第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds Max 9案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max 9案例教程>>

13位ISBN编号：9787113088750

10位ISBN编号：7113088759

出版时间：2009-4

出版时间：罗红霞、郑淑晖、沈建峰、 沈大林 中国铁道出版社 (2009-04出版)

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

前言

本套教材依据教育部办公厅和信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。
根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析，针对目前的职业技术学校学生的特点，采用案例引领，将知识进行细化，案例与知识相结合的教学方式，充分体现了我国教育学家陶行知先生“教学做合一”的教育思想。
通过完成案例的实际操作，学习相关知识、基本技能和技巧，让学生在学习当中始终保持学习兴趣、充满成就感和探索精神，不仅可以让学生迅速上手，还培养了学生的创作能力。
从教学效果来看，这种教学方式可以使学生快速掌握知识和应用技巧，有利于学生适应社会的需要。
每本书按知识体系划分为多个章节，每一个案例是一个教学单元，按照每一个教学单元将知识细化，每一个案例的知识有相对的体系结构。
在每一个教学单元中，将知识与技能的学习融于完成一个案例的教学中，将知识与案例很好地结合成一体，案例与知识不是分割的。
每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。
在“案例效果”栏目中，介绍案例完成的效果，在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧，在“相关知识”栏目中介绍与本案例单元有关的知识，有总结和提高的作用，在“思考与练习”栏目中，提供了一些与本案例有关的思考与练习题。
对于程序设计类的教程，考虑程序设计技巧内容较多，不易于用一个案例带动多项知识点的学习，因此采用先介绍相关知识，再结合知识介绍1个或多个案例。
丛书作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则，注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力，注重提高学生的学习兴趣和对创造能力的培养，注重将重要的制作技巧融于案例完成的介绍当中。
本书还特别注意由浅入深、循序渐进，使读者在阅读学习时能够快速入门，知识和技能达到较高的水平。
读者可以边进行案例制作，边学习相关知识和技巧。
采用这种方法，特别有利于教师进行教学和学生自学。
本书为了便于老师教学，提供了实时演示的多媒体电子教案，将大部分案例的操作步骤实时录制下来，让老师可以摆脱重复操作的繁琐，轻松教学。
参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的老师，还有在企业负责项目开发的技术人员，他们将教学与工作需求更紧密地结合起来，通过完全的案例教学，提高学生的就业竞争力，为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds Max 9案例教程>>

内容概要

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》共分6章，通过19个室内外场景装饰设计案例的分析，较全面地介绍了使用3dsMax9进行装饰设计的方法与技能。
《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》结构以节为一个教学单元，除第1章外每节由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。
《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》采用案例驱动，以案例实现为主导，将知识点融入案例，贯穿以案例带动相关知识点的学习，通过学习实例来掌握3dsMax9装饰设计的知识和技能。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》适合作为中等职业技术学校计算机专业或高等职业技术学院非计算机专业的建筑装饰、美工设计和多媒体设计专业教材，也可以作为初学者自学的参考书。
《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》共分6章，通过19个室内外场景装饰设计案例的分析，较全面地介绍了使用3dsMax9进行装饰设计的方法与技能。
《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》结构以节为一个教学单元，除第1章外每节由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。
《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》采用案例驱动，以案例实现为主导，将知识点融入案例，贯穿以案例带动相关知识点的学习，通过学习实例来掌握3dsMax9装饰设计的知识和技能。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》适合作为中等职业技术学校计算机专业或高等职业技术学院非计算机专业的建筑装饰、美工设计和多媒体设计专业教材，也可以作为初学者自学的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds Max 9案例教程>>

