

<<实训教程>>

图书基本信息

书名：<<实训教程>>

13位ISBN编号：9787802434059

10位ISBN编号：780243405X

出版时间：2010-3

出版时间：航空工业出版社

作者：卜凡亮, 贾洪亮 主编

页数：279

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>

## &lt;&lt;实训教程&gt;&gt;

## 内容概要

本书主要面向职业技术学院，并被列入全国职业教育“十一五”规划教材。

全书共9章，内容涵盖3ds Max的基础知识和基本操作、3ds Max中二维图形的创建和编辑、基本三维对象的创建、修改器的使用、制作复杂三维模型常用的高级建模法、材质的创建和编辑、灯光和摄影机的创建、场景的渲染输出、三维动画的制作以及空间扭曲和粒子系统的应用。

本书具有如下特点：(1)满足社会实际就业需要。

对传统教材的知识点进行增、删、改，让学生能真正学到满足就业要求的知识。

(2)增强学生的学习兴趣。

从传统的偏重知识的传授转为培养学生的实际操作技能，让学生有兴趣学习。

(3)让学生能轻松学习。

用实训讲解相关应用和知识点，边练边学，从而避开枯燥的讲解，让学生能轻松学习，教师也教得愉快。

(4)包含大量实用技巧和练习，网上提供素材、课件和视频下载。

本书可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

## &lt;&lt;实训教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3dsMax入门 1.1 了解3ds Max 1.1.1 3ds Max的应用领域 1.1.2 使用3ds Max制作动画的流程 1.1.3 熟悉3ds Max的工作界面 1.2 文件操作 实训1 新建、合并和保存场景文件 1.3 视图调整 1.3.1 了解3ds Max的视图类型 实训1 观察卡通模型——切换视图类型和显示方式 实训2 观察卡通模型——缩放、平移和旋转视图 1.4 坐标系和常用对象操作 1.4.1 认识3ds Max的坐标系 实训1 选择、移动、缩放和旋转汽车模型——变换对象 实训2 克隆风车模型——变换克隆和间隔克隆 实训3 创建士兵方阵——阵列克隆和镜像克隆 实训4 对齐椅垫和椅子——对齐对 实训5 冻结和隐藏直升机模型——冻结和隐藏对象 综合实训——创建战斗机编队 本章小结 思考与练习第2章 创建和编辑二维图形 2.1 创建二维图形 实训1 制作拱形窗的窗框——创建线、矩形和弧 实训2 绘制六芒星徽标——创建圆、圆环、多边形、星形和文本 实训3 制作蚊香——创建螺旋线 实训4 绘制各种常见墙壁的截面图形——创建扩展样条线 2.2 编辑二维图形 实训1 创建石几和石凳的截面图形——基本编辑 实训2 创建镜框的截面图形——高级编辑 综合实训——创建灯笼的截面图形 本章小结 思考与练习第3章 创建基本三维模型 3.1 创建标准基本体 实训1 制作地球仪——创建圆柱体、圆锥体、管状体和球体 实训2 制作茶几——创建长方体、圆环、茶壶和平面 3.2 创建扩展基本体 实训1 制作奖杯——创建异面体和环形结 实训2 制作凉亭——创建切角圆柱体、切角长方体、C形体、L形体、球棱柱、油罐和软管 3.3 创建建筑对象+ 实训1 创建房屋模型 综合实训——制作办公桌 本章小结 思考与练习第4章 使用修改器 4.1 认识修改面板 4.2 常用三维对象修改器 实训1 制作台灯——锥化、扭曲和拉伸修改器 实训2 制作办公椅——FFD和弯曲修改器 4.3 常用二维图形修改器 实训1 制作酒杯和酒瓶——车削修改器 实训2 制作衣橱——挤出和倒角修改器 实训3 制作肥皂和肥皂盒——倒角剖面修改器 4.4 常用动画修改器 实训1 制作沿路径运动的三维文字——路径变形修改器 实训2 制作水面动画——噪波修改器 实训3 制作人物的表情动画——变形器修改器 实训4 制作冰块融化动画——融化修改器 综合实训——制作圆鼎 本章小结 思考与练习第5章 高级建模 5.1 多边形建模 实训1 制作水龙头 5.2 网格建模 实训1 制作圆珠笔 5.3 面片建模 实训1 制作吊灯 5.4 NuRBS建模 实训1 制作沙漏 5.5 复合建模 实训1 制作汤匙 实训2 制作香烟 实训3 制作螺丝钉 实训4 制作印章和印纹 综合实训——制作掌上电脑 本章小结 思考与练习第6章 材质和贴图 6.1 使用材质编辑器 6.1.1 认识材质编辑器 实训1 获取、重命名、分配和保存材质 6.2 使用材质和贴图 6.2.1 材质、贴图概述 实训1 为咖啡杯添加材质——标准材质 实训2 为酒杯添加材质——光线跟踪材质 实训3 创建易拉罐材质——双面材质和多维/子对象材质 综合实训——为茶几添加材质 本章小结 思考与练习第7章 灯光、摄影机和渲染 7.1 灯光 7.1.1 常用灯光介绍 实训1 为卡通人物场景创建灯光 7.2 摄影机 7.2.1 摄影机概述 实训1 创建山洞的景深效果 7.3 渲染 7.3.1 常用的渲染方法 实训1 创建“薄雾中的凉亭”效果 综合实训——阁楼天窗的光线 本章小结 思考与练习第8章 三维动画的制作 8.1 动画基础 8.1.1 动画的原理和分类 实训1 制作“舞动的音符”动画——认识“关键帧” 实训2 制作“滚落楼梯的篮球”动画——使用轨迹视图 8.2 高级动画技巧 8.2.1 动画约束概述 实训1 创建“随波逐流的树叶”动画 8.2.2 动画控制器概述 实训2 制作“转动的钟表”动画 8.3 reactor动画 8.3.1 reactor简介 实训1 制作“转动的风车”动画 综合实训——制作飞机飞行动画 本章小结 思考与练习第9章 粒子系统和空间扭曲 9.1 粒子系统和空间扭曲概述 9.1.1 粒子系统 9.1.2 空间扭曲 9.2 使用粒子系统和空间扭曲 实训1 创建“下雪”动画 实训2 创建“燃烧的香烟”动画 实训3 创建“落入水池的雨滴”动画 实训4 创建“手雷爆炸”动画 本章小结 思考与练习

<<实训教程>>

章节摘录

插图：

<<实训教程>>

编辑推荐

《实训教程:中文版3ds Max 9.0三维动画制作》：以就业为目标，学以致用，轻松找工作任务驱动的讲解方式。

学得愉快，教得轻松精讲电脑操作及办公自动化典型应用键盘操作、五笔打字、文件传送、文档编排、电子表格制作、数据处理、幻灯片编辑与演示连接上网、资源检索与下载、收发电子邮件打印机、扫描仪、传真机、复印机的使用与维护.....PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持

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>