

<<3ds Max案例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max案例教程>>

13位ISBN编号：9787302222866

10位ISBN编号：730222286X

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：马艳秋 编

页数：298

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案例教程>>

前言

3ds Max是Autodesk公司开发的专业建模、动画和效果图制作软件。它不但是影视和广告设计领域强有力的工具，同时也是建筑外形设计和产品外形设计领域的最佳选择。

3dsMax通过摄影机和真实场景的匹配，声音效果的设计，场景中任意对象的修改，高质量的渲染工具和各种特殊效果的组合，可在计算机上快速创建专业品质的3D模型、照片级真实感的静止图像以及电影品质的动画，是当今运行在PC机上最流行的三维动画和造型建模软件之一。

目前已广泛应用于建筑设计、广告、影视、工业设计、游戏设计、多媒体制作、辅助教学以及工程可视化等领域。

本书以Autodesk公司的3ds Max 9中文版为基础，概要介绍了3ds Max 9的基本功能和操作方法，通过大量案例引导，重点讲解了基础建模、模型的修改编辑、高级建模、材质与贴图、布置场景灯光效果、为场景添加摄影机和渲染输出等方面的操作方法与技巧。

全书共分10章，具体介绍如下。

第1章介绍了3ds Max 9中文版软件的安装与激活、3ds Max的工作界面及界面定制与调用。

第2章介绍了3ds Max 9中文版软件文件的打开、保存与合并方法，并简述了创建、修改和选择对象的工具及命令。

第3章通过实例介绍了三维标准基本体、扩展基本体及建筑模型门、窗和楼梯的创建方法。

第4章通过实例介绍了二维图形的创建与编辑及由二维生成三维的各种常用方法与技巧。

第5章通过实例介绍了常用三维物体的编辑修改命令及布尔运算的操作与应用。

第6章通过实例介绍了高级建模：多边形建模、面片建模、网格建模和NuRBS建模技术。

第7章介绍了材质与贴图方面的知识，具体介绍了材质编辑器的使用、材质库的创建与使用，并通过实例介绍了各种材质的设置与使用技巧。

第8章通过实例介绍了3ds Max标准灯光和光度学灯光的使用及IES太阳光的使用和设置技巧。

第9章通过实例介绍了为场景添加摄影机的方法。

第10章配合实例介绍了利用快速渲染工具和高级渲染工具完成场景渲染输出的操作。

本教材以3ds Max 9中文版软件环境介绍相关内容的操作，其他版本软件相关内容的操作与本教材类似。

本书可作为三维设计和中文版3ds Max自学教程，也可作为电脑美术相关领域的教学用书。

<<3ds Max案例教程>>

内容概要

本书是高职高专省级精品课程配套教材，系作者在总结多年教学经验的基础上，根据职业教育的特点，以提高应用能力为目的而编写的。

本书通过大量的案例讲解，全面系统地介绍了使用3ds Max 9中文版软件在计算机上快速创建3D模型与输出照片级真实感的静止图像的操作方法和技巧。

其内容主要包括工作环境的设置、文件操作及对象的使用、基础建模、模型的修改编辑、高级建模、材质与贴图、布置场景灯光效果、为场景添加摄影机和渲染输出等。

本书在内容设计上，以基础宽泛、应用具体为原则，在内容编排上遵循由浅入深、理论联系实际的原则，且本书所选案例都针对特定的功能和使用技巧而设计，具有一定代表性，制作过程翔实，方法实用，图文并茂、通俗易懂，可操作性强，具有较强的实践性。

本书向从事三维设计的初、中级用户，可以作为高职高专院校的图形图像设计与制作专业、动漫设计与制作专业、建筑设计专业和计算机专业的三维制作教材，也可作为广告设计、建筑可视化以及动画设计与制作人员的自学和参考用书或社会培训教材使用。

