

<<3ds max中文版应用教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787121091476

10位ISBN编号：712109147X

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：张国权 等著

页数：292

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中文版应用教程>>

内容概要

3ds max是当今运行在PC上最畅销的三维动画和建模软件，为影视和广告制作人员提供了强有力的工具。

而3ds max 8是Autodesk公司目前推出的最新版本。

《3ds max 8中文版应用教程》是针对3ds max 8的基础应用而撰写的一本入门级教程。

全书共分12章，细致讲解了3ds max 8的各个功能的使用方法与技巧，并提供了大量三维造型和动画设计的实例。

全书内容翔实，语言精准，条理清晰，实例丰富，图文并茂，可作为三维影视动画设计师培训项目的教学用书，也适合3ds max 8初学者作为参考书使用。

书籍目录

第1章 3ds max 8应用简介1.1 三维动画及其应用1.2 3ds max 8的工作界面1.2.1 主菜单1.2.2 命令面板1.2.3 工具栏1.2.4 工作视图区1.2.5 动画控制区1.2.6 视图控制区1.2.7 MAX脚本输入区1.3 习题1.3.1 填空与选择1.3.2 问与答1.3.3 练习第2章 3ds max 8操作基础2.1 3ds max8的基本概念2.1.1 对象2.1.2 层级2.1.3 空间坐标系2.1.4 轴心2.2 对象选择工具2.2.1 选择对象2.2.2 选择区域2.2.3 按名称选择2.2.4 按颜色选择2.2.5 选择过滤器2.2.6 锁定选择对象2.3 变换对象2.3.1 移动对象2.3.2 旋转对象2.3.3 缩放对象2.3.4 链接对象2.3.5 取消链接2.4 对象的复制和阵列2.4.1 复制对象2.4.2 阵列对象2.5 综合实例2.6 习题2.6.1 填空与选择2.6.2 问与答2.6.3 练习第3章 基础建模3.1 创建标准基本体3.1.1 长方体3.1.2 圆锥体3.1.3 球体3.1.4 几何球体3.1.5 圆柱体3.1.6 管状体3.1.7 圆环3.1.8 四棱锥3.1.9 平面3.2 创建扩展基本体3.2.1 异面体3.2.2 环形结3.2.3第4章 对象的修改与编辑第5章 高级建模第6章 材质编辑第7章 贴图设置第8章 灯光与摄影机第9章 动画制作基础第10章 粒子系统与空间扭曲第11章 环境控制第12章 动现后期制作与合成附录A 习题答案3ds max动画设计师标准化模拟试题

章节摘录

第1章 3ds max 8应用简介 教学目标： 3ds maX是当今世界上应用领域最广、使用人数最多的三维动画制作软件。

3ds max可使用户高效地进行建模、完成材质灯光设置，并极为轻松地将任何对象形成动画。

本章将介绍3ds max 8各方面的基础知识，带领读者全面认识3ds maX 8。

通过本章的学习，读者能够了解3ds max 8的工作方式以及主工作界面各部分的功能和意义，为以后的学习打下坚实的基础。

教学重点与难点： 1.3ds maX 8的应用领域。

2.3ds max 8主工作界面。

1.1 三维动画及其应用 三维计算机动画是采用计算机模拟现实中的三维空间物体，在计算机中构造三维的几何造型，并给造型赋予表面材料、颜色、纹理等特性，然后设计造型的运动、变形、灯光的种类、位置、强度及摄影机的位置、焦距、移动路径等等，最终生成一系列可动态实时播放的运动图像，并可将制作的动画输出到其他硬件设备中。

三维计算机动画不仅可以模拟真实的三维空间，而且还可以产生现实世界不存在的特殊效果。

三维动画主要应用在以下几个领域。

1.电影、电视领域 在电影、电视领域，计算机动画技术主要用于制作电影电视片头、电影特技等。

在这些艺术作品中，艺术家的想象力通过计算机动画技术得以淋漓尽致地发挥，从而产生了许多电影、电视实拍达不到的艺术效果，使作品艺术性得到完美展现。

<<3ds max 中文版应用教程>>

编辑推荐

《3ds max 8中文版应用教程》以就业为导向，突出实用性和专业性，重点培养技术应用能力和岗位工作能力。

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>