

<<新编中文版3ds max9标准教程>>

图书基本信息

书名：<<新编中文版3ds max9标准教程>>

13位ISBN编号：9787502770822

10位ISBN编号：7502770828

出版时间：2008-9

出版时间：海洋出版社

作者：闫威

页数：299

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>

## <<新编中文版3ds max9标准教程>>

### 内容概要

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版3ds Max 9的使用方法和操作技能的标准教程，是国内首创边讲解3ds Max 9的强大功能、边教授具体操作方法、每章最后均提供一个完整的商品范例将本章的功能串在一起现场实战演练，图文并茂、通俗易懂。

每个商品范例配以制作流程图纸和具体操作步骤配以视频讲解，即学即用，大大降低学习难度、激发学习兴趣和动手操作的欲望，事半功倍。

每章后设计的课后实训范例提供操作提示，以巩固所学知识。

本书中典型商品范例稍加改进即可“拿来就用”，为就业或者快速进入三维动画制作领域提前打下坚实基础。

本书由14章构成，动手操作75种（3ds Max 9的核心功能具体用法）；7个方面的具体应用实例：1.创建模型12类：玩具积木、艺术花瓶、窗帘、陶瓷瓶、音箱、植物、栏杆、墙、L型楼梯、U型楼梯、直线楼梯、螺旋楼梯；2.二维绘制一组室内静物；3.为一个电影奖杯模型赋予材质；4.为室内布光；5.创建建筑环游动画；6.特效4种：火焰、雾、体积雾和体积光；7.卧室效果图。

