

## <<3DS MAX 9 场景设计案例>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 9 场景设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787121077326

10位ISBN编号：7121077329

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：沈大林 主编

页数：383

字数：627000

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 场景设计案例>>

### 前言

3DS MAX 9是由美国Discreet公司推出的优秀三维动画制作软件。

随着版本的不断升级,它的各种功能不断完善,实用性得到了极大的提高,在影视、广告、建筑、装潢、机械、军事、娱乐和多媒体教学等领域具有不可替代的地位。

通过3DS MAX 9软件的强大制作功能,可以创建3D场景和角色、对象以及任何类型的主题,为装饰、广告、景观设计、电影特效、游戏设计构建各种精美的造型和场景。

全书共8章,具有较大的知识信息量。

第1章学习计算机场景效果图设计的基本概念,以及3DS MAX 9的基础知识。

第2章学习3DS MAX 9的三维建模技术,学习使用标准基本体、扩展基本体、AEC扩展对象和建筑对象(门、窗、楼梯)等进行基本模型的创建。

第3章学习对三维模型的编辑,通过修改器、可编辑网格与可编辑多边形进行建模。

第4章学习二维图形建模与复合模型,学习通过二维图形车削、放样等方法进行建模。

第5章学习材质、贴图与渲染,学习如何为模型设计材质、贴图,让模型更加逼真,以及渲染出图。

第6章学习灯光、摄影机与场景动画的应用,学习如何为场景添加灯光,如何合理地设置摄影机,以及场景动画的设计。

第7章学习环境特效、粒子系统与空间扭曲等知识,学习如何设计三维特效——雪、雾、光、火焰、礼花、爆炸等。

第8章学习使用三维景观设计软件Vue 5 Esprit,学习使用Vue 5 Esprit做出逼真的场景效果。

本书由沈大林、罗红霞主编。

参加本书编写工作的人员有罗红霞、郑淑晖、周瑀、杨旭、马广月、崔元如、李耀洲、沈大林、任心燕、孟宪刚、黄青、王尧、杨东霞、刘璐、张凤红、曲彭生、于站江、于向飞、康胜强、曲彭生、尚义明、韩德彦、于金霞、李明哲、姜树昕、丰金兰、李斌、李俊、靳轲、章国显、何侠、高献伟、王小兵、刘锋、苏飞及新昕教学工作室。

由于作者水平有限,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

## <<3DS MAX 9 场景设计案例>>

### 内容概要

全书采用案例驱动方式进行，将知识点融入案例，实现以案例带动相关知识点的学习方式。在以案例进行详解时，充分注意到了知识的系统性和相对完整性。

本书通过对38个实用案例的分析讲解，由浅入深，层层引导，使读者逐步掌握3DS MAS 9的场景设计技术。

本书配有光盘，其内容包括：案例和素材，课件，录屏，文档（供教师制作电子教案使用）。

本书可作为高等院校、高等职业院校相关专业的教材，也可供3D设计开发人员参考。

## <<3DS MAX 9 场景设计案例>>

### 书籍目录

第1章 3DS MAX 9场景设计入门 1.1 场景效果图的基础知识 1.2 3DS MAX 9基础知识 1.3 3DS MAX9中对象的基本操作 思考与练习1第2章 三维建模基础 2.1 标准基本体建模 2.2 扩展基本体建模 2.3 植物、栏杆与墙的建模 2.4 门、窗与楼梯建模 思考与练习2第3章 三维模型编辑 3.1 三维对象的编辑 3.2 网格模型编辑 思考与练习3第4章 二维图形建模与复合模型 4.1 二维图形建模基础 4.2 样条曲线的编辑与放样建模 4.3 复合对象建模 思考与练习4第5章 材质与贴图 5.1 材质的设置 5.2 材质编辑与渲染 思考与练习5第6章 灯光、摄影机与场景动画 6.1 灯光的应用 6.2 摄影机与场景动画 思考与练习6第7章 环境特效、粒子系统与空间扭曲 7.1 环境特效 7.2 粒子系统 7.3 空间扭曲 思考与练习7第8章 三维景观设计软件Vue 5 Esprit 8.1 Vue 5 Esprit基础 8.2 Vue 5 Esprit的材质与摄影机系统 思考与练习8

## <<3DS MAX 9 场景设计案例>>

### 章节摘录

插图：灯光可以使场景中的对象表现出出色的质感与空间感，而摄影机则给三维动画设计师模拟出了一个完整的电影世界，3Ds MAX中的摄影机是场景中必不可少的组成部分，可以模拟出任何一种变焦镜头，并提供焦距调试功能、摄影机的角度及自身移动。

通过设置摄影机不同的取景角度，对创建的模型和场景进行观察。

4.渲染阶段在前面的工作完成后，就是渲染出图了，出图之前最重要的工作就是调整好摄影机，确定视角。

在建筑场景效果图中，一般使用两点透视法，即摄影机与目标对象处理于同一高度，相当于一个人站在地面平视对象时的效果。

此外，也可以使用三点透视，例如，需要制作小区的鸟瞰图。

在出图时，为了便于打印和下一步的后期处理，最好以TIF格式保存。

5.后期处理阶段后期处理是在出图后，通过Photoshop等图像处理软件对渲染好的图像进行更好的加工。

在图像处理软件中，导入前面渲染好的图像，再在其中加入天空、云彩、水流、人物、树木、车辆等配景，做适当的融合处理，以更好地烘托环境。

## <<3DS MAX 9 场景设计案例>>

### 编辑推荐

《3DSMAX9场景设计案例教程》可作为高等院校、高等职业院校相关专业的教材，也可供3D设计开发人员参考。

<<3DS MAX 9 场景设计案例>>

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>