第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9中文版基础教程>>

13位ISBN编号：9787115213358

10位ISBN编号：7115213356

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔 编

页数：280

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

3ds Max是著名的三维设计和动画制作软件，已经广泛地应用于多媒体制作、游戏开发、三维动画设计、建筑效果图设计、电视广告制作、动态模拟仿真等众多领域。
目前，我国很多高等职业院校计算机多媒体相关专业都将3ds Max作为一门重要的专业课程。
为了帮助高职院校的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用3ds Max来进行三维制作，我们编写了这本《3ds Max 9中文版基础教程》。
我们对本书的体系结构做了精心的设计，按照实际的三维动画制作流程，即“创建物体——赋材质——设灯光——渲染输出”这一思路进行编排，力求实例典型、操作简单易学。
在内容编写方面，我们注重难点分散、循序渐进；在文字叙述方面，我们注重言简意赅、重点突出；在实例选取方面，我们注重实用性强、针对性强。
本书既强调基础，又注重能力的培养，每章都附有一定数量的习题，可以帮助学生进一步巩固基础知识。
本书的教学时数为100学时，其中实践环节为64学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。
本书由詹翔任主编，王海英、杜娟任副主编，苑闻京工程师也参与了本书的编写工作。
参加编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、董彩霞、滕玲、郝庆文、田晓芳等。
由于编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位读者批评指正。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

内容概要

本书以三维制作为主线，全面介绍3ds Max 9的二维、三维建模过程及编辑修改方法，放样物体的制作及编辑修改，材质的制作和应用，灯光和摄影机特效的作用方法及粒子效果的应用，动画控制器、高级照明等内容。
书中的制作实例都有详尽的操作步骤，内容侧重于操作方法，重点培养学生的实际操作能力，并且各章均设有单元练习，便于学生巩固本章中所学的知识与操作技巧。

本书既可以作为高等职业院校“三维制作”课程的教材，也可以作为3ds Max 9初学者的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

书籍目录

第1章　3ds Max 9基础知识
1.1　3ds Max 9中文版系统简介
1.1.1　进入3ds Max 9中文版系统
1.1.2　3ds Max 9中文版系统界面分区及结构
1.1.3　界面操作与浮动工具栏
1.1.4　退出3ds Max 9中文版系统
1.2　三维空间的概念与操作
1.2.1　笛卡尔空间与视图
1.2.2　坐标系与物体变动套框
小结
单元练习
第2章　基本体与常用工具
2.1　常用创建方法
2.1.1　鼠标拖曳创建法
2.1.2　键盘输入创建法
2.1.3　3D捕捉创建法
2.2　常用复制工具
2.2.1　克隆复制
2.2.2　镜像复制
2.2.3　阵列复制
2.2.4　间隔复制
2.3　制作钟表
2.4　对齐工具
2.4.1　快速对齐
2.4.2　多方位对齐
2.4.3　克隆并对齐
2.4.4　法线对齐
2.5　建筑物组合建模
小结
单元练习
第3章　建筑构件
3.1　单体构件的应用
3.1.1　墙
3.1.2　栏杆
3.1.3　植物
3.2　多构件的组合应用
3.2.1　门、窗与墙的结合
3.2.2　楼梯与栏杆的结合
3.3　室内建筑物场景建模
小结
单元练习
第4章　三维造型的编辑与修改
4.1　常用造型修改器
4.1.1　【弯曲】修改器
4.1.2　【锥化】修改器

第一图书网, tushu007.com

4.1.3 【晶格】修改器
4.1.4 【FFD】自由变形
4.2 单个修改器重复嵌套
4.3 多个修改器顺序嵌套
4.4 常用动画修改器
4.4.1 【噪波】修改器
4.4.2 【路径变形】修改器
4.5 多边形建模
4.5.1 节点编辑
4.5.2 边编辑
4.5.3 边界与元素编辑
4.6 制作水龙头
4.7 三维布尔运算
小结
单元练习
第5章 二维画线与捕捉
第6章 NURBS曲面高级建模
第7章 材质应用与实例分析
第8章 灯光与摄影机动画
第9章 光度学灯与高级照明
第10章 环境特效动画
第11章 粒子系统动画
第12章 渲染与图像输出

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：第1章 3ds Max 9基础知识三维动画技术，是计算机图形图像领域中技术含量较高的一种辅助设计手段，该技术被广泛应用于影视特效、电视广告、建筑设计与装潢、机械设计与制造、三维游戏设计、多媒体教学等行业。
在众多三维设计制作软件中，国内最为普及的是Autodesk公司出品的3ds Max。
本章主要介绍3ds Max 9中文版的基本功能以及各功能的组合使用技巧1.1 3ds Max 9中文版系统简介3ds Max是一个标准的Windows通用程序，软件的基本操作方法与其他Windows下的程序类似。
正确安装好该软件后，可以通过桌面图标或者开始菜单调用该程序。
3ds MaX的文件操作也和其他Windows通用程序一样，以后缀名为“ .max ”方式进行保存和编辑修改。
1.1.1 进入3ds Max 9中文版系统通常，使用一个软件，首先要进入该软件的程序界面，然后才能调用该软件的命令进行工作。
本节将学习如何启动3ds Max 9系统。
启动某一程序的方法较多，下面就着重介绍几种比较常用的方法。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max 9中文版基础教程》：强调三维空间设计技术，采用精选实例培养实际动手能力，以三维动画制作流程作为全书主线。
《3ds Max 9中文版基础教程》全面系统地介绍了3ds Max的基本操作方法及动画制作技术，内容包括3ds Max基础、基本体与建筑构件的使用方法、三维造型的编辑与修改、二维画线与三维生成、NURBS曲面高级建模、材质与灯光的实例分析、光度学灯与高级照明分析、环境特效与粒子系统动画、渲染与图像输出等，所选常用命令与功能都配有典型实例加以说明和演练，并配以复杂实例提高学生的综合运用技能。
《3ds Max 9中文版基础教程》对编写体系结构做了精心的设计，按照实际的三维动画制作流程，即“创建物体-赋材质-设灯光-渲染输出”这一思路进行编排，力求实例典型、操作简单易学。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

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