

## <<计算机辅助三维表现设计>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机辅助三维表现设计>>

13位ISBN编号：9787302205418

10位ISBN编号：7302205418

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：《工作过程导向新理念丛书》编委会 编

页数：320

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>

## <<计算机辅助三维表现设计>>

### 前言

Autodesk公司出品的3ds Max软件是目前应用最为广泛的三维设计软件，其相关插件和资源也相当丰富。

它涵盖了三维设计的各个行业，如室内设计、建筑动画、影视包装、游戏制作等。

本书以最新的3ds Max 2009为基础，面向三维设计爱好者，全面介绍3ds Max软件在计算机辅助三维表现设计方面的知识。

本书对3ds Max从最基础的界面认识到复杂的动力学系统都进行了全面的介绍，包括操作界面的使用、对象的创建以及编辑操作、对象变换、修改器的使用、材质与贴图的应用、动画制作、添加环境和特效以及最终的渲染等，基本涵盖3ds Max的所有知识点。

本书最大的特色是“由任务驱动学习”。

在每个知识点前面，尽量先让读者动手操作，使得读者对该知识点有个具体认识，然后再展开详尽的解释，争取让读者尽快掌握该知识点。

本书以“课”的形式展开，课前有情景式的“课堂任务”，包含了任务背景、任务目标和任务分析；课后有“课堂练习”，可分为任务背景、任务目标、任务要求和任务提示；课堂练习之后是“练习评价”和“本课小结”。

为了拓展每课的知识，我们还准备了“课外阅读”。

每课的最后还安排了“课后思考”。

## <<计算机辅助三维表现设计>>

### 内容概要

本书根据教育部教学大纲，按照新的“工作过程导向”教学模式编写。为便于教师授课以及学生学习，本书将教学内容分解落实到每一课时，通过“课堂任务”、“课堂练习”、“本课小结”、“课外阅读”和“课后思考”5个环节实施教学。

本书共11章42课。

前10章介绍了3ds Max软件的相关基础知识；最后一章为综合实例，讲解3dsMax软件的实际应用。每课为两个标准学时，共90分钟内容。

建议学时为一学期，每周4课时，也可以分为两学期授课。

本书从实用的角度出发，通过实例循序渐进地讲解了如何使用3ds Max软件来进行各种三维制作。书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作步骤，并对初学者在使用3ds Max时经常会遇到的问题进行了职业级的指导，以免初学者在起步的过程中走弯路。

本书可作为中等职业学校三维设计与制作相关专业的教材，也可作为各类技能型紧缺人才培养教材。

## <<计算机辅助三维表现设计>>

### 作者简介

Autodesk公司出品的3ds Max软件是目前应用最为广泛的三维设计软件，其相关插件和资源也相当丰富。

它涵盖了三维设计的各个行业，如室内设计、建筑动画、影视包装、游戏制作等。

本书以最新的3ds Max 2009为基础，面向三维设计爱好者，全面介绍3ds Max软件在计算机辅助三维表现设计方面的知识。

本书对3ds Max从最基础的界面认识到复杂的动力学系统都进行了全面的介绍，包括操作界面的使用、对象的创建以及编辑操作、对象变换、修改器的使用、材质与贴图的应用、动画制作、添加环境和特效以及最终的渲染等，基本涵盖3ds Max的所有知识点。

本书最大的特色是“由任务驱动学习”。

在每个知识点前面，尽量先让读者动手操作，使得读者对该知识点有个具体认识，然后再展开详尽的解释，争取让读者尽快掌握该知识点。

本书以“课”的形式展开，课前有情景式的“课堂任务”，包含了任务背景、任务目标和任务分析；课后有“课堂练习”，可分为任务背景、任务目标、任务要求和任务提示；课堂练习之后是“练习评价”和“本课小结”。

