第一图书网, tushu007.com

<<3ds max9从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds max9从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787500677581

10位ISBN编号：7500677588

出版时间：2007-12

出版时间：中国青年出版社

作者：尖峰科技

页数：703

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

按照建立模型、设置材质与贴图、创建动画并渲染的三维设计流程．全书共分为11章，详细地讲解了3ds Max的基本知识、对象的创建、变换对象、修改器的使用、材质的制作、如何创建动画、灯光与摄影机、渲染输出以及物理动画模拟工具(reactor)等3ds Max的所有功能，并在知识讲解的末尾有针对性地加入了大量小型实例．使读者可以通过练习．进一步巩固学到的各种知识。

本书除包含各种命令操作外．还针对室内设计和片头动画制作这两个最重要的应用领域．提供了两个综合实例，其内容包含了利用CAD图纸制作建筑透视图．家具的制作和贴图、渲染器的应用、利用Priotostlop润色、制作摄像机动画、后期合成等内容．不但为读者展示了实际工作中高级作品的完美设计效果，也以此来帮助读者综合应用、复习前面章节学到的各种知识．并积累一定的实际操作经验。

全书内容全面、讲解细致，深入剖析了使用3ds Max软件进行创作的全部流程、关键技术和最实用的设计技巧，即使是初次接触3ds Max软件的读者也能顺利操作、迅速上手。

<<3ds max9从入门到精通>>

书籍目录

Chapter1 认识3ds Max 1.1 3ds Max简介 1.2 3ds Max的安装与工作流程 1.3 用户界面的基本控件 1.4 命令面板 1.5 视图 1.6 菜单命令 1.7 自定主义界面和设置系统Chapter2 创建场景对象 2.1 创建几何模型 2.2 创建几何图形 2.3 创建复合对象 2.4 创建建筑模型 2.5 创建精细的办公桌模型Chapter3 对象的变换 3.1 对象属性 3.2 对象的选择方式和显示状态 3.3 对象的基本变换 3.4 克隆对象 3.5 坐标系统与轴心控制 3.6 使用工具变换、克隆对象 3.7 运用捕捉功能 3.8 制作调味盒Chapter4 使用修改器 4.1 修改器堆栈 4.2 修改图形的常用修改器 4.3 修改模型的常用修改器 4.4 可编辑样条线 4.5 可编辑多边形 4.6 制作文具Chapter5 为场景制作材质Chapter6 动画Chapter7 灯光与摄影机Chapter8 渲染Chapter9 reactorChapter10 室内效果图Chapter11 影视片头动画

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