

<<3ds max 9中文版无敌课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9中文版无敌课堂>>

13位ISBN编号：9787121054648

10位ISBN编号：7121054647

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业

作者：母春

页数：311

字数：576000

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

本书是针对3ds max 9初级用户精心编著的一本经典教程。

3ds max是当今全球最流行的三维动画制作软件之一，是Autodesk公司开发的一款三维建模、动画制作和渲染的软件。

它广泛应用于各个领域，是三维效果图制作不可或缺的工具。

本书共分8章，通过基础知识和精彩案例相结合的形式，让读者不仅可以全面、系统地掌握相关的基础知识，对相关软件学以致用，还可以通过中间穿插的课间练习，进一步巩固软件的重点、难点知识，以提高读者学习和工作的效率。

为了进一步提高读者的实际应用技能，最后几个典型的综合实例将本书所有重要的知识和技术融会贯通，让读者在学习完本书后，能充分综合所有3ds max 9的技术来进行实际工作。

<<3ds max 9中文版无敌课堂>>

书籍目录

第1章 3ds max 9入门体验 1.1 预备技能 1.2 无敌课堂1——合理优化配置3ds max 9的操作 1.3 课堂练习——安装3ds max 9与系统文件夹中的插件 1.4 无敌课堂2——通过小实例了解3ds max 9的工作流程 1.5 课后练习——3ds max 9的常规操作练习第2章 建模 2.1 预备技能 2.2 无敌课堂1——使用基本几何体创建卡通炸弹 2.3 课堂练习——使用二维图形创建艺术酒杯 2.4 无敌课堂2——使用扩展几何创建组和家居模型 2.5 课后练习第3章 建模进阶 3.1 预备技能 3.2 无敌课堂1——使用复合对象创建南极的冰屋 3.3 课堂练习——使用“编辑网络”修改器制作桌面文具 3.4 无敌课堂2——使用“可编辑多边形”命令创建齿轮 3.5 课后练习——使用“可编辑多边形”命令创建游戏角色模型第4章 材质和贴图 4.1 预备技能 4.2 无敌课堂1——各类常用材质的应用 4.3 课堂练习——使用建筑材质表现室外效果图质感 4.4 无敌课堂2——常用贴图的应用 4.5 课后练习——使用多种贴图为枯木赋予材质第5章 灯光和渲染 5.1 预备技能 5.2 无敌课堂1——使用日光系统为室内场景照明 5.3 课堂练习——使用“光跟踪器”全局照明表现室外建筑效果图 5.4 无敌课堂2——使用mental ray渲染器渲染室内效果图 5.5 课后练习——使用环境与效果来制作火焰效果第6章 动画 6.1 预备技能 6.2 无敌课堂1——弹跳的小球 6.3 课堂练习——撞击球 6.4 无敌课堂2——穿越迷宫 6.5 课后练习——被压的字母第7章 动画进阶 7.1 预备技能 7.2 无敌课堂1——雪花粒子 7.3 课堂练习——超级喷射粒子 7.4 无敌课堂2——刚体粒子实例练习 7.5 课后练习——重力系统实例练习第8章 综合实例 8.1 光盘包的制作 8.2 制作刀具 8.3 制作火光跳动的烛光

编辑推荐

《无敌课堂：3DX MAX9（中文版）（附光盘）》特色： 理念领先：以认知规律为指导思想，融入建构主义、“做中学”的理念，以读者为中心设计教程结构，打造培训教程的精品。

体例实用：体例以实用取胜，将每章的结构划分为“预备技能、无敌课堂1、课堂练习、无敌课堂2、课后练习”5个紧密相连的环节，由浅入深、层层深入地引导读者掌握软件技能。

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>