

<<中文3ds Max9案例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3ds Max9案例教程>>

13位ISBN编号：9787113113988

10位ISBN编号：7113113982

出版时间：2010-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：沈大林 编

页数：304

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3ds Max9案例教程>>

前言

1982年大学毕业后,我开始从事职业教育工作。

那是一个百废待兴的年代,是职业教育改革刚刚开始时期。

开始进行职业教育时,我们使用的是大学本科纯理论性教材。

后来,‘联合国教科文组织派遣具有多年职业教育研究和实践经验的专家来北京传授电子技术教学经验。

专家抛开了我们事先准备好的教学大纲,发给每位听课教师一个实验器,边做实验边讲课,理论完全融于实验的过程中。

这种教学方法使我耳目一新并为之震动。

后来,我看了一本美国麻省理工学院的教材,前言中有一句话的大意是:“你是制作集成电路或设计电路的工程师吗?

你不是!

你是应用集成电路的工程师!

那么你没有必要了解集成电路内部的工作原理,而只需要知道如何应用这些集成电路解决实际问题。

”再后来,我学习了素有“万世师表”之称的陶行知先生“教学做合一”的教育思想,也了解这些思想源于他的老师——美国的教育家约翰·杜威的“从做中学”的教育思想。

以后,我知道了美国哈佛大学也采用案例教学,中国台湾省的学者在讲演时也都采用案例教学……这些中外教育家的思想成为我不断探索职业教育教学方法和改革职业教育教材的思想基础,点点滴滴融入到编写的教材之中。

现在我国职业教育又进入了一个高峰期,职业教育的又一个春天即将到来。

现在,职业教育类的大多数计算机教材应该是案例教程,这一点似乎已经没有太多的争议,但什么是真正的符合职业教育需求的案例教程呢?

是不是有例子的教材就是案例教程呢?

许多职业教育教材也有一些案例,但是这些案例与知识是分割的,仅是知识的一种解释。

还有一些百例类丛书,虽然例子很多,但所涉及的知识技能并不多,只是一些例子的无序堆积。

本丛书采用案例带动知识点的方法进行讲解,学生通过学习实例掌握软件的操作方法、操作技巧或程序设计方法。

本丛书以每一节为一个单元,对知识点进行了细致的取舍和编排,按节细化知识点,并结合知识点介绍了相关的实例。

本丛书的每节基本是由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“思考与练习”4部分组成。

“案例描述”部分介绍了学习本案例的目的,包括案例效果、相关知识和技巧简介;“设计过程”部分介绍了实例的制作过程和技巧;“相关知识”部分介绍了与本案例有关的知识;“思考与练习”部分给出了与案例有关的拓展练习。

读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握软件的使用方法、使用技巧或程序设计方法。

本丛书的优点是符合教与学的规律,便于教学,不用教师去分解知识点和寻找案例,更像一个经过改革的课堂教学的详细教案。

这种形式的教学有利于激发学生的学习兴趣,培养学生学习的主动性,并激发学生的创造性,能使学生在在学习过程中充满成就感和富有探索精神,使学生更快地适应实际工作的需要。

本丛书还存在许多有待改进之处,可以使它更符合“能力本位”的基本原则,可以使知识的讲述更精要明了,使案例更精彩和更具有实用性,使案例带动的知识点和技巧更多,使案例与知识点的结合更完美,使习题更具趣味性……这些都是我们继续努力的方向,也诚恳地欢迎每一位读者,尤其是教师和学生参与进来,期待您们提出更多的意见和建议,提供更好的案例,成为本丛书的作者,成为我们中的一员。

<<中文3ds Max9案例教程>>

内容概要

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：中文3ds Max9案例教程（场景篇）》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，通过学习案例来掌握3dsMax9场景设计的知识和技能。

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：中文3ds Max9案例教程（场景篇）》共分6章，通过12个室内外场景设计案例任务的分析讲解，较全面地介绍了使用3dsMax9进行场景设计的方法与技巧，并通过学习每个案例后的案例拓展部分，使得案例中的相关知识得到巩固与拓展。

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：中文3ds Max9案例教程（场景篇）》以节为一个单元，对知识点进行了细致的取舍和编排，按节细化了知识点，并结合知识点介绍了相关的案例，使知识和案例相结合。

除了第0章外，每节均由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”、“案例拓展”和“思考与练习”五部分组成。

《高职高专计算机规划教材·案例教程系列：中文3ds Max9案例教程（场景篇）》适合作为高职高专院校计算机专业建筑装饰、美工设计和多媒体设计专业的教材，也可作为高等学校非计算机专业相关课程的教材，还可以作为三维设计爱好者的自学参考书。

