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：9787115188618

10位ISBN编号：7115188610

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔，王海英，沈爱华 编著

页数：214

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

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位于具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者。
中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要，是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。
为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。
在编写过程中，我们参照了教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及职业技能鉴定中心制订的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。
本套教材注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大了与实际应用相结合案例的编写比例，突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。
为了满足不同学校的教学要求，本套教材采用了两种编写风格。
“任务驱动、项目教学”的方式编写，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握就业岗位技能。
“传统教材+典型案例”的方式编写，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到实用的基础知识和技能。
为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供教学辅助光盘，光盘内容包括：电子课件。
老师备课用的素材，包括本书目录的电子文档，各章（各项目）学习目标”、“功能简介”、“案例小结”等的电子文档。
按章（项目）提供教材上所有的习题答案。
按章（项目）提供所有实例制作过程中用到的素材。
书中需要引用这些素材时会有相应的叙述文字，如“打开教学辅助光盘中的图片‘4-2jpg’”。
按章（项目）提供所有实例的制作结果，包括程序源代码。
提供2套模拟测试题及答案，供老师考试使用。
在教材使用中老师们有什么意见、建议或索取教学辅助光盘，均可直接与我们联系，电子邮件地址是iao@ptpress．com．cn，wangping@ptpress．com．cn。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

内容概要

3ds Max是功能强大的三维设计软件，它在影视动画及广告制作、计算机游戏开发、建筑装潢与设计、机械设计与制造、军事科技、多媒体教学、动态仿真等领域都有着非常广泛的应用。

本书以三维制作为主线，全面介绍3ds Max 9中的二维、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，灯光和相机特效的作用方法及粒子效果的应用，动画控制器、合成及视频后处理等内容。

书中全部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。各项目中还设有实训、思考与练习，使学生能够较好地巩固本项目中所学的知识并掌握操作技巧。

本书可作为中等职业学校“三维制作”课程的教材，也可供3ds Max 9初学者学习参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

书籍目录

项目一 三维动画入门　任务一 学习3ds Max 9的方法　任务二 启动、退出3ds Max 9系统及界面简介　（一）启动3ds Max 9系统　（二）3ds Max 9的界面划分　（三）创建并保存新场景　（四）打开并修改旧场景　（五）退出3ds Max 9系统　任务三 三维动画入门案例——UFO飞行动画　（一）制作海面动画　（二）制作雪景动画　（三）制作UFO动画　项目小结　思考与练习 项目二 3ds Max 9的基本操作　任务一 利用已有场景熟悉界面操作及视图控制　任务二 利用物体的变动修改制作卡通人物　实训 搭建雕塑场景　项目小结　思考与练习 项目三 创建三维几何物体　任务一 利用标准基本体创建玩偶造型　任务二 利用扩展基本体制作茶几　任务三 复制工具使用方法　（一）克隆复制茶壶　（二）镜像复制茶几　（三）阵列复制　任务四 利用对齐工具组合雕塑场景　任务五 利用三维网格捕捉制作室内场景　任务六 利用物体成组功能组装椅子　实训一 制作钟表　实训二 建筑物组合建模　项目小结　思考与练习 项目四 常用建筑构件建模　任务一 创建楼梯　（一）创建L型楼梯　（二）修改楼梯的形态　任务二 创建栏杆　（一）栏杆的创建过程　（二）修改栏杆的形态　任务三 创建墙　（一）墙体的创建过程　（二）修改墙的形态　任务四 创建门　（一）门的创建过程　（二）修改门的形态　任务五 创建窗　任务六 创建植物　实训一 导入CAD平面图创建墙体　实训二 门、窗与墙的结合　实训三 制作田园小屋　项目小结　思考与练习 项目五 标准修改器　任务一 修改器堆栈的使用方法　任务二 利用【锥化】修改器制作地台　任务三 利用【扭曲】修改器制作冰淇淋　任务四 利用【编辑网格】修改器制作电池　任务五 利用【晶格】修改器制作纸篓　任务六 利用三维布尔运算制作机械底座　实训一 利用多种修改器嵌套制作茶几　实训二 制作钢架物体　实训三 制作螺母　项目小结　思考与练习 项目六 2D转3D建模方法　任务一 二维画线　（一）利用【线】命令绘制标志图形　（二）利用【文本】命令书写文字　任务二 【编辑样条线】修改器　（一）利用二维布尔运算功能制作齿轮　（二）利用修剪与延伸功能绘制门平面　任务三 利用【挤出】修改器制作零件模型　任务四 利用【车削】修改器制作花瓶模型　任务五 利用【放样】修改器制作罗马柱　实训一 多线型结合制作花窗图案　实训二 制作吸顶灯　实训三 制作对开式窗帘　项目小结　思考与练习 项目七 灯光和摄影机　任务一 标准灯光　（一）为场景添加标准灯光　（二）为场景制作阴影　（三）为场景制作体积光特效　任务二 摄影机　（一）为室内场景添加摄影机　（二）为场景制作景深特效　任务三 环境及其特效　（一）为场景添加雾效及环境背景　（二）利用火焰特效制作一团火焰　实训一 为室内场景布光　实训二 为田园小屋添加自然环境模拟　项目小结　思考与练习 项目八 3ds Max 9的材质应用　任务一 材质编辑器使用训练　任务二 利用UVW贴图坐标制作留白挂画　任务三 常用贴图通道　（一）利用【自发光】贴图通道制作路灯效果　（二）利用【凹凸】贴图通道制作石堆效果　任务四 常用贴图类型　（一）利用【反射/折射】贴图制作棋盘边效果　（二）利用【棋盘格】贴图制作棋盘材质　（三）利用【平面镜】贴图制作棋盘面的镜面反射效果　（四）利用【光线跟踪】贴图制作棋子材质　任务五 复合类材质　（一）为球体添加各种【建筑】材质　（二）利用【多维/子对象】材质制作拼花效果　（三）利用【混合】材质制作剥落的墙体效果　实训一 制作带凹痕的罗马柱　实训二 利用贴图制作格子门　项目小结　思考与练习 项目九 动画与粒子系统　任务一 三维动画制作原理及流程　（一）三维动画制作原理　（二）三维动画制作流程　任务二 动画制作与调节　（一）利用自动关键点动画记录模式制作动画　（二）利用关键点动画记录模式制作动画　（三）利用轨迹视图与关键点编辑动画　（四）设置循环动画　任务三 利用粒子系统制作雪花场景　实训一 制作拾球动画　实训二 作链接球动画　项目小结　思考与练习 项目十 渲染系统　任务一 利用默认【扫描线】渲染器渲染场景　任务二 【mental ray】渲染器　（一）利用【mental ray】渲染器渲染场景　（二）利用【mental ray】渲染器制作反射与折射效果　（三）利用聚光及全局照明制作水面效果　实训 为场景添加聚光和全局照明效果　项目小结　思考与练习

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max 9中文版基础教程》由人民邮电出版社出版。

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