

<<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>

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

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。

<<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。

<<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

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

- 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

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

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。

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

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。

<<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>