<<中文3ds Max9案例教程>>

书籍目录

第0章 绪论0.1 场景效果图的基础知识0.1.1 场景效果图简介0.1.2 电脑场景效果图的特色与优点0.1.3 电脑场景效果图的用途0.1.4 电脑场景效果图的一般制作过程0.2 3dsMax9基础知识0.2.1 3dsMax9概述0.2.2 文件的基本操作0.3 教学方法和课程安排第1章 三维建模基础1.1 【案例1】教室场景相关知识对象的选择对象的变换镜像对象阵列对象思考与练习1-11.2 【案例2】电视柜相关知识3dsMax9中的标准基本体3dsMax9中的扩展基本体思考与练习1-21.3 【案例3】屋之一角相关知识门窗楼梯AEC扩展对象思考与练习1-31.4 综合实训1 “阳光房一角” 场景第2章 三维模型编辑2.1 【案例4】经典沙发相关知识“修改” 命令面板常用修改器思考与练习2-12.2 【案例5】我家的酒吧间相关知识可编辑网格与可编辑多边形常用网格修改器思考与练习2-22.3 综合实训2 “我的卧室” 场景建模第3章 二维图形建模与复合模型3.1 【案例6】广场建模相关知识样条线图形及其创建利用二维图形创建三维对象二维图形子对象顶点的编辑线段的编辑样条线的编辑思考与练习3-13.2 【案例7】居室场景相关知识复合对象布尔复合放样建模“变形” 卷展栏的作用思考与练习3-23.3 综合实训3卧室场景建模第4章 材质、灯光、摄影机4.1 【案例8】卧室场景（渲染效果）相关知识贴图通道贴图坐标位图、棋盘格、渐变等2D贴图细胞、噪波等3D贴图合成与颜色修改贴图其他贴图渲染渲染参数思考与练习4-14.2 【案例9】室内场景灯光设计相关知识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4-24.3 【案例10】室内场景浏览相关知识摄影机的应用摄影机的创建3dsMax9中的动画设计思考与练习4-34.4 综合实训4餐厅材质设计第5章 环境特效5.1 【案例11】烛光场景相关知识“环境和效果” 窗口“效果” 选项卡环境特效—火焰效果思考与练习5-15.2 【案例12】冬天的风景相关知识环境特效——雾效果环境特效——体积雾效果环境特效——体积光效果思考与练习5-25.3 综合实训5 “林中篝火” 场景设计

<<中文3ds Max9案例教程>>

章节摘录

3.配置外部文件的路径 (1) 配置外部文件的路径：3dsMax使用路径定位不同种类的文件，包括场景、默认设置、图像、DX9效果(FX)、光度学和MAX Script文件。可以使用“配置路径”命令显示“配置路径”对话框并自定义这些路径。这个命令在添加新文件夹时非常有用，它有助于进行组织场景、图像、插件、备份等操作。3dsMax将“配置路径”命令管理的路径保存在3dsmax.ini文件中。

要使用“配置路径”对话框，单击“自定义”→“配置路径”菜单命令，调出“配置路径”对话框。

选择某一选项卡，将高亮显示目录名称，然后单击“修改”按钮，将调出“选择目录”对话框（提示：也可以通过双击目录名来显示“选择目录”对话框），在“选择目录”对话框中，导航至某一目录，然后单击“使用路径”按钮。

在“配置路径”对话框中，单击“确定”按钮。

写入3dsmax.ini文件中的新设置立即生效。

(2) 修改位图的文件路径：在“外部文件”面板上，选择“路径”选项，单击“修改”按钮，在“选择新位图路径”对话框中的“路径”字段输入路径进行浏览，以查找路径。单击“使用路径”按钮，新的路径将立即生效。

(3) 添加位图的路径：在“外部文件”面板上，单击“添加”按钮，在“选择新位图路径”对话框中的“路径”字段输入路径，进行浏览，以查找路径。

如果要在该路径中包含子目录，可以启用“添加子路径”选项。

单击“使用路径”按钮，新的路径将立即生效。

(4) 删除位图的路径：在“外部文件”面板中，选择“路径”选项，单击“删除”按钮，路径位置将被移除。

单击“取消”按钮可还原路径，使用此选项将关闭“配置路径”对话框，而不保存任何路径的更改。

要在列表中上移或下移路径，可以执行以下操作：在“外部文件”面板中，选择“路径”选项，选择“上移”选项可将该项向上移动；选择“下移”选项可将该项向下移动。

4.设置显示单位 设置单位是为了度量场景中的几何体的大小。

在3dsMax9中包括两种单位，一种是系统单位，另一种是显示单位。

系统单位和显示单位之间有很大的差异，系统单位决定了几何体实际的比例，而显示单位只影响几何体在视口中的显示方式。

单击“自定义”→“单位设置”菜单命令，调出“单位设置”对话框，如图0—2—11所示。

“单位设置”对话框的参数功能如下： (1) “系统单位设置”按钮：单击该按钮，可以调出“系统单位设置”对话框，如图0-2-12所示。

对该对话框中可以对系统单位进行设置，单击“确定”按钮，回到“单位设置”对话框。

(2) “显示单位比例”选项区域：该选项区域包含了公制、美国标准、自定义和通用单位四种建立单位显示的方式。

其中自定义单位可以在创建任何对象时使用。

.....

<<中文3ds Max9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>