职业上机实战——典型编辑修改器　4.3.1　车削及实例　4.3.2　拉伸及实例　4.3.3　倒角及实例　4.3.4　弯曲及实例　4.3.5　噪波及实例　4.3.6　锥化及实例　4.4　思考与练习第5章　高级建模　5.1　可编辑面片　5.1.1　编辑对象　5.1.2　编辑顶点　5.1.3　编辑手柄　5.1.4　编辑边　5.1.5　编辑面片　5.1.6　编辑元素　5.2　可编辑网格　5.2.1　编辑对象　5.2.2　编辑顶点　5.2.3　编辑边　5.2.4　面／多边形／元素　5.2.5　显示器的制作实例　5.3　可编辑多边形　5.3.1　编辑对象　5.3.2　编辑顶点　5.3.3　子弹的制作实例　5.4　创建NuRBs对象　5.4.1　创建NuRBs曲线　5.4.2　创建NURBS曲面　5.5　职业上机实战——创建床罩　5.6　思考与练习第6章　创建灯光第7章　材质与贴图第8章　摄像机第9章　动画制作第10章　粒子系统与空间扭曲第11章　环境效果应用第12章　渲染与特效第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