

<<中文版3ds Max 9.0实例与操作>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 9.0实例与操作>>

13位ISBN编号：9787802434998

10位ISBN编号：7802434998

出版时间：2010-6

出版时间：航空工业出版社

作者：贾洪亮 编

页数：372

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>

<<中文版3ds Max 9.0实例与操作>>

内容概要

3dsMax9.0是目前最优秀的三维动画制作软件之一，本书结合3dsMax9.0的实际用途，按照系统、实用、易学、易用的原则详细介绍了3ds Max 9.0的各项功能，内容涵盖3ds Max入门、创建和编辑二维图形、创建三维模型、使用修改器、高级建模、材质和贴图、灯光摄影机和渲染、动画制作、粒子系统和空间扭曲、三维动画综合实例等。

本书具有如下特点：(1)全书内容依据3ds Max 9.0的功能和实际用途来安排，并且严格控制每章的篇幅，从而方便教师讲解和学生学习；(2)大部分功能介绍都以“理论+实例+操作”的形式进行。并且所举实例简单、典型、实用，从而便于读者理解所学内容，并能活学活用；(3)将3ds Max 9.0的一些使用技巧很好地融入到了书中，从而使本书获得增值；(4)各章都给出了一些精彩的综合实例，便于读者巩固所学知识，并能在实践中应用。

本书可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

书籍目录

第1章 3ds Max入门 1.1 3ds Max简介 1.1.1 3ds Max的应用领域 1.1.2 使用3ds Max制作动画的流程 1.1.3 3ds Max 9的工作界面 1.2 3ds Max 9的文件操作 1.2.1 新建场景文件 1.2.2 调用其他文件中的模型 1.2.3 保存场景文件 1.3 3ds Max 9的视图调整 1.3.1 视图的类型 1.3.2 视口的显示方式 1.3.3 缩放、平移和旋转视图——调整卡通猫的观察效果 综合实例1——观察汽车模型 1.4 3ds Max 9的坐标系 1.4.1 世界坐标系 1.4.2 局部坐标系——调整足球的局部坐标 1.4.3 参考坐标系 1.5 常用的对象操作 1.5.1 选择对象——选择台球模型 1.5.2 移动、旋转和缩放对象——变换瓷瓶模型 1.5.3 对齐对象——对齐椅子和椅垫 1.5.4 克隆对象——克隆风车、士兵、旅游鞋和直升机 1.5.5 群组、隐藏和冻结对象 综合实例2——创建战斗机编队 本章小结 思考与练习第2章 创建和编辑二维图形 第3章 创建基本三维模型 第4章 使用修改器 第5章 高级建模 第6章 材质和贴图 第7章 灯光、摄影机和渲染 第8章 动画制作 第9章 粒子系统和空间扭曲 第10章 三维动画综合实例——展示掌上电脑

<<中文版3ds Max 9.0实例与操作>>

编辑推荐

德国亚琛计算机教育中心 北京金企鹅文化发展中心联合策划 新世纪计算机教育名师课堂
中德著名教育机构精心打造 德国人的理念+中因人的思路+最优秀的教师，打造最经典的计算机图书
用实例与操作去讲解软件的功能，用综合实例来提高实战能力，让学习变得轻松 大量的操作技巧和学习心得，让您快速成为3ds Max动画制作高手 附赠精美的教学课件与精彩的视频演示光盘，让教学轻松自如。

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>