

<<3DS MAX 9基础与实训>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 9基础与实训>>

13位ISBN编号：9787121053979

10位ISBN编号：7121053977

出版时间：2007-12

出版时间：电子工业

作者：王丽萍主编

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基础与实训>>

内容概要

本书以培养学习者3DS MAX软件实用技能为主旨，内容分两大部分：前12章是3DS MAX9应用基础部分，以三维动画制作基本过程为主线，采用操作基础加实例制作的方式，重点介绍3DS MAX9中模型创建、模型编辑、材质贴图、灯光与摄影机应用、渲染输出及基础动画制作、粒子系统、动画后期合成等基本操作技术；后3章为综合实训部分，分别通过室内效果图制作、建筑效果图制作、片头动画制作等实际工程案例，介绍3DS MAX软件在实际工作中的应用技巧。

本书适于作为高等职业院校相关专业及各类培训班教材，也适于三维制作的爱好者及从业人员自学。

<<3DS MAX 9基础与实训>>

书籍目录

| | | | |
|--------------------------|-----------------------|-------------------|------------------------|
| 第1章 3DS MAX9入门 | 1.1 三维动画制作简介 | 1.1.1 三维动画的应用 | 1.1.2 三维动画制作软件概述 |
| 1.2 3DS MAX9的系统配置要求及安装 | 1.3 3DS MAX9的启动与损伤界面 | 1.3.1 3DS MAX9的启动 | 1.3.2 3DS MAX的操作界面 |
| 1.4 3DS MAX9的空间坐标系统与坐标轴 | 1.4.1 三维空间与坐标轴 | 1.4.2 坐标系统简介 | 1.5 3DS MAX9中对象的基本变换损伤 |
| 1.5.1 基本变换损伤工具 | 1.5.2 变换损伤方法 | 1.5.3 坐标轴限制 | 1.5.4 变换操作演练 |
| 1.5.5 坐标轴心控制 | 1.6 3DS MAX9中动画制作基本流程 | 本章小结 | 思考与上机练习 |
| 第2章 基本模型创建 | 2.1 模型创建基本方法简介 | 2.2 创建标准基本体 | 2.2.1 长方体 |
| 2.2.2 圆锥体 | 2.2.3 球体 | 2.2.4 几何球体 | 2.2.5 圆柱体 |
| 2.2.6 管状体 | 2.2.7 圆环 | 2.2.8 四棱锥 | 2.2.9 茶壶 |
| 2.2.10 平面 | 2.3 创建扩展基本体 | 2.3.1 异面体 | 2.3.2 环形结 |
| 2.3.3 切角长方体 | 2.3.4 切角圆柱体 | 2.3.5 油罐 | 2.3.6 胶囊 |
| 2.3.7 纺锤 | 2.3.8 L-Ext (L-墙体) | 2.3.9 球棱柱 | 2.3.10 C-Ext (C-墙体) |
| 2.3.11 软管 | 2.3.12 棱柱 | 2.3.13 环形波 | 2.4 创建建筑对象 |
| 2.4.1 门 | 2.4.2 窗 | 2.4.3 楼梯 | 2.4.4 AEC扩展 |
| 2.5 实例制作 | 本章小结 | 思考与上机练习 | 第3章 基本编辑操作 |
| 3.1 对象的选择 | 3.1.1 利用(选择对象)工具进行选择 | 3.1.2 区域选择 | 3.1.3 按名称选择 |
| 3.1.4 选择过滤器 | 3.2 组操作 | 3.3 复制 | 3.3.1 利用复制命令进行复制 |
| 3.3.2 利用变换工具配合Shift键进行复制 | 3.4 阵列与间隔工具应用 | 3.4.1 阵列 | 3.4.2 间隔工具 |
| 3.5 镜像 | 3.5.1 镜像操作方法及参数设置 | 3.5.2 操作演练 | 3.6 对齐..... |
| 第4章 创建图形 | 第5章 由二维图形创建三维模型 | 第6章 创建复合对象 | 第7章 模型修改 |
| 第8章 材质与贴图 | 第9章 灯光与摄影机 | 第10章 渲染 | 第11章 基础动画 |
| 第12章 粒子动画及后期合成 | 第13章 室内效果图制作实例 | 第14章 建筑效果图制作实例 | 第15章 片头动画制作实例 |

<<3DS MAX 9基础与实训>>

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>