

<<3dsMax 职业应用实训教程>>

图书基本信息

书名：<<3dsMax 职业应用实训教程>>

13位ISBN编号：9787111264453

10位ISBN编号：7111264452

出版时间：2009-3

出版时间：机械工业出版社

作者：张妍霞

页数：270

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>

前言

3ds Max 9基于Windows操作平台,是深受人们欢迎的三维建模、渲染、动画软件。由于该软件能够完成制作三维场景所需要的建模、材质、灯光、动画以及渲染等所有工作,同时还因其具备强大的三维造型功能和流畅的工作界面,所以已成为从事建筑装潢效果图与动画制作人员的首选应用软件。

本书详尽地介绍了3ds Max 9的常用功能,以及如何利用该软件制作室内外效果图、产品设计效果图等的方法与技巧。

全书实例内容丰富,覆盖面广,讲解循序渐进,让学习者从零起步,在最短的时间内从了解3ds Max 9的操作到掌握室内外效果图设计方法,轻松地诠释了成为室内设计高手的最佳捷径。

全书共分为8章,包含上百组操作练习和20多个单独的综合实例,内容覆盖了3dsMax9的基础知识、室内设计的基础知识以及应用3ds Max 9进行专业家居效果图设计的方法等,采用项目式教学思路与任务驱动法,以实例带动命令进行讲解,在做实例的过程中,逐步渗透知识点,使学习者在不知不觉中轻松掌握设计知识。

第1章简明扼要地介绍了3dsMax 9的软件界面组成和新增功能等内容;第2章主要介绍了基本几何体、扩展几何体与二维图形的创建与修改以及标准工具栏的应用;第3章介绍了高级建模与常用修改器的使用方法与相关操作;第4章介绍了材质与贴图的基本属性,标准材质和常用复合材质的设置方法,及其在装潢效果图设计中的具体应用;第5章和第6章讲述了灯光和摄像机的设置与使用方法;第7章讲述了3ds Max 9中的典型环境特效的使用;第8章通过一个综合实例讲解了如何利用3dsMax 9制作装潢效果图,并且还详细介绍了在Photoshop中对图像进行后期处理的方法。

针对职业院校的培养目标和学生特点,本书在内容取舍上不求面面俱到,强调实用需要,在内容编排上注重避繁就简,突出可操作性,在知识点的说明上尽量做到简单明了,通俗易懂并侧重实际应用。

为了使读者学习更有效,每个教学项目分为训练要点、训练目标、基础练习、项目实训和经验交流5个环节。

训练要点主要介绍了教学项目中的学习重点;训练目标是说明学习与训练能够达到的效果和训练方法;基础练习具体讲解了在项目实训中将要用到的知识内容和操作方法;通过项目实训中的商业应用案例,让学习者练习软件功能在实际工作中的应用技巧,快速进入职业状态,领会讲述内容,掌握功能和方法,从而大大节省学习时间,提高效率。

本书由多位具有丰富实践教学经验的教师合力编写。

主编张妍霞,副主编冯伟博。

第1章、第6章、第7章由赵丹、耿利敏编写;第2章由姜文远、于永胜编写;第3章由冯伟博编写;第4章由张妍霞编写;第5章、第8章由黄春光、王丰、徐慧槟编写。

本书操作步骤详尽,即便是初学者,只要按照步骤操作,也一定能做出最终效果。

本书适合作为3dsMax初、中级学习者的教材,也可以作为各级各类3dsMax培训班的教材,同时可作为三维设计人员和广大三维设计爱好者案头工具书,方便学习者在使用3ds Max进行设计工作时随时查阅。

<<3dsMax 职业应用实训教程>>

内容概要

《3dsMax 职业应用实训教程》采用任务驱动和项目训练相结合的编写方式，以简明通俗的语言和生动的项目实例，详尽地介绍了3ds Max 9中文版的所有功能。

全书共分为8章，包含上百组操作练习和20多个单独的综合实例，内容覆盖了3ds Max 9的基础知识、室内设计的基础知识，以及应用3ds Max 9进行专业家居效果图设计的方法等。

每一项目中分为训练要点、学习目标、基础练习、项目实训和经验交流5个环节。

通过项目实训中的商业应用案例，让学习者练习软件功能在实际工作中的应用技巧，快速进入学习状态，领会讲述内容，掌握功能和方法，从而大大节省学习时间，提高效率。

《3dsMax 职业应用实训教程》实训内容丰富、覆盖面广，讲解循序渐进，操作步骤解说详细。从实用性、易掌握性出发，简明易懂，重点突出，可操作性强。

《3dsMax 职业应用实训教程》适合作为职业院校3dsMax初、中级学习者的教材，也可以作为各级各类3dsMax培训班的教材，同时可作为三维设计人员和广大三维设计爱好者案头必备的工具书，方便学习者在使用3dsMax进行设计工作时随时查阅。

