

<<中文3DSMAX9三维场景设计教程>>

图书基本信息

书名：<<中文3DSMAX9三维场景设计教程>>

13位ISBN编号：9787040234091

10位ISBN编号：7040234092

出版时间：2008-6

出版时间：高等教育出版社

作者：沈大林

页数：280

字数：440000

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>

<<中文3DSMAX9三维场景设计教程>>

内容概要

打开并调整视口，制作赏瀑亭场景，制作温馨卧室场景，制作餐厅一角、山村别墅场景，编辑餐厅材质，设置餐厅灯光、摄像机和环境以及制作圣诞快乐动画。

《电脑动漫制作技术专业系列教材?中文3ds Max9三维场景设计教程》采用出版物短信防伪系统，同时配套学习卡资源。用封底下方的防伪码，按照《电脑动漫制作技术专业系列教材?中文3ds Max9三维场景设计教程》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作，可获得相关教学资源。

书籍目录

项目1 打开并调整视口

1.1 任务1：打开与重置场景

1.1.1 启动3ds Max 9

1.1.2 工作界面简介

1.1.3 文件的基本操作

1.1.4 设置显示单位与配置外部文件路径

思考与练习

1.2 任务2：调整视口

1.2.1 调整工作界面

1.2.2 视口显示模式

1.2.3 视口控件与活动工具栏

思考与练习

项目2 制作赏瀑亭场景

2.1 任务1：制作底座、柱子和栏杆

2.1.1 使用命令面板创建对象

2.1.2 选择对象

2.1.3 选择并变换对象

2.1.4 克隆对象

思考与练习

2.2 任务2：制作场景中的其他对象

2.2.1 使用标准基本体构建模型

2.2.2 使用扩展基本体建模

思考与练习

项目3 制作温馨卧室场景

3.1 任务1：制作衣柜

3.1.1 使用“修改”命令面板

3.1.2 FFD修改器

思考与练习

3.2 任务2：制作床头柜

3.2.1 “弯曲”和“锥化”修改器

3.2.2 “扭曲”和“噪波”修改器

思考与练习

3.3 任务3：制作床以及完成卧室的制作

3.3.1 可编辑网格对象

3.3.2 可编辑多边形对象

思考与练习

项目4 制作餐厅一角

4.1 任务1：制作窗户

4.1.1 创建二维图形“线”

4.1.2 其他二维图形的创建方法

4.1.3 “渲染”卷展栏

思考与练习

4.2 任务2：制作墙、桌子和椅子

4.2.1 可编辑样条线和二维图形的子对象

4.2.2 对可编辑样条线的编辑

思考与练习

4.3 任务3：制作茶杯和盘子

4.3.1 “挤出”修改器

4.3.2 “倒角”修改器

4.3.3 “倒角剖面”修改器

4.3.4 “车削”修改器

思考与练习

项目5 山村别墅

5.1 任务1：制作外墙

5.1.1 布尔对象的特点和创建方法

5.1.2 布尔对象参数设置

思考与练习

5.2 任务2：制作房顶和门柱

5.2.1 创建“放样”对象

5.2.2 “放样”对象的变形

5.2.3 “放样”对象的子对象与扭曲现象的纠正

思考与练习

项目6 编辑餐厅材质

6.1 任务1：编辑茶杯和椅子的材质

6.1.1 示例窗和工具栏

6.1.2 “明暗器基本参数”卷展栏的设置

6.1.3 “B1irm基本参数”卷展栏的设置

思考与练习

6.2 任务2：橘子、门和墙的材质

6.2.1 贴图通道和设置贴图

6.2.2 常用贴图通道

6.2.3 位图贴图和贴图坐标

思考与练习

6.3 任务3：苹果、桌子腿和地板材质

6.3.1 2D贴图类型

6.3.2 3D贴图类型

6.3.3 “合成器”、“颜色修改器”和“其他”贴图类型的介绍

思考与练习

6.4 任务4：桌面和玻璃材质

6.4.1 使用材质

6.4.2 “双面”材质和“多维/子对象”材质

6.4.3 “光线跟踪”材质

思考与练习

项目7 设置餐厅灯光、摄像机和环境

7.1 任务1：用摄像机观察场景

7.1.1 摄像机的类型和创建方法

7.1.2 目标摄像机的设置

思考与练习

7.2 任务2：布置餐厅灯光

7.2.1 默认灯光和创建灯光

7.2.2 目标聚光灯的参数设置

思考与练习

7.3 任务3：设置餐厅窗外的环境

7.3.1 设置背景色和图像

7.3.2 设置灯光和环境颜色

思考与练习

7.4 任务4：制作桌子上的蜡烛

7.4.1 创建环境辅助对象

7.4.2 添加火效果与火效果的参数设置

思考与练习

7.5 任务5：有体积光的餐厅一角

7.5.1 体积光

7.5.2 渲染特效和镜头效果

思考与练习

项目8 制作圣诞快乐动画

8.1 任务1：制作圣诞快乐场景

8.1.1 动画控制与输出

8.1.2 制作动画

8.1.3 关键点的操作和变换轴心

8.1.4 轨迹视图的应用

思考与练习

8.2 任务2：制作圣诞快乐场景中灯光的动画

8.2.1 使用约束

8.2.2 链接和虚拟对象

思考与练习

8.3 任务3：制作圣诞快乐场景中的雪

8.3.1 使用粒子系统

8.3.2 空间扭曲

思考与练习

8.4 任务4：制作圣诞树上的装饰物

8.4.1 Video Post窗口

8.4.2 Video Post工具栏

思考与练习

编辑推荐

《电脑动漫制作技术专业系列教材?中文3ds Max9三维场景设计教程》可作为3ds Max 9初学者的自学用书、中等职业学校电脑动漫制作技术专业或高等职业学院非电脑动漫制作技术专业的教材，还可以作为初、中级培训班的教材。

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>