第一图书网, tushu007.com

<<三维动画制作3ds Max 9案 >

图书基本信息

书名：<<三维动画制作3ds Max 9案例教程>>

13位ISBN编号：9787121129650

10位ISBN编号：7121129655

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业出版社

作者：向华

页数：270

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是为适应中等职业学校培养计算机应用及软件技术领域技能紧缺人才的需要而编写。
全书采用任务驱动模式，提出了28个兼具实用性与趣味性的具体任务，介绍3ds
Max
9在建模、材质、灯光、摄像机和动画等方面的基本使用方法和操作技巧。
通过大量的工作任务实施和上机实战训练，突出了对实际操作技能的培养。

本书附有一张配套光盘，为“ 三维动画 ”课程的教学提供了方便。
其中的“ 任务相关文档 ”文件夹提供了各章所有任务的实施结果及相关素材；“ 场景 ”文件夹提供了完成部分任务以及上机实战所需要的场景文件；“ 实战 ”文件夹提供了上机实战的操作结果；“ 材质 ”文件夹则提供了各类常用材质贴图。

本书既可作为中等职业学校有关专业的“ 三维动画 ”教材，也可作为相关培训教材和三维动画爱好者的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 体验3ds Max 9
1.1 任务1：制作晚间新闻片头动画—3ds Max 9的基本工作流程
1.1.1 任务实施
1.1.2 三维动画制作流程简介
1.1.3 3ds Max 9中文版的工作界面
1.2 任务2：制作两个大红灯笼旋转的动画—3ds Max 9的基本操作
1.2.1 任务实施
1.2.2 选择对象
1.2.3 移动、旋转和缩放
1.2.4 克隆对象
1.2.5 镜像对象
1.2.6 对齐工具
1.3 上机实战
1.3.1 旋转的立体相框
1.3.2 向前滚动的球体
习题与训练
第2章 三维基本体建模
2.1 任务3：制作玩具小推车—使用标准基本体构造模型
2.1.1 任务实施
2.1.2 标准基本体
2.2 任务4：制作沙发和茶几——使用扩展基本体构造模型
2.2.1 任务实施
2.2.2 扩展基本体
2.3 任务5：制作镂空小笔筒——使用布尔操作生成复杂模型
2.3.1 任务实施
2.3.2 布尔操作
2.3.3 关于复合对象
2.4 上机实战
2.4.1 算盘
2.4.2 书房一角
习题与训练
第3章 二维图形建模
3.1 任务6：制作Max标志——创建二维图形
3.1.1 任务实施
3.1.2 二维图形
3.1.3 编辑二维图形
3.2 任务7：倒角文字——使用“ 倒角 ”修改器产生三维模型
3.2.1 任务实施
3.2.2 “ 倒角 ”修改器
3.2.3 “ 倒角剖面 ”修改器
3.3 任务8：花瓶建模——使用“ 车削 ”修改器产生三维模型
3.3.1 任务实施
3.3.2 “ 车削 ”修改器的有关参数
3.4 任务9：牙膏模型——创建放样复合对象
3.4.1 任务实施

第一图书网, tushu007.com

3.4.2 放样的有关概念
3.4.3 “ 放样 ”命令的有关参数
3.4.4 放样变形
3.4.5 放样路径上放置多个截面图形
3.5 上机实战
3.5.1 酒杯
3.5.2 保龄球
习题与训练
第4章 模型的修改
4.1 任务10：花形托盘—使用“ 锥化 ”修改器
4.1.1 任务实施
4.1.2 使用修改器
4.1.3 修改器堆栈
4.2 任务11：蘑菇—使用FFD修改器
4.2.1 任务实施
4.2.2 常用编辑修改器
4.3 任务12：卡通鱼—使用“ 编辑网格 ”修改器
4.3.1 任务实施
4.3.2 子对象的选择和编辑
4.4 上机实战
4.4.1 波纹动画
4.4.2 战斗机
习题与训练
第5章 材质和贴图
5.1 任务13：制作花瓶材质—材质基本参数
5.1.1 任务实施
……
第6章 灯光
第7章 摄像机
第8章 动画制作
第9章 粒子系统和空间扭曲

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

向华主编的《三维动画制作3ds Max 9案例教程》介绍了3ds Max 9中文版的基本使用方法和操作技巧。全书采用任务驱动模式，提出了28个兼具实用性与趣味性的具体任务，介绍3ds Max 9在建模、材质、灯光、摄像机和动画等方面的基本使用方法和操作技巧。

第一图书网, tushu007.com

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