书籍目录

第1章 3dsMax9装饰设计基础入门1.1室内装饰设计与3dsMax9基础1.1.1室内装饰设计概述1.1.23dsMax9简介1.1.33dsMax9的工作环境思考与练习1.2文件的基本操作1.2.1新建、保存文件和重置场景1.2.2合并文件、暂存与取回操作1.2.3配置外部文件路径1.2.4设置显示单位思考与练习第2章 三维建模基础2.1【案例1】3D场景浏览●观察视图●调整视图●切换视图●视图控制思考与练习2.2【案例2】“茶舍”场景●对象的选择●对象的变换思考与练习2.3【案例3】客厅一角●长方体●圆锥体●球体●几何球体●圆柱体●管状体●圆环●四棱锥●茶壶●平面思考与练习2.4【案例4】组合柜●异面体●环形节●切角长方体和切角圆柱体●油罐●L-Ext(L形挤出)和C-Ext(C形挤出)●软管思考与练习2.5【案例5】阳光房一角●植物●栏杆●墙思考与练习2.6【案例6】屋之一角●门窗建筑设计基础知识●门●窗●楼梯思考与练习第3章 三维模型编辑3.1【案例7】经典沙发●“修改”命令面板●弯曲修改器●锥化修改器●扭曲修改器●噪波修改器●拉伸修改器●FFD(自由变形)修改器●FFD(长方体)与FFD(圆柱体)修改器思考与练习3.2【案例8】别墅室内效果图建模●将对象转换为网格对象的方法●网格对象子对象的种类和选择子对象的方法●使用“选择”卷展栏●使用“软选择”卷展栏●顶点的编辑●边的编辑●面、多边形和元素编辑思考与练习3.2【案例9】我的卧室●“面积出”修改器●“网格平滑”修改器●“细化”修改器●“球形化”修改器思考与练习第4章 二维图形建模与复合模型4.1【案例10】展厅场景●样条线图形的用途●样条线图形及其创建●“挤出”修改器●“倒角”修改器●“倒角剖面”修改器●“车削”修改器思考与练习4.2【案例11】桌上的花瓶●二维图形对象的子对象●在子对象层进行编辑●顶点子对象的编辑●线段子对象的编辑●样条线子对象的编辑思考与练习4.3【案例12】烟灰缸●复合对象概述●布尔复合思考与练习4.4【案例13】卧室场景建模●放样的概念●创建只有一个截面的放样对象●创建有多个截面图形的放样对象●“曲面参数”卷展栏的作用●“蒙皮参数”卷展栏的作用●“变形”卷展栏的作用●扭曲、倾斜和倒角变形●“拟合”变形●编辑放样对象的子对象思考与练习第5章 材质与贴图5.1【案例14】桌椅组合●“材质编辑器”简介●在“基本参数”卷展栏中设置对象颜色●在“基本参数”卷展栏中调整高光曲线●在“基本参数”卷展栏中调整自发光颜色和不透明度●在“扩展参数”卷展栏中设置高级透明选项●在“扩展参数”卷展栏中设置线框●在“扩展参数”卷展栏中设置“反射暗淡”栏●明暗器●渲染方式思考与练习5.2【案例15】金色宫殿●材质的分类及使用●光线跟踪材质思考与练习5.3【案例16】屋之一角(材质渲染)●多维/子对象材质●双面材质思考与练习5.4【案例17】卧室场景(渲染效果)●材质贴图●贴图类型●渲染思考与练习第6章 灯光与摄像机6.1【案例18】卧室场景(灯光设计)●标准灯光的使用原则和目的●灯光的照明原则●灯光照明技术●基本照明类型●标准灯光设计思考与练习6.2【案例19】室内场景浏览●摄影机的创建●目标摄影机●自由摄影机●摄影机的共同参数●多过程景深●动画的时间概念●动画记录控制区●关键帧动画●变换对象轴心点●路径约束控制器的使用思考与练习参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：◎3dsMax9现在支持所有Directx明暗器，并提供显示性能增强功能。
可以将CgFx文件加载到Directx材质，并使它们显示在视口中。
2.角色动画使用两足动物的许多新增功能可以更轻松地制作并重新定义角色动画。
例如，可以移动关键点以使它们相互交叉，并在负帧工作。
此操作可以在调整两足动物动画时节省大量步骤，并在打算反转动画时尤其有用，因为可以反向缩放动画的范围。
3.常规动画◎通过使用新的动画层能将动画放置到各个层中，可以更轻松地调整密集而复杂的动画。
可以通过启用或禁用层来计算动画、使用现有的运动混合新的关键点、并且可以进行全方位的调整而不需要修改已制作了动画的对象的关键帧。
◎使用Reactor的用户可以利用新Havok3引擎中的刚体动力学模拟的增加的速度和精确度。
在3dsMax9中，“点缓存”修改器两个版本的功能均得到了极大扩展。
新功能包括：可调整的播放范围和播放图形，对要播放的缓存帧设置动画。
这可使加载缓存然后设置其动画，并进行减速、停止和反转等操作。
◎第IV帧采样，如果不需要对每个帧都采样，可以每隔几个帧进行采样，以节约磁盘空间。
在“绝对”模式下，“强度”是可以调整的，可以很轻易地将该缓存与堆栈下面的缓存混合，改进缓存文件管理，并加快播放速度的预加载缓存。
4.贴图◎使用展开uVw中新的“快速平面贴图”功能，只须单击便可以访问最常用的高级贴图工具。
◎查看毛皮缝和贴图缝的流线型选项也是“展开Uvw”的新增功能。
5.渲染◎mentalray3.5软件为3dsMax9功能添加了强大的渲染功能，包括使用太阳和天空解决方案来创建照片级真实的感太阳光、天光以及可以看到太阳的天空。
◎新的mentalray建筑和设计材质提高了建筑渲染的图像质量、加快了工作流程、提升了整体性能并且让设计人员和建筑师们更轻松地制作各种效果，如圆角、模糊反射、被霜覆盖的玻璃、有光泽的曲面（如地板）。
◎新的mentalray汽车颜料材质是重新创建独特的新型汽车外形的理想工具。
它的四个层可用于实现色料、金属片、透明涂层和尘土（如果汽车在路上行驶了一段时间）的效果。
“汽车颜料”明暗器具有同样的功能。
◎可以更加轻松地使用mentalray中的“全局照明”以及最终聚集预设和易于使用的控制。
当从命令行渲染非常大的图像时，可指定拆分和缝合图像的方式。
6.建模◎新的ProBoolean与ProCutter复合对象增加了传统的布尔对象的数量（包括改进了的工作流程），为所生成网格提供更好的质量，并提供了在平滑动画时用于圆形边的整合的百分数和四边形网格。
直接在视口中使用标准的导航工具和选择工具来创建、操控和设计“毛发”。

第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds Max 9案例教程>>

编辑推荐

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》共分6章，通过19个室内外场景装饰设计案例的分析讲解，较全面地介绍了使用3ds Max 9来进行装饰设计的方法与技能。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》采用案例驱动的教学方式，以案例实现为主导，以节为一个教学单元，每节由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则，注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力，注重培养学生的学习兴趣和创造能力，注重将重要的制作技巧融于任务实现的介绍当中。

各个案例都有详细的讲解，简单易懂、便于教学。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》内容丰富、结构清晰、图文并茂，易于教学与个人自学。

《中文3ds Max 9案例教程(装饰篇)(第2版)》适合中等职业学校的计算机专业的师生作教材使用。

第一图书网, tushu007.com

<<中文3ds Max 9案例教程>>

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