

<<3ds max 9.0中文版四库全书>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 9.0中文版四库全书>>

13位ISBN编号：9787121061936

10位ISBN编号：7121061937

出版时间：2008-7

出版时间：电子工业出版社

作者：点智文化

页数：670

字数：1000000

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 9.0中文版四库全书>>

### 内容概要

本书是一本专门讲解3ds max 9中文版及VRay的技术性书籍，书中不仅通过大量理论讲解、实例展示，讲解了3ds max 9、VRay的主要参数、操作方法，还专门讲解了若干个效果图案例，展示了如何综合运用这两种软件渲染实现照片级的效果图。

本书的光盘包括书中所有案例源文件，包括效果图案例的光子贴图文件，并附赠了大量不同风格的实用模型、材质、贴图文件，相信能够帮助读者节省不少学习时间。

本书适合于那些希望掌握3ds max 9中文版基本操作方法的人员，尤其是那些在学习了3ds max 9中文版、VRay以后，希望进入效果图表现领域的学习人员。

# <<3ds max 9.0中文版四库全书>>

## 书籍目录

|          |                 |          |            |           |            |            |               |            |            |                |              |                |                  |                |                 |          |                   |            |            |            |            |               |             |                   |            |             |                |          |            |            |            |            |             |                 |                 |                 |           |             |               |          |              |            |            |            |            |            |            |            |             |              |                 |              |            |                  |                |                  |           |                    |                    |                    |                     |                  |              |                  |              |              |                |             |          |                   |                  |                  |                 |                  |                  |                   |                 |            |            |           |           |
|----------|-----------------|----------|------------|-----------|------------|------------|---------------|------------|------------|----------------|--------------|----------------|------------------|----------------|-----------------|----------|-------------------|------------|------------|------------|------------|---------------|-------------|-------------------|------------|-------------|----------------|----------|------------|------------|------------|------------|-------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------|-------------|---------------|----------|--------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|--------------|-----------------|--------------|------------|------------------|----------------|------------------|-----------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|------------------|--------------|------------------|--------------|--------------|----------------|-------------|----------|-------------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|------------------|-------------------|-----------------|------------|------------|-----------|-----------|
| 第1章 软件基础 | 1.1 初步认识3ds max | 1.2 软件界面 | 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 认识视图区域 | 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制作流程 | 第2章 基本操作 | 2.1 3ds max文件基本操作 | 2.1.1 新建场景 | 2.1.2 保存文件 | 2.1.3 重置场景 | 2.1.4 合并文件 | 2.1.5 导入、导出场景 | 2.1.6 自定义操作 | 2.2 3ds max对象基本操作 | 2.2.1 选择对象 | 2.2.2 选择集和组 | 2.2.3 对象的隐藏与冻结 | 第3章 变换操作 | 3.1 基本变换工具 | 3.1.1 移动工具 | 3.1.2 旋转工具 | 3.1.3 缩放工具 | 3.2 变换Gizmo | 3.2.1 移动变换Gizmo | 3.2.2 旋转变换Gizmo | 3.2.3 缩放变换Gizmo | 3.3 变换的使用 | 3.3.1 变换轴约束 | 3.3.2 变换的键盘输入 | 3.4 捕捉对象 | 3.4.1 绘图中的捕捉 | 3.4.2 增量捕捉 | 3.5 其他变换方法 | 3.5.1 阵列变换 | 3.5.2 克隆变换 | 3.5.3 镜像变换 | 3.5.4 对齐变换 | 3.5.5 间隔工具 | 第4章 二维建模及编辑 | 4.1 初步认识二维图形 | 4.1.1 认识二维图形的类型 | 4.1.2 基本二维图形 | 4.2 创建二维图形 | 4.2.1 创建常用基本二维图形 | 4.2.2 创建复合二维图形 | 4.2.3 通过导入创建二维图形 | 4.3 编辑样条线 | 4.3.1 认识“编辑样条线”修改器 | 4.3.2 在“顶点”次对象层次工作 | 4.3.3 在“线段”次对象层次工作 | 4.3.4 在“样条线”次对象层次工作 | 4.4 将二维图形转化为三维模型 | 4.4.1 “车削”命令 | 4.4.2 “可渲染样条线”命令 | 4.4.3 “挤出”命令 | 4.4.4 “倒角”命令 | 4.4.5 “倒角剖面”命令 | 第5章 三维建模及编辑 | 第6章 复合建模 | 第7章 初步认识3ds max材质 | 第8章 3ds max材质的应用 | 第9章 3ds max贴图的应用 | 第10章 3ds max摄影机 | 第11章 3ds max灯光技术 | 第12章 3ds max渲染技术 | 第13章 3ds max环境和效果 | 第14章 V-Ray渲染器精解 | 第15章 现代客厅篇 | 第16章 欧式卧室篇 | 第17章 欧式浴室 | 第18章 建筑外观 |
|----------|-----------------|----------|------------|-----------|------------|------------|---------------|------------|------------|----------------|--------------|----------------|------------------|----------------|-----------------|----------|-------------------|------------|------------|------------|------------|---------------|-------------|-------------------|------------|-------------|----------------|----------|------------|------------|------------|------------|-------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------|-------------|---------------|----------|--------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|--------------|-----------------|--------------|------------|------------------|----------------|------------------|-----------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|------------------|--------------|------------------|--------------|--------------|----------------|-------------|----------|-------------------|------------------|------------------|-----------------|------------------|------------------|-------------------|-----------------|------------|------------|-----------|-----------|

## 章节摘录

插图：第1章 软件基础1.1 初步认识3ds max目前三维软件的种类非常多。

当选择一款普及的软件之后，就要坚定不移地学好它，不要半途而废。

各种软件之间大多是相通的，除了使用方法略有不同之外，思路基本差不多。

所以，先学精了一门软件再去学其他的软件就变得很容易了。

在众多三维软件中，3ds max用户量最大、功能齐全且插件众多，被广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、辅助教学及工程可视化等多种领域，无论是从经验交流方面来讲，还是从学习难度方面来讲都是很好的选择。

## <<3ds max 9.0中文版四库全书>>

### 编辑推荐

《3ds max 9.0中文版四库全书》适合于那些希望掌握3ds max 9中文版基本操作方法的人员，尤其是那些在学习了3ds max 9中文版、VRay以后，希望进入效果图表现领域的学习人员。

#### 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>