<<3ds Max案例教程>>

书籍目录

第1章 认识中文版3ds Max 9软件 1.1 中文版3ds Max基本功能简介 1.2 中文版3ds Max 9软件的运行环境 1.3 3ds Max 9简体中文版软件的安装与激活 1.4 认识3ds Max的工作界面 1.4.1 工作窗口概览 1.4.2 菜单栏与主工具栏 1.4.3 命令面板 1.4.4 视图窗口与视图控制区 1.4.5 动画控制区 1.4.6 状态栏 1.5 界面定制与调用 1.6 快捷键定制 1.7 系统单位设置 本章小结 实训作业1：软件安装及界面定制 第2章 文件操作和对象的使用 2.1 文件操作 2.1.1 3ds Max支持的文件类型 2.1.2 文件的打开、保存与合并 2.2 对象的创建与修改 2.2.1 对象的创建方法 2.2.2 修改对象的参数 2.3 对象的选择 2.3.1 对象的选择方法 2.3.2 组 2.3.3 选择集 2.4 对象的变换 2.4.1 坐标系的变换 2.4.2 对象轴心点的变换 2.4.3 对象的移动、旋转和缩放变换 2.4.4 阵列、对齐和镜像命令 2.5 准确绘图功能的应用 2.5.1 变换的键盘输入 2.5.2 绘图中的捕捉 2.5.3 增量捕捉 2.5.4 使用捕捉变换对象练习 本章小结 实训作业2：文件及对象的变换操作 第3章 基本三维物体的创建与编辑 3.1 创建标准几何体 3.1.1 桌子的创建 3.1.2 桌上标准几何体的创建 3.1.3 平面基本体(地下面)的创建 3.2 扩展基本体的创建与修改 3.2.1 沙发的创建 3.2.2 电脑桌的创建 3.2.3 衣柜的创建 3.3 建筑模型的创建 3.3.1 门的创建 3.3.2 窗的创建 3.3.3 楼梯的创建 本章小结 实训作业3：标准基本体和扩展基本体的创建与组合 第4章 基本平面对象的创建与编辑 4.1 创建基本的下面对象 4.1.1 创建二维图形对象 4.1.2 二维图形的调整 4.2 二维图形的编辑 4.2.1 连接与分离二维图形 4.2.2 二维图形顶点和线段的修改 4.3 由二维图形生成三维造型的常用方法 4.3.1 使用“车削”修改器 4.3.2 使用“挤出”修改器 4.3.3 使用“倒角”修改器 4.3.4 使用“倒角剖面”修改器 4.4 使用“放样”技术生成复合对象 4.4.1 “放样”技术的操作要点 4.4.2 “放样”技术的应用实例 本章小结 实训作业4：二维图形及由二维图形生成三维图形 第5章 三维物体的编辑修改 第6章 高级建模 第7章 材质与贴图 第8章 布置场景灯光效果 第9章 为场景添加摄影机 第10章 渲染输出 参考文献

<<3ds Max案例教程>>

章节摘录

本章简单介绍了3ds Max的基本功能和运行环境及中文版3ds Max 9软件的安装与激活，重点介绍了3ds Max工作界面以及在工作界面中经常使用的命令面板、工具栏、视图控制按钮和动画控制按钮等。

命令面板用于创建和编辑对象，主工具栏用于变换对象。

视图控制区中的按钮用于放大、缩小或旋转视图，以便用户从不同角度观察对象。

动画控制区主要用于动画的设置、控制和播放。

我们可以定制界面，但建议初学者在刚开始学习3dsMax 9时使用标准界面。

在导入或创建几何体之前设置系统单位，这样可以为以后的工作带来方便。

另外介绍了定制快捷键的方法，建议尽量用快捷键进行操作，以提高工作效率。

实训作业1：软件安装及界面定制 1.实训目的 (1)了解正视图、透视图等视图类型。熟悉3ds Max整体界面布局，掌握基本视图操作方法。

(2)熟练掌握中文版3ds Max 9软件的安装与激活方法和操作步骤。

(3)掌握设置不同的视图布局，以及各种视图操作的快捷键。

(4)掌握界面定制与调用、系统单位设置和快捷键定制的操作方法。

2.实训内容 (1)修改中文版3ds Max 9界面的视图显示方式，使上方为“透视”视图，下方显示3个小视图，分别为“顶”、“前”和“左”视图。

(2)将中文版3ds.

Max 9的命令面板设置为浮动状态。

(3)将中文版3ds Max 9的“阵列”工具的快捷键设为Ctrl+Alt+L（提示：在“类别”下拉列表中选择Edit选项）。

3.实训所需设备及软件环境 高配置电脑，Windows 2000 / XP操作系统、简体中文版3ds Max 9的软件（建议使用最高版本）。

4.实训步骤 要求：写出操作步骤及使用的命令。

<<3ds Max案例教程>>

编辑推荐

以国家级、省级优秀精品课程为基础，配有强大的网络教学资源：教学视频、案例、项目实践等，提供网上实践平台，可直接进行系统化、项目化实践，实现课程结构与内容实战化、职业化。

<<3ds Max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>