为了拓展每课的知识，我们还准备了“课外阅读”。

每课的最后还安排了“课后思考”。

## &lt;&lt;计算机辅助三维表现设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 认识3ds Max软件 第1课 3ds Max软件的功能特点 1.1 什么是三维设计 1.2 3ds Max的功能特点  
1.3 3ds Max的应用领域 第2课 3ds Max的基本工作流程 2.1 创建模型 2.2 制定材质 2.3 设置灯光和特效  
2.4 设置动画 2.5 渲染输出 第3课 熟悉3ds Max软件界面 3.1 认识3ds Max的界面组成 3.2 了解3ds  
Max的菜单栏 3.3 了解3ds Max的主工具栏 3.4 了解3ds Max的命令面板 3.5 熟悉3ds Max的操作视口  
第2章 基本三维对象的创建 第4课 利用标准几何体制作茶几 4.1 任务步骤 4.2 任务核心知识点 第5课  
利用扩展三维几何体制作餐桌 5.1 任务步骤 5.2 任务核心知识点 第6课 绘制Logo二维图形 6.1 任务  
步骤 6.2 任务核心知识点第3章 对象的基本操作 第7课 布置房间里的物品 7.1 任务步骤 7.2 任务核心  
知识点 第8课 制作停机坪场景 8.1 任务步骤 8.2 任务核心知识点 第9课 制作项链模型 9.1 任务步骤  
9.2 任务核心知识点第4章 创建形态复杂的物体 第10课 使用布尔运算制作骰子 10.1 任务步骤 10.2 任  
务核心知识点 第11课 使用放样制作小木船 11.1 任务步骤 11.2 任务核心知识点 第12课 制作分布在山  
坡上的植物 12.1 任务步骤 12.2 任务核心知识点 第13课 制作瓶子上的花纹 13.1 任务步骤 13.2 任务  
核心知识点 第14课 使用可编辑样条线制作车标 14.1 任务步骤 14.2 任务核心知识点 第15课 使用可编  
辑多边形制作MP3播放器 15.1 任务步骤 15.2 任务核心知识点第5章 使用修改器给物体变形 第16课  
使用修改器制作足球 16.1 任务步骤 16.2 任务核心知识点 第17课 使用修改器制作缠绕的绳索 17.1  
任务步骤 17.2 任务核心知识点 第18课 制作古典风格装饰架 18.1 任务步骤 18.2 任务核心知识点  
第19课 制作破碎的蛋壳 19.1 任务步骤 19.2 任务核心知识点 .....第6章 材质与贴图第7章 使用灯光为  
场景照明第8章 给场景添加特效第9章 进行最终渲染第10章 动画基础知识第11章 综合实例

## 章节摘录

插图：2.2 制定材质场景中有了模型，那么接下来就该给这些模型制作材质了。

所谓材质就是指将模型表现为某种质感，例如场景中有一个茶壶对象，那么这个茶壶到底是金属的还是陶瓷的呢？

这时就需要材质来表现了。

模型对象只有在添加了材质以后才会体现出自身的特点和属性，是新的还是旧的、是木质还是塑料等。

如图2-5所示为添加了材质后的室内场景，如图2-6所示为添加了材质后的机器人模型。

### 2.3 设置灯光和特效试想现实世界中如果没有光线的话会怎样？

那将会是一片漆黑。

虽然3ds Max在默认的情况下可以看到对象，但是效果很平淡，既没有阴影也没有光线变化效果。

使用灯光可以使场景中的对象体现出光照的变化，更重要的是灯光能够产生阴影，这样场景才显得更加真实。

可以将同一个场景表现为白天、黄昏或者是夜晚。

如图2-7所示为白天的室内场景效果，如图2-8所示为夜晚的室内场景效果。

为了使场景的艺术效果更加绚丽，还可以添加各种各样的特效，例如体积光、火焰、雾等。

3ds Max提供了众多的特效种类，用户可以使用这些特效制作出具有浓厚艺术效果的三维图像。

如图2-9所示为体积光的表现效果，如图2-10所示为火焰特效。

## <<计算机辅助三维表现设计>>

### 编辑推荐

《计算机辅助三维表现设计:3DS MAX 2009》是由清华大学出版社出版的。

<<计算机辅助三维表现设计>>

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>