

## <<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。

## &lt;&lt;3DS MAX 9基础与实训&gt;&gt;

## 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>