

<<3DS MAX 9 实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 9 实用教程>>

13位ISBN编号：9787564023393

10位ISBN编号：7564023392

出版时间：2009-7

出版时间：北京理工大学出版社

作者：周蔚 编

页数：226

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 9 实用教程>>

前言

目前，用于三维设计的软件很多，3dsMax是世界上最流行的建模、动画和渲染软件。

3dsMax9是由Autodesk公司开发的三维设计软件。

它功能强大，简单易学，在工业设计、广告设计、影视剧特效、建筑效果图展示、教学辅助等各个领域和行业得到了广泛的应用和认可。

无论你是一个从未涉足3D领域的初学者，还是已经有一定3dsMax使用经验的工作人员，本书都可以给你带来帮助。

如果你完全没有基础，本书也提供了尽可能详细的操作步骤和分解图片，简明易懂；如果你已经有一定的操作基础，本书的精彩实例和全面、实用的知识内容也会让你的设计水平进一步提高。

本书主要有以下几大特点：（1）入门快：理论与实践相结合；（2）边学边用：软件功能与丰富的范例紧密结合；（3）内容全面：对三维建模进行了全面及系统的讲解；（4）案例驱动：包含大量典型案例教程；（5）为大专院校与高等职业学校及各类初、中级电脑培训班量身订制：循序渐进、系统全面；（6）适用广泛、与就业挂钩：适合三维动画爱好者、影视制作人员、建筑装潢设计人员。

本书注重案例教学驱动，具有教学与实践相结合的特点，符合软件特点；为任课教师提供教学课件，方便教学。

每章后配有范例，帮助读者巩固本章知识点，介绍在实际工作中如何运用这些知识；每章后配有练习用于对本章的重点知识加以强化。

内容全面，几乎覆盖了3ds Max9的所有功能模块。

本书编者从事三维图形图像设计及教学多年，具有丰富的3dsMax使用和教学经验。

为了满足广大读者的学习需要，我们把自己的一些教学与实践经验总结出来献给大家，希望能对学习3dsMax的朋友起到一定的帮助作用。

感谢你选择本书，希望本书能够提高你的3dsMax制作水平。

书中如有不当之处，敬请广大读者批评指正。

<<3DS MAX 9 实用教程>>

内容概要

本书包括以下内容：3ds Max9概述、3ds Max基本操作、三维建模、二维建模、常用修改器、复合对象、材质与贴图、灯光与摄像机、渲染与特效。

本书详细地介绍了3ds Max 9的建模、材质、灯光和渲染等方面的应用，每一章都有两个实例，读者可以通过学习实例与前面所学的知识融会贯通，以加深印象，而且每个实例都配有丰富的图片和文字说明，步骤都简单明了。

本书适合作为大专院校与高等职业学校及各类初、中级电脑培训班的教材，也适合三维动画爱好者、影视制作人员和建筑装潢设计人员阅读。

<<3DS MAX 9 实用教程>>

书籍目录

第1章 3ds Max 9概述 1.1 3ds MaX 9的操作界面 1.2 3ds Max 9的操作界面 1.3 3ds Max工作流程 1.4 实例操作 习题1第2章 3dsMax基本操作 2.1 基本操作 2.2 对象操作 2.3 自定义3ds Max 9 2.4 实例操作 小结2 习题2第3章 3ds Max基本体建模 3.1 创建几何体面板介绍 3.2 标准基本体 3.3 扩展基本体 3.4 实例操作 小结3 习题3第4章 二维建模 4.1 创建二维线形 4.2 编辑样条线 4.3 扩展样条线 4.4 二维线形常用修改器 4.5 实例操作 小结4 习题4第5章 常用修改器 5.1 修改器面板 5.2 编辑网格 5.3 网格平滑 5.4 弯曲 5.5 扭曲 5.6 锥化 5.7 FFD 5.8 实例操作 小结5 习题5第6章 复合对象 6.1 复合对象简介 6.2 布尔运算建模 6.3 放样建模 6.4 实例操作 小结6 习题6第7章 材质与贴图 7.1 材质编辑器 7.2 材质基本参数 7.3 贴图通道 7.4 UVW Map贴图坐标 7.5 材质类型 7.6 实例操作 小结7 习题7第8章 灯光与摄像机 8.1 灯光 8.2 摄像机 8.3 实例操作 小结8 习题8第9章 渲染与特效 9.1 渲染方式 9.2 渲染对话框 9.3 环境特效 9.4 实例操作 小结9

<<3DS MAX 9 实用教程>>

章节摘录

在没有应用编辑修改器之前，修改器堆栈中的第一个条目并不是编辑修改器，而是基本对象。基本对象是原始的对象类型，它可以是编辑网格、多边形、面片和样条曲线，也可以是基本对象。

在视图区中创建一个基本模型以后，切换到修改命令面板，即可选择该对象可以应用的修改器。如果选定了多个对象，则会将选择的修改器应用到多个对象上。

在修改器列表中使用了某种修改器后，会在下面的参数栏中显示相应的参数，不同的修改器会有不同的参数。

提示：对于某些类型的对象，一些编辑修改器是不可用的。

例如，只有当选定了样条曲线后，才允许使用“挤出”和“车削”编辑修改器。

应用了修改器后，它们都会在修改器堆栈列表中以树状结构显示。

在修改器堆栈列表中单击要打开的修改器前面的加号，即可显示它的子树。

不同的修改器，显示的子树也不同。

再次单击其前面的减号，即可隐藏子树，如图5—5所示。

要显示或隐藏全部子树，还可以在修改器堆栈列表中右击鼠标，从弹出的快捷菜单中选择“显示所有子树”或“隐藏所有子树”选项，如图5—6所示。

<<3DS MAX 9 实用教程>>

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>