

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2009三维设计应用教程>>

13位ISBN编号：9787561232804

10位ISBN编号：7561232802

出版时间：2011-12

出版时间：西北工业大学出版社

作者：杨院院

页数：246

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

《中等职业学校“十二五”计算机规划教材：3DS MAX2009三维设计应用教程》为中等职业学校“十二五”计算机规划教材，主要内容包括3DS MAX 2009简介、对象的基本操作、创建与编辑二维图形、创建标准基本体模型、创建扩展基本体模型、创建复合对象、编辑对象与NURBS建模、设置对象材质与贴图、设置灯光与摄影机、创建与编辑动画、环境特效与渲染输出、后期处理、综合应用实例以及上机实训。

第1~12章后附有本章小结及操作练习，以便使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

《中等职业学校“十二五”计算机规划教材：3DS MAX2009三维设计应用教程》可作为中等职业学校计算机三维设计课程的教材，同时也可作为培训班教材及电脑爱好者的自学参考书。

## 书籍目录

第1章 3DSMAX2009简介1.1 初识3DSMAX20091.1.1 3DSMAX2009的新增功能1.1.2 3DSMAX2009的应用领域1.2 3DSMAX2009操作界面1.2.1 3DSMAX2009界面元素1.2.2 自定义3DSMAX2009操作界面1.3 上机实战——自定义视图布局本章小结操作练习第2章 对象的基本操作2.1 选择对象2.1.1 使用鼠标选择对象2.1.2 通过区域选择对象2.1.3 根据对象特性选择对象2.2 对象的变换2.1.1 移动2.1.2 旋转2.1.3 缩放2.1.4 对齐2.3 对象的成组2.3.1 成组2.3.2 打开和解组2.4 对象的复制2.4.1 使用菜单命令复制2.4.2 使用变换工具复制2.4.3 镜像复制2.4.4 阵列复制2.4.5 间隔工具复制2.5 上机实战——创建佛珠本章小结操作练习第3章 创建与编辑二维图形3.1 创建二维图形3.1.1 创建线3.1.2 创建矩形3.1.3 创建圆弧3.1.4 创建多边形3.1.5 创建星形3.1.6 创建文本3.1.7 创建螺旋线3.1.8 创建截面3.1.9 创建圆、椭圆和圆环3.2 编辑修改二维图形3.2.1 编辑顶点3.2.2 编辑线段3.2.3 编辑样条线3.3 通过二维图形生成三维模型3.3.1 挤出3.3.2 倒角3.3.3 车削3.4 上机实战——创建红酒本章小结操作练习第4章 创建标准基本体模型4.1 标准基本体的创建方法4.1.1 长方体4.1.2 圆锥体4.1.3 球体4.1.4 几何球体4.1.5 圆柱体4.1.6 管状体4.1.7 圆环4.1.8 四棱锥4.1.9 茶壶4.1.10 平面4.2 上机实战——创建桌椅本章小结操作练习第5章 创建扩展基本体模型5.1 常用扩展基本体5.1.1 异面体5.1.2 切角长方体5.1.3 L-Ext和C.Ext5.1.4 切角圆柱体5.1.5 油罐和纺锤5.1.6 球棱柱5.1.7 棱柱5.1.8 环形结5.1.9 环形波5.1.10 胶囊和软管5.2 特殊扩展基本体5.2.1 AEC扩展基本体5.2.2 门基本体5.2.3 窗基本体5.2.4 楼梯基本体5.3 上机实战——创建茶几本章小结操作练习第6章 创建复合对象6.1 散布6.2 连接6.3 布尔运算6.3.1 并集6.3.2 交集6.3.3 差集6.3.4 切割6.4 ProBoolean (超级布尔) 复合对象6.4.1 合集6.4.2 切面6.4.3 盖印6.5 放样6.5.1 生成放样物体6.5.2 编辑放样物体6.6 上机实战——创建音箱本章小结操作练习第7章 编辑对象与NURBS建模7.1 应用修改命令编辑对象7.1.1 弯曲命令7.1.2 扭曲命令7.1.3 晶格命令7.1.4 噪波命令7.1.5 松弛命令7.1.6 涟漪命令7.1.7 波浪命令7.1.8 倾斜命令7.1.9 锥化命令7.1.10 (FFD) 自由变形7.1.11 编辑网格命令7.2 NURBS建模7.2.1 创建和编辑点曲线7.2.2 创建CV曲线7.2.3 创建NURBS曲面7.3 上机实战——创建楼梯本章小结操作练习第8章 设置对象材质与贴图8.1 使用材质编辑器8.1.1 示例窗8.1.2 工具栏8.1.3 参数设置区8.2 常用材质类型8.2.1 合成材质8.2.2 混合材质8.2.3 双面材质8.2.4 光线跟踪材质8.2.5 多维 / 子对象材质.....第9章 设置灯光与摄影机第10章 创建与编辑动画第11章 环境特效与渲染输出第12章 后期处理第13章 综合应用实例第14章 上机实训

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>