

<<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：9787115171269

10位ISBN编号：7115171262

出版时间：2008-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：詹翔，王海英 编著

页数：238

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>>

内容概要

本书以三维制作为主线，全面介绍3ds Max 9中的二维、三维建模及编辑修改，放样物体的制作及编辑修改，材质的制作及应用，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，并且在各章均设有练习题和实训，使学生能够较好地巩固所学知识并掌握操作技巧。

本书既可作为中等职业学校“三维制作”课程的教材，也可作为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概述 1.2 启动、退出软件系统及工作界面简介 1.2.1 启动3ds Max 9系统 1.2.2 3ds Max 9的工作界面划分 1.2.3 创建并保存新场景 1.2.4 打开并修改旧场景 1.2.5 退出3ds Max 9系统 习题第2章 3ds Max 9的基本操作 2.1 笛卡儿空间与视图 2.2 界面操作及视图控制 2.3 坐标系与物体变动套框 2.4 物体变动修改 实训 组合卡通人物造型 习题 第3章 创建三维几何物体 3.1 创建标准基本体 3.1.1 修改物体的原始参数 3.1.2 自动网格的应用 3.1.3 其他标准基本体 3.2 创建扩展基本体 3.3 扩展基本体综合案例 3.4 复制工具 3.4.1 克隆复制 3.4.2 镜像复制 3.4.3 阵列复制 3.4.4 综合案例 铁艺造型 3.5 对齐与捕捉工具 3.5.1 对齐 3.5.2 三维网格捕捉 3.6 物体成组操作 实训 搭建走廊场景 习题 第4章 常用建筑构件建模 4.1 创建楼梯 4.1.1 螺旋楼梯的创建方法 4.1.2 修改楼梯的形态 4.1.3 创建其他形态的楼梯 4.2 创建栏杆 4.2.1 栏杆的创建方法 4.2.2 修改栏杆形态 4.3 创建墙体 4.3.1 墙体的创建方法 4.3.2 修改墙的形态 4.4 创建门 4.4.1 门的创建方法 4.4.2 修改门的形态 4.5 创建窗 4.6 创建植物 4.6.1 植物的创建方法 4.6.2 修改植物形态 4.6.3 综合案例 创建林间村舍 实训 制作大树下的小屋场景 习题 第5章 标准修改器 5.1 修改器堆栈的使用方法 5.2 【锥化】修改器与【扭曲】修改器 5.2.1 【锥化】修改器 5.2.2 【扭曲】修改器 5.3 【晶格】修改器 5.4 【FFD】修改器 5.5 【编辑多边形】修改器 5.5.1 顶点编辑 5.5.2 边编辑 5.5.3 边界与元素编辑 5.6 三维布尔运算 实训 制作罗马柱 习题 第6章 2D转3D建模方法 6.1 二维画线功能 6.1.1 线 6.1.2 文本 6.2 【编辑样条线】修改器 6.2.1 二维布尔运算 6.2.2 修剪与延伸 6.3 【挤出】修改器 6.4 【倒角】修改器 6.5 【壳】修改器 6.6 【车削】修改器 6.7 【放样】修改器 实训 制作相框 习题第7章 灯光和摄影机 7.1 标准灯光 7.1.1 标准灯光的使用方法 7.1.2 标准灯的阴影 7.1.3 体积光特效 7.2 摄影机 7.2.1 摄影机的使用方法 7.2.2 摄影机景深特效 7.3 环境及其特效 7.3.1 雾效及环境背景 7.3.2 火焰特效 实训(一) 制作体积光 实训(二) 制作雾效 习题第8章 3ds Max 9的材质应用 8.1 基础材质的使用 8.2 贴图训练 8.2.1 指定材质和默认的贴图坐标 8.2.2 材质贴图的重复、平移和旋转 8.2.3 UVW贴图坐标 8.2.4 其他类型的贴图坐标 8.3 基础材质 8.3.1 漫反射色及高光效果 8.3.2 线框材质 8.3.3 黑色金属材质 8.3.4 透明玻璃材质 8.4 程序贴图 8.5 【凹凸】贴图通道 8.6 【反射】贴图通道 8.6.1 伪反射 8.6.2 环境反射 8.6.3 平面镜反射 8.6.4 光线跟踪反射 8.7 【多维/子对象】材质 实训 制作镜面反射效果 习题 第9章 动画与粒子系统 9.1 三维动画制作原理及流程 9.1.1 三维动画制作原理 9.1.2 三维动画制作流程 9.2 基础动画入门 9.2.1 制作海面动画 9.2.2 制作雪景动画 9.2.3 制作UFO动画 9.3 动画制作与调节 9.3.1 自动关键点记录模式 9.3.2 设置关键点记录模式 9.3.3 轨迹视图与关键点编辑 9.3.4 循环动画设置 9.4 粒子系统 9.4.1 制作微粒及水泡 9.4.2 制作波浪效果 9.4.3 制作鱼群游动效果 实训(一) 制作链接约束动画 实训(二) 制作球体爆炸动画 习题 第10章 渲染系统 10.1 常用渲染工具 10.2 默认【扫描线】渲染器 习题 第11章 建筑效果图综合案例 11.1 搭建场景 11.2 为场景设置摄影机和灯光 11.3 为场景赋材质 第12章 三维动画综合案例 12.1 制作流程以及制作结果 12.2 搭建巨石阵场景 12.3 添加摄影机、灯光和环境 12.3.1 添加摄影机 12.3.2 添加背景及灯光 12.4 创建粒子和光柱动画 12.4.1 创建粒子动画 12.4.2 创建光柱物体及动画 12.5 视频特效 12.5.1 【镜头效果高光】特效 12.5.2 【镜头效果光晕】特效 12.5.3 【镜头效果光斑】特效

<<3ds Max 9中文版基础教程>>

编辑推荐

《3ds Max 9 中文版基础教程》以《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》中的“职业技能四级”（操作员）的知识点为标准，以3ds Max 9为基础，详细介绍了利用3ds Max进行三维制作的流程及方法。

通过学习《3ds Max 9 中文版基础教程》，能使學生掌握3ds Max 9的基本操作以及三维动画制作技巧，并能顺利通过相关的职业技能考核。

<<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>