书籍目录

前言第1章 3dsMax9快速入门1.1 3dsMax9概述1.2 界面简介1.2.1 标题栏与菜单栏1.2.2 主工具栏1.2.3 视图1.2.4 时间滑块和轨迹栏1.2.5 状态栏1.2.6 动画控制区和视图控制区1.2.7 命令面板1.3 3dsMax9系统设置第2章 3dsMax9基础建模篇2.1 项目训练——电脑桌的制作训练要点训练目标基础练习2.1.1 标准几何体的创建2.1.2 选择操作2.1.3 变换操作项目实训经验交流2.2 项目训练——梳妆台的制作训练要点训练目标基础练习2.2.1 扩展基本体2.2.2 对象的复制2.2.3 对象的群组项目实训经验交流2.3 项目训练——铁艺鞋架的制作训练要点训练目标基础练习2.3.1 二维图形的创建2.3.2 二维图形的修改2.3.3 对象的阵列复制项目实训经验交流2.4 项目训练——旋转楼梯的制作训练要点训练目标基础练习2.4.1 门的建立2.4.2 窗的建立2.4.3 楼梯的建立2.4.4 对齐工具2.4.5 捕捉工具2.4.6 网格的设置项目实训经验交流第3章 3dsMax9高级建模篇3.1 项目训练——钥匙的制作训练要点训练目标基础练习—3.1.1 编辑修改器简介3.1.2 使用修改器堆栈3.1.3 挤出修改器项目实训经验交流3.2 项目训练——酒杯训练要点训练目标基础练习项目实训经验交流3.3 项目训练——餐厅桌椅训练要点训练目标基础练习3.3.1 弯曲修改器3.3.2 锥化修改器项目实训经验交流3.4 项目训练——台盆训练要点训练目标基础练习项目实训经验交流3.5 项目训练——窗帘的制作训练要点训练目标基础练习3.5.1 放样构建3.5.2 变形修改器项目实训经验交流3.6 项目训练——显示器的制作训练要点训练目标基础练习3.6.1 转换为“可编辑网格”3.6.2 编辑顶点3.6.3 编辑边3.6.4 面 / 多边形 / 元素项目实训经验交流第4章 3dsMax9材质贴图篇4.1 项目训练——多变材质训练要点训练目标基础练习4.1.1 材质编辑器简介4.1.2 基本参数设置4.1.3 扩展参数设置4.1.4 材质 / 贴图浏览器经验交流4.2 项目训练——虚拟风景训练要点训练目标基础练习4.2.1 贴图通道简介4.2.2 “漫反射颜色”贴图通道4.2.3 “凹凸”贴图通道4.2.4 “反射”贴图通道4.2.5 “折射”贴图通道项目实训经验交流4.3 项目训练——足球的制作训练要点训练目标基础练习项目实训经验交流4.4 项目训练——空间隧道训练要点训练目标基础练习4.4.1 “混合”材质4.4.2 “uvw贴图”修改器项目实训经验交流4.5 项目训练——家居常用材质效果训练要点训练目标项目实训4.5.1 装饰花瓶——透明效果与折射效果4.5.2 公共座椅——布纹效果、金属效果、木纹效果经验交流第5章 3dsMax9灯光技术篇5.1 项目训练——秋日的沉思（灯光基础）训练要点训练目标基础练习项目实训经验交流5.2 项目训练——清晨餐桌（三点照明）训练要点训练目标基础练习项目实训经验交流5.3 项目训练——走廊空间与沙发制作训练要点，训练目标项目实训经验交流5.4 项目训练——夏日别墅训练要点训练目标项目实训训练要点训练目标基础练习第6章 3dsMax9摄影动画篇——摄影机与动画训练要点训练目标基础练习6.1 摄影机的特征6.2 创建不同种类的摄影机6.3 景深项目实训经验交流第7章 3dsMax9环境特效篇7.1 项目训练——山间云雾训练要点训练目标基础练习7.1.1 环境编辑器——大气卷展栏7.1.2 体积雾参数项目实训7.2 项目训练——篝火训练要点训练目标基础练习项目实训第8章 3dsMax9综合项目实训——中式风格客厅训练要点训练目标基础练习8.1 渲染输出8.2 后期处理8.3 室内效果图设计的基本理论项目实训经验交流参考文献

章节摘录

第1章 3ds Max9快速入门 1.3 ds Max 9用户参考 与reactor动力学系统有关的文档已并入主要参考中，不能再单独使用。

2.一般改进 1) 增强的核心性能使3ds Max 9能够最大程度地提高您的工作效率，并加速您的创造性工作流程。

例如，当使用网格密度和在高分辨率与低分辨率位图代理之间进行切换时，可以尽享优美的视口交互。

2) 同时交互的使用是视口统计的新功能，不仅会在视口中显示整个场景的信息，还会显示当前选择的信息，包括当前的帧速率以及多边形、面、边和顶点的数量。

该显示进行实时更新。

3) 新的“隐藏线”渲染方法通过简化线框视口显示改进了可视反馈。

4) 3ds Max现在提供64位版本，此版本可以配置比以前版本更大的内存，因此可以处理更多的数据。

5) 3ds Max现在支持所有DirectX明暗器，并提供显示性能增强。

您可以将cgfx文件加载到DX材质，并使它们显示在视口中。

3.角色动画 使用两足动物的许多新增功能可以更轻松地制作并重新定义角色动画。

例如，您现在就可以移动关键点以使它们相互交叉，并在负帧工作。

此操作可以在调整两足动物动画时节省大量步骤，尤其在打算反转动画时非常有效，因为可以反向缩放动画的范围。

编辑推荐

《3dsMax 职业应用实训教程》特点：项目引领：精心选择适合教学的商业级典型产品、作品、服务等项目作为载体。

行动导向：依据工作过程、工作情境来选择、组织、强化知识、技能、职业素养。

能力本位：培养专业能力、方法能力、社会能力三位一体的职业能力。

配套丰富：授课电子课件、备课电子教案、演示动画、操作视频、习题答案、试题库等。

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>