

《中文版3DS MAX 9三维动画创作实用教程（计算机基础与实训教材系列）》

书籍信息

版次：1
页数：298
字数：512000
印刷时间：2009年01月01日
开本：16开
纸张：胶版纸
包装：平装
是否套装：否
国际标准书号ISBN：9787302189244
丛书名：计算机基础与实训教材系列

编辑推荐

(理论 实例 上机 习题) 4阶段教学模式；任务驱动的讲解方式，方便学习和教学；众多典型的实例操作，注重培养动手能力；PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持。

内容简介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了3ds Max

9三维动画制作软件的使用方法。全书共分12章，详细介绍了3ds Max入门基础、对象的基本变换、创建与编辑基本参数模型、NURBS建模、复合建模、使用修改器编辑模型对象、设计材质与贴图、设计灯光和摄影机、设置环境与效果、制作基础动画和粒子动画、制作简单角色动画以及动画的渲染与输出。此外，本书还通过多个上机练习来帮助用户巩固本书所介绍的三维动画制作知识。

本书内容丰富，结构清晰，语言简练，图文并茂，具有很强的实用性和可操作性，是一本适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到<http://www.tupwk.com.cn/edu>网站下载。

目录

第1章 3ds Max入门基础

1.1 3ds Max简介

1.1.1 3ds Max的应用领域

1.1.2 3ds Max 9的运行要求

1.2 3ds Max的界面

1.2.1 菜单栏

1.2.2 工具栏

1.2.3 命令面板

1.2.4 视口

1.2.5 提示行与状态栏

1.2.6 时间滑块与轨迹栏

1.2.7 动画和时间控件

1.2.8 捕捉工具

1.2.9 视口导航控件

1.3 自定义3ds Max 9界面

- 1.3.1 自定义工具栏
- 1.3.2 自定义菜单
- 1.3.3 自定义视口布局
- 1.3.4 自定义命令和工具的快捷键
- 1.3.5 设置栅格
- 1.4 制作动画的基础知识
 - 1.4.1 动画原理
 - 1.4.2 传统动画与3ds Max动画比较
 - 1.4.3 3ds Max的动画分类
 - 1.4.4 3ds Max制作动画的工作流程
- 1.5 上机练习
- 1.6 习题

第2章 对象的基本变换

- 2.1 认识对象
- 2.2 对象的轴向与轴心控制
 - 2.2.1 设置参考坐标系
 - 2.2.2 坐标的轴向控制
 - 2.2.3 坐标的轴心控制
- 2.3 选择对象
 - 2.3.1 选择对象的基本操作方法
 - 2.3.2 使用区域选择对象
 - 2.3.3 使用选择集选择对象
 - 2.3.4 使用选择过滤器和名称选择对象
- 2.4 变换对象
 - 2.4.1 移动对象
 - 2.4.2 旋转对象
 - 2.4.3 缩放对象
- 2.5 复制对象
 - 2.5.1 通过菜单命令复制对象
 - 2.5.2 镜像复制对象
 - 2.5.3 按键复制对象
 - 2.5.4 阵列复制对象
 - 2.5.5 间隔复制对象
- 2.6 使用组管理对象
- 2.7 对齐对象
- 2.8 上机练习
- 2.9 习题

第3章 创建与编辑基本参数模型

- 3.1 3ds Max建模方法概述
- 3.2 创建二维基本参数模型
 - 3.2.1 创建线
 - 3.2.2 创建文本

- 3.2.3 创建星形
- 3.2.4 创建螺旋线
- 3.3 编辑二维基本参数模型
 - 3.3.1 【编辑样条线】修改器
 - 3.3.2 编辑顶点
 - 3.3.3 编辑分段
 - 3.3.4 编辑样条线
- 3.4 创建标准基本体
 - 3.4.1 创建长方体
 - 3.4.2 创建球体
 - 3.4.3 创建几何球体
- 3.5 创建扩展基本体
 - 3.5.1 创建异面体
 - 3.5.2 创建切角长方体
- 3.6 创建特殊扩展基本体模型
 - 3.6.1 AEC扩展基本体
 - 3.6.2 楼梯基本体模型
 - 3.6.3 门基本体模型
- 3.7 上机练习
- 3.8 习题
- 第4章 NURBS建模
- 第5章 复合建模
- 第6章 使用修改器编辑模型对象
- 第7章 设计材质与贴图
- 第8章 设计灯光和摄影机
- 第9章 设置环境与效果
- 第10章 制作基础动画和粒子动画
- 第11章 制作简单角色动画
- 第12章 动画的渲染与输出

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)