本书配套光盘收录了书中大部分范例制作全过程的立体教学演示动画，以及范例制作过程中涉及到的图像资料、场景源文件。

本书是作者多年教学和实践经验的总结，易教易学，适合作为全国各类院校三维动画专业的专业教材，社会三维动画培训班教材，广大初、中级三维动画爱好者实用自学用书。

## 书籍目录

第1章 3ds Max 9中文版的激活与插件安装 1.1 3ds Max应用领域 1.2 3ds Max 9中文版的系统要求 1.3 激活3ds Max 9中文版 1.4 配置图形显示驱动程序 1.5 安装3ds Max 9 Service Pack 2 1.6 安装3ds Max 9中文版常用外接插件 1.7 本章小结 1.8 本章习题第2章 3ds Max 9中文版快速入门 2.1 操作约定 2.2 项目工作流程(室内效果图) 2.3 场景设置 2.4 3ds Max 9操作界面 2.5 基本视图操作 2.5.1 视口概念 2.5.2 了解视图 2.5.3 视口布局 2.5.4 视口渲染 2.5.5 改善显示性能 2.5.6 缩放、平移及旋转视口 2.5.7 控制摄影机视图与灯光视图 2.5.8 使用穿行视图操作方式 2.6 使用[创建]面板 2.7 使用材质编辑器 2.8 灯光、摄影机的放置 2.9 物体的移动、旋转和缩放 2.10 特殊控制 2.10.1 右键单击菜单 2.10.2 弹出按钮 2.10.3 卷展栏 2.10.4 滚动面板和滚动工具栏 2.10.5 微调器 2.10.6 输入数值与数值表达式求值 2.10.7 撤销操作 2.11 常用工具 2.11.1 选择工具 2.11.2 隐藏与冻结 2.12 场景渲染输出 2.12.1 渲染工具 2.12.2 渲染设置 2.12.3 渲染输出格式 2.13 本章小结 2.14 本章习题第3章 标准/扩展基本体 3.1 标准基本体 3.1.1 长方体 3.1.2 圆锥体 3.1.3 球体 3.1.4 几何球体 3.1.5 圆柱体 3.1.6 管状体 3.1.7 圆环 3.1.8 四棱锥 3.1.9 茶壶 3.1.10 平面 3.2 扩展基本体 3.2.1 异面体 3.2.2 环形结 3.2.3 切角长方体 3.2.4 切角圆柱体 3.2.5 油罐 3.2.6 胶囊 3.2.7 纺锤 3.2.8 L-Ext(L形延伸体) 3.2.9 C-Ext(C形延伸体) 3.2.10 球棱柱 3.2.11 棱柱 3.2.12 环形波 3.2.13 软管 3.3 实例制作——创建玩具积木模型 3.3.1 制作玩具积木模型 3.3.2 渲染玩具积木模型 3.4 本章小结 3.5 本章习题第4章 布尔运算与放样建模 4.1 布尔运算 4.1.1 布尔运算方法 4.1.2 布尔运算参数解析 4.1.3 [材质附加选项]对话框 4.1.4 常见问题的处理方法 4.2 放样建模 4.2.1 放样建模的创建过程 4.2.2 放样基本参数 4.2.3 变形工具 4.2.4 路径命令 4.2.5 图形命令 4.2.6.2.[比较]对话框 4.3 实例制作——创建艺术花瓶模型与窗帘模型 4.3.1 创建艺术花瓶模型 4.3.2 创建窗帘模型 4.4 本章小结 4.5 本章习题第5章 建筑扩展物体 5.1 门物体 5.1.1 枢轴门 5.1.2 推拉门 5.1.3 折叠门 5.2 窗模型 5.2.1 遮篷式窗 5.2.2 其他窗类型 5.3 ACE扩展物体 5.3.1 植物 5.3.2 栏杆 5.3.3 墙 5.4 楼梯模型 5.4.1 L型楼梯 5.4.2 U型楼梯 5.4.3 直线楼梯 5.4.4 螺旋楼梯 5.5 本章小结 5.6 本章习题第6章 图形 6.1 样条线 6.1.1 线 6.1.2 [线]创建面板 6.1.3 [线]编辑面板 6.1.4 矩形 6.1.5 圆 6.1.6 椭圆 6.1.7 弧 6.1.8 圆环 6.1.9 多边形 6.1.10 星形 6.1.11 文本 6.1.12 螺旋线 6.1.13 截面 6.2 NURBS曲线 6.2.1 点曲线 6.2.2 CV曲线 6.3 扩展样条线 6.3.1 W矩形 6.3.2 通道 6.3.3 角度 6.3.4 三通 6.3.5 宽法兰 6.4 实例制作——室内静物 6.5 本章小结 6.6 本章习题第7章 常用修改器 7.1 修改器的基本知识 7.1.1 应用修改器 7.1.2 使用修改器堆栈 7.1.3 修改器堆栈编辑子对象 7.1.4 子对象应用修改器 7.1.5 对多个对象应用修改器 7.1.6 配置修改器按钮 7.2 图形修改器 7.2.1 [挤出] 7.2.2 [倒角] 7.2.3 [车削] 7.3 参数化变形器 7.3.1 [弯曲] 7.3.2 [扭曲] 7.3.3 [噪波] 7.3.4 [涟漪] 7.3.5 [挤压] 7.3.6 [锥化] 7.3.7 [波浪] 7.4 自由变形修改器[FFD] 7.5 [编辑网格]修改器 7.6 [网格平滑]修改器 7.7 实例制作——创建陶瓷瓶模型 7.8 本章小结 7.9 本章习题第8章 NURBS建模 8.1 创建NURBS曲面 8.1.1 NURBS曲面物体 8.1.2 通过NURBS曲线形成曲面 8.1.3 其他物体类型转换为NURBS曲面模型 8.2 NURBS物体的次物体层级 8.2.1 点次物体级别 8.2.2 曲面次物体级别 8.2.3 曲面CV次物体级别 8.2.4 曲线次物体级别 8.2.5 曲线CV次物体级别 8.3 NURBS工具箱 8.3.1 点工具 8.3.2 曲线工具 8.3.3 [曲面]工具 8.4 实例制作——创建音箱模型 8.5 本章小结 8.6 本章习题第9章 材质 9.1 材质编辑器 9.1.1 材质示例窗 9.1.2 材质编辑器工具 9.1.3 材质参数卷展栏 9.2 常用材质类型 9.2.1 [顶/底]材质 9.2.2 [双面]材质 9.2.3 [多维/子对象]材质 9.2.4 [无光/投影]材质 9.3 常用贴图类型 9.3.1 [凹痕]贴图 9.3.2 [噪波]贴图 9.3.3 [光线跟踪]贴图 9.3.4 [渐变]贴图 9.3.5 [平铺]贴图 9.3.6 [棋盘格]贴图 9.3.7 [大理石]贴图 9.3.8 [木材]贴图 9.4 贴图坐标 9.4.1 材质参数调节贴图坐标 9.4.2 [UVW贴图]修改器调节贴图坐标 9.5 实例制作——赋予电影奖杯模型材质 9.6 本章小结 9.7 本章习题第10章 灯光和摄影机 10.1 灯光 10.1.1 灯光的基础知识 10.1.2 灯光类型 10.1.3 灯光常用参数调整 10.2 摄影机 10.2.1 自由摄影机 10.2.2 目标摄影机 10.2.3 摄影机常用参数调整 10.2.4 摄影机多重过滤渲染效果 10.3 实例制作——室内灯光布置 10.4 本章小结 10.5 本章习题第11章 空间扭曲和粒子系统 11.1 空间扭曲 11.1.1 空间扭曲绑定 11.1.2 力 11.1.3 导向器 11.1.4 几何/可变形 11.1.5 基于修改器 11.2 粒子系统 11.2.1 粒子系统类型 11.2.2 粒子系统常用参数讲解 11.3 本章小结 11.4 本章习题第12章 动画制作 12.1 动画产生

的基本原理 12.1.1 自动关键点 12.1.2 设置关键点 12.1.3 时间配置 12.2 轨迹视图 12.2.1 曲线编辑器 12.2.2 使用曲线编辑器修改动画及物体参数 12.3 路径约束的设置方法 12.4 实例制作——创建建筑环游动画 12.4.1 设置摄影机环游动画 12.4.2 动画的渲染输出 12.5 本章小结 12.6 本章习题第13章 环境特效和视频合成 13.1 环境特效 13.1.1 环境和效果面板介绍 13.1.2 火焰效果 13.1.3 雾效果 13.1.4 体积雾效果 13.1.5 体积光效果 13.2 视频合成 13.2.1 视频合成器 13.2.2 镜头效果高光 13.2.3 镜头效果光斑 13.2.4 镜头效果光晕 13.3 本章小结 13.4 本章习题第14章 制作卧室效果图 14.1 制作卧室效果 14.2 本章小结 14.3 本章习题部分习题参考答案

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>