

<<3ds max9中文版标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max9中文版标准教程>>

13位ISBN编号：9787302158721

10位ISBN编号：730215872X

出版时间：2007-11

出版时间：清华大学

作者：陶丽

页数：324

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 max9中文版标准教程>>

内容概要

本书系统、详细地介绍了3ds max9各种强大功能，并配合有针对性的实例来引导学习和创作。全书内容包括3ds max概述、选择对象及其变换、编辑调整器、灯光、环境、放样变形、贴图、材质、动画控制器、空间扭曲和粒子系统以及渲染、特效等多个模块，并在最后利用综合实例的形式对所介绍的知识进行了巩固。

本书适合有志于三维造型、动画设计、影视特效和广告创意的读者学习使用，也可以作为高等院校计算机美术、影视动画等相关专业以及社会各类3ds max培训班的基础教材。

<<3ds max9中文版标准教程>>

书籍目录

第1章 3ds max9基础知识	1.1 3ds max9概述	1.1.1 工作流程简介	1.1.2 认识工作界面
1.1.3 3ds max中的视图	1.2 定制工作环境	1.2.1 定制工具栏	1.2.2 调整栅格属性
1.2.3 自定义其他	1.3 思考与练习	第2章 基本操作概述	2.1 文件的基本操作
2.1.1 新建与打开	2.1.2 保存文件	2.2 文件的特殊操作	2.1.1 新建
2.2 选择对象	2.3.1 直接选择	2.2.1 合并场景文件	2.2.2 暂存与取回
2.3.1 直接选择	2.3.2 区域选择	2.3.3 增加物体	2.3.4 选择物体
2.4 变换对象	2.4.1 简述坐标系	2.4.2 移动物体	2.4.3 绕点旋转物体
2.4.1 简述坐标系	2.4.2 移动物体	2.4.3 绕点旋转物体	2.5 复制对象
2.5.1 直接复制物体	2.5.2 镜像复制物体	2.5.3 阵列复制物体	2.6 成组对象
2.5.2 镜像复制物体	2.5.3 阵列复制物体	2.6 成组对象	2.7 课堂练习2-1：执行复制操作
2.5.3 阵列复制物体	2.6 成组对象	2.7 课堂练习2-1：执行复制操作	2.8 思考与练习
2.6 成组对象	2.7 课堂练习2-1：执行复制操作	2.8 思考与练习	第3章 绘制二维图形
2.7 课堂练习2-1：执行复制操作	2.8 思考与练习	第3章 绘制二维图形	3.1 绘制标准图形
2.8 思考与练习	第3章 绘制二维图形	3.1 绘制标准图形	3.1.1 绘制曲线
第3章 绘制二维图形	3.1 绘制标准图形	3.1.1 绘制曲线	3.1.2 绘制圆
3.1 绘制标准图形	3.1.1 绘制曲线	3.1.2 绘制圆	3.1.3 绘制椭圆
3.1.1 绘制曲线	3.1.2 绘制圆	3.1.3 绘制椭圆	3.1.4 绘制圆弧
3.1.2 绘制圆	3.1.3 绘制椭圆	3.1.4 绘制圆弧	3.1.5 绘制矩形
3.1.3 绘制椭圆	3.1.4 绘制圆弧	3.1.5 绘制矩形	3.1.6 绘制多边形
3.1.4 绘制圆弧	3.1.5 绘制矩形	3.1.6 绘制多边形	3.1.7 绘制星形
3.1.5 绘制矩形	3.1.6 绘制多边形	3.1.7 绘制星形	3.1.8 创建文本
3.1.6 绘制多边形	3.1.7 绘制星形	3.1.8 创建文本	3.1.9 绘制螺旋线
3.1.7 绘制星形	3.1.8 创建文本	3.1.9 绘制螺旋线	3.1.10 绘制截面
3.1.8 创建文本	3.1.9 绘制螺旋线	3.1.10 绘制截面	3.2 绘制扩展图形
3.1.9 绘制螺旋线	3.1.10 绘制截面	3.2 绘制扩展图形	3.2.1 NURBS曲线
3.1.10 绘制截面	3.2 绘制扩展图形	3.2.1 NURBS曲线	3.2.2 扩展辑样条线
3.2 绘制扩展图形	3.2.1 NURBS曲线	3.2.2 扩展辑样条线	3.3 编辑样条线
3.2.1 NURBS曲线	3.2.2 扩展辑样条线	3.3 编辑样条线	3.3.1 可编辑样条线
3.2.2 扩展辑样条线	3.3 编辑样条线	3.3.1 可编辑样条线	3.3.2 编辑层级简介
3.3 编辑样条线	3.3.1 可编辑样条线	3.3.2 编辑层级简介	3.4 课堂练习3-1：创建三维字体
3.3.1 可编辑样条线	3.3.2 编辑层级简介	3.4 课堂练习3-1：创建三维字体	3.5 课堂练习3-2：制作汽车标志
3.3.2 编辑层级简介	3.4 课堂练习3-1：创建三维字体	3.5 课堂练习3-2：制作汽车标志	3.6 思考与练习
3.4 课堂练习3-1：创建三维字体	3.5 课堂练习3-2：制作汽车标志	3.6 思考与练习	第4章 创建基本对象
3.5 课堂练习3-2：制作汽车标志	3.6 思考与练习	第4章 创建基本对象	4.1 标准几何体
3.6 思考与练习	第4章 创建基本对象	4.1 标准几何体	4.1.1 创建长方体
第4章 创建基本对象	4.1 标准几何体	4.1.1 创建长方体	4.1.2 球体和几何球体
4.1 标准几何体	4.1.1 创建长方体	4.1.2 球体和几何球体	4.1.3 创建圆柱体
4.1.1 创建长方体	4.1.2 球体和几何球体	4.1.3 创建圆柱体	4.1.4 创建圆环
4.1.2 球体和几何球体	4.1.3 创建圆柱体	4.1.4 创建圆环	4.1.5 创建茶壶
4.1.3 创建圆柱体	4.1.4 创建圆环	4.1.5 创建茶壶	4.1.6 圆锥与平面
4.1.4 创建圆环	4.1.5 创建茶壶	4.1.6 圆锥与平面
4.1.5 创建茶壶	4.1.6 圆锥与平面	第5章 修改器
4.1.6 圆锥与平面	第5章 修改器	第6章 材质与贴图
.....	第5章 修改器	第6章 材质与贴图	第7章 灯光与摄像机
第5章 修改器	第6章 材质与贴图	第7章 灯光与摄像机	第8章 粒子系统与空间扭曲
第6章 材质与贴图	第7章 灯光与摄像机	第8章 粒子系统与空间扭曲	第9章 空间扭曲物体
第7章 灯光与摄像机	第8章 粒子系统与空间扭曲	第9章 空间扭曲物体	第10章 动画基础
第8章 粒子系统与空间扭曲	第9章 空间扭曲物体	第10章 动画基础	第11章 渲染、特效与后期合成
第9章 空间扭曲物体	第10章 动画基础	第11章 渲染、特效与后期合成	第12章 综合实战
第10章 动画基础	第11章 渲染、特效与后期合成	第12章 综合实战	

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>