第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版三维动画设 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9中文版三维动画设计>>

13位ISBN编号：9787115213082

10位ISBN编号：7115213089

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔 编

页数：202

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

3ds Max是功能强大的三维动画设计软件，它在影视动画及广告制作、计算机游戏开发、建筑装潢与设计、机械设计与制造、军事科技、多媒体教学以及动态仿真等领域都有着非常广泛的应用。

本书以三维制作为主线，全面介绍3ds Max 9的二维、三维建模过程及编辑修改，放样物体的制作及编辑修改，材质的制作和应用，灯光和摄影机的应用及粒子效果的应用内容。

书中全部的制作实例都有详尽的操作步骤，内容侧重于操作方法，重点培养学生的实际操作能力，并且在各讲均设有练习题，使学生能够巩固各讲中所学的知识与操作技巧。

本书适合作为中等职业学校“三维动画制作”课程的教材，也可作为培训学校的用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版三维动画设 >

书籍目录

第1讲 ds Max 9中文版基础 1.1 ds Max 9中文版系统入门 1.1.1 知识点讲解 1.1.2 范例解析——3ds Max 9系统界面操作与划分 1.1.3 课堂练习——调用并修改场景文件 1.2 三维空间的概念与操作 1.2.1 知识点讲解 1.2.2 范例解析——物体变动套框的使用方法 1.2.3 课堂练习——搭建雕塑模型 1.3 课后作业第2讲 三维基本体与建筑构件 2.1 创建标准基本体 2.1.1 知识点讲解 2.1.2 范例解析——标准基本体的创建过程 2.1.3 课堂练习——利用标准基本体制作台灯 2.2 创建扩展基本体 2.2.1 知识点讲解 2.2.2 范例解析（一）——扩展基本体的创建过程 2.2.3 范例解析（二）——利用扩展基本体创建茶几 2.2.4 课堂练习——基本体建模强化训练 2.3 门窗墙构件的应用 2.3.1 知识点讲解 2.3.2 范例解析——门、窗与墙的结合 2.3.3 课堂练习——为室内场景添加门窗 2.4 楼梯与栏杆构件的应用 2.4.1 知识点讲解 2.4.2 范例解析——楼梯与栏杆的结合 2.4.3 课堂练习——为室外场景添加栏杆 2.5 课后作业第3讲 常用工具 3.1 常用复制工具 3.1.1 知识点讲解 3.1.2 范例解析（一）——克隆复制 3.1.3 范例解析（二）——镜像复制 3.1.4 范例解析（三）——阵列复制 3.1.5 范例解析（四）——间隔复制 3.1.6 课堂练习——制作栏杆 3.2 对齐工具 3.2.1 知识点讲解 3.2.2 范例解析（一）——多方位对齐 3.2.3 范例解析（二）——克隆并对齐 3.2.4 课堂练习——整理凌乱的房间 3.3 课后作业第4讲 基本体建模综合应用 4.1 综合应用（一）——创建卡通城堡 4.1.1 搭建球体建筑 4.1.2 搭建塔式建筑 4.2 综合应用（二）——创建小区建筑群 4.2.1 制作标准层 4.2.2 制作屋顶 4.2.3 复制生成楼体第5讲 三维造型的编辑与修改 5.1 常用造型修改器 5.1.1 知识点讲解 5.1.2 范例解析（一）——【弯曲】和【锥化】修改器 5.1.3 范例解析（二）——【晶格】修改器 5.1.4 课堂练习——多个修改器顺序嵌套 5.2 常用动画修改器 5.2.1 知识点讲解 5.2.2 范例解析（一）——【波浪】修改器 5.2.3 范例解析（二）——【路径变形】修改器 5.2.4 课堂练习——制作过山车动画 5.3 多边形建模 5.3.1 知识点讲解 5.3.2 范例解析（一）——顶点编辑 5.3.3 范例解析（二）——边编辑 5.3.4 范例解析（三）——边界与元素编辑 5.3.5 课堂练习——制作水盆 5.4 三维布尔运算 5.4.1 知识点讲解 5.4.2 范例解析——物体切片动画 5.4.3 课堂练习——旋转螺纹动画 5.5 课后作业第6讲 二维画线与三维生成 6.1 二维画线的作用与概念 6.2 二维画线 6.2.1 知识点讲解 6.2.2 范例解析（一）——徒手画线与正交 6.2.3 范例解析（二）——键盘输入画线 6.2.4 范例解析（三）——创建文本 6.3 二维线型编辑 6.3.1 知识点讲解 6.3.2 范例解析（一）——顶点编辑 6.3.3 范例解析（二）——线段编辑 6.3.4 范例解析（三）——线型编辑 6.3.5 范例解析（四）——剪切与延伸 6.3.6 课堂练习——绘制建筑平面图 6.4 轮廓线型类三维生成法 6.4.1 知识点讲解 6.4.2 范例解析（一）——车削修改功能 6.4.3 范例解析（二）——挤出修改功能 6.5 截面加路径类三维生成法 6.5.1 知识点讲解 6.5.2 范例解析（一）——放样 6.5.3 范例解析（二）——扫描 6.5.4 课堂练习——制作仿古椅 6.6 课后作业第7讲 复杂物体建模综合应用第8讲 材质应用与实例分析第9讲 标准灯光与光度学灯光的应用第10讲 材质与灯光综合应用第11讲 摄影机与环境特效第12讲 动画综合应用

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1讲 ds Max 9中文版基础 1.1 3ds Max 9中文版系统入门 3ds Max 9是一个标准的Windows系统通用程序，该软件的基本操作方法与其他Windows系统下的程序相同。
正确安装好该软件后，可以通过桌面图标或者【开始】菜单调用该程序。
3ds Max 9的文件操作也和其他的Windows通用程序一样，以后缀名为“.max”的方式进行保存和编辑修改。

1.1.1 知识点讲解 ·打开：打开一个场景文件。

·视图转换：利用快捷键完成各视图之间的转换。

·视图显示方式：物体有多种显示方式，包括【平滑+高光】显示方式、【线框】显示方式等。

·视图导航控制区：利用视图导航控制区中的各按钮改变视图的显示角度。

1.1.2 范例解析——3ds Max 9系统界面操作与划分 通常使用一个软件，首先要进入该软件的界面，然后才能调用该软件的命令进行操作。
本小节将介绍如何启动3ds Max 9系统以及系统界面操作与划分。

……

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《中等职业学校计算机系列教材：3ds Max9中文版三维动画设计（机房上课版）》是“中等职业学校计算机系列教材机房上课版”之一，全书共分12个章节，主要以三维制作为主线，全面介绍3ds Max 9的二维、三维建模过程及编辑修改，放样物体的制作及编辑修改，材质的制作和应用，灯光和摄影机的应用及粒子效果的应用内容。
该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

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