

<<中文版3ds Max9案例标准教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max9案例标准教程>>

13位ISBN编号：9787500678618

10位ISBN编号：7500678614

出版时间：2008-4

出版时间：中国青年出版社

作者：潘禄生 编

页数：294

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>

<<中文版3ds Max9案例标准教程>>

内容概要

本书是Autodesk软件产品专家和资深培训专家参与策划的3ds Max 9案例标准教程，内容完全遵循3ds Max教学大纲与认证培训的规定进行编写。

在内容结构上打破传统教学思路，以“案例带知识”型的方式引领读者将理论知识融会于实际操作中。书中除介绍使用3ds Max进行三维动画设计与制作的基本方法和技巧，还在较高层次上剖析了相关的设计诀窍和手段。

本书配备扩展读者学习范围的课外链接，多种形式习题。3ds Max自测试题，应用教学的电子教案，全书所有案例的原始和最终文件，以及多段教学视频，是初、中级读者学习3ds Max的首选图书，也是大中专院校相关专业和社会各级培训班的理想培训教材。

书籍目录

第1章 认识3ds Max 9 1.1 3ds Max概述 1.2 3ds Max 9的功能与特点 1.3 3ds Max 9的安装与使用 1.4 3ds Max工作流程 1.5 教学总结 1.6 作品赏析 1.7 习题第2章 3ds Max 9基本操作 2.1 案例01 3ds Max的界面操作 2.2 案例02 3ds Max场景文件的基本操作 2.3 案例03 3ds Max的视口操作 2.4 教学总结 2.5 课外链接 2.6 习题第3章 在3ds Max场景中创建基本对象 3.1 案例04 创建标准三维几何体 3.2 案例05 创建扩展三维几何体 3.3 案例06 创建标准二维图形 3.4 案例07 创建扩展二维图形 3.5 教学总结 3.6 课外链接 3.7 习题第4章 场景对象的基本操作 4.1 案例08 选择场景对象 4.2 案例09 利用对象变换创建茶几模型 4.3 案例10 利用克隆对象创建停车场 4.4 案例11 使用高级变换工具创建游乐设施 4.5 教学总结 4.6 课外链接 4.7 习题第5章 创建复合对象第6章 可编辑对象第7章 使用3ds Max的修改器第8章 认识3ds Max的材质第9章 深入理解材质贴图第10章 灯光与摄影机第11章 初识3ds Max的动画第12章 3ds Max的渲染输出第13章 3ds Max的环境和特效第14章 综合实例附录1 自测试题附录2 相关链接

章节摘录

1.2 3ds Max 9的功能与特点 3ds Max是目前世界上最流行的三维设计制作软件, 3ds Max不仅应用于游戏开发和合成电影电视特效, 还可用于工业辅助设计、建筑园林、室内装饰, 甚至还能能为科技教育、军事技术和科学研究提供专业、全面的解决方案。

3ds Max使建筑师、设计师、制图艺术家和可视化专家能够通过概念探索、设计验证及可视交流直观地掌握设计过程。

这是通过该软件的直观用户界面和工作流程工具、高效无损的可视和参数工作流程以及高度集成的mental ray渲染功能实现的。

此外, 与标准制作工具的良好兼容性, 例如与Adobe Photoshop和Illustrator软件以及与主流计算机辅助设计(CAD)软件包(如AutoCAD 2008、AutoCAD Architecture 2008和Revit Architecture 2008), 使用户能够迅速将3ds Max作为其可视化工作流程的一部分, 如图1—4和图1—5所示。

.....

编辑推荐

3ds Max是目前国内使用最广泛的一款三维制作软件，集建模、动画、渲染于一体，被广泛地应用于影视特效、建筑效果图和建筑动画制作中。

它可以使可视化设计人员、游戏开发人员以及视觉特效艺术家制作出令人惊叹的三维作品。

本书全部采用实战案例的方式来讲解3ds Max 9的功能设置和使用方法。

全书共分14章，详细讲述了3ds Max基础知识、场景文件、视口、场景对象、复合对象、可编辑对象、修改器、材质贴图、灯光与摄影机、关键帧动画、粒子动画、渲染输出以及环境和特效等相关内容。最后以综合案例的形式展示了古董电话模型和室外场景动画的完整创建过程。

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>