第一图书网, tushu007.com

<<3ds max设计与实训>>

图书基本信息

书名：<<3ds max设计与实训>>

13位ISBN编号：9787030210449

10位ISBN编号：7030210441

出版时间：2008-3

出版时间：科学出版社

作者：王真富　主编

页数：290

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

内容概要

本书根据作者多年从事教学与制作的经验和高职高专应用技能的需要编写而成。
其结构按照三维创作的一般性流程设计，采用工程思维方式编写，通过完成一项工程任务，培养动手解决问题的能力，融知识、技能于完成实际任务中。
全书共分10章，介绍了3ds max 9的基本功能和操作方法，通过实例和实训重点讲解了其在建筑表现领域，尤其是室内效果图制作方面的应用流程和技巧。
主要包括基础建模、高级建模、材质、贴图应用基础、摄影机使用、灯光和环境效果、效果图制作、动画制作。
　本书可作为高职高专院校计算机应用技术、数字传媒、动画设计等专业的教材和上机实训用书，同时也可供三维制作爱好者自学参考。

书籍目录

第1章　3ds max 9中文版基础知识 1.1 3ds max 9工作环境　1.1.1 菜单栏　1.1.2 工具栏　1.1.3 命令面板 1.1.4 视图区　1.1.5 动画控制区和时间控制器　1.1.6 状态栏和提示行　1.1.7 视图控制区 1.2 文件基本操作 1.3 对象的操作　1.3.1 选择对象的方法　1.3.2 变换对象 1.4 精确绘图功能的应用　1.4.1 系统单位设置　1.4.2 捕捉　1.4.3 路径适配 1.5 效果图的制作流程　1.5.1　建立模型阶段　1.5.2　调制材质阶段 1.5.3　灯光设置阶段　1.5.4　渲染输出阶段　1.5.5　后期合成阶段 本章小结 习题第2章　基础建模——三维模型的创建 2.1　用标准基本体创建简易地球仪　2.1.1　简易地球仪实例简介　2.1.2　标准基本体模型的创建与调整　2.1.3　简易地球仪制作步骤 2.2　用扩展基本体创建音箱　2.2.1　音箱实例简介 2.2.2　扩展基本体模型的创建与调整　2.2.3　音箱制作步骤 2.3　用内置建筑部件创建旷野小屋　2.3.1 旷野小屋实例简介　2.3.2　常用建筑部件的创建与调整　2.3.3　旷野小屋制作步骤 2.4　实训——制作山地车轮胎 本章小结 习题第3章　基础建模——二维线型的创建 3.1　用二维线型创建简单商标 3.1.1　简单商标实例简介　3.1.2　二维线型的创建与调整　3.1.3简单商标制作步骤 3.2　编辑二维线型创建复杂商标　3.2.1　复杂商标实例简介　3.2.2　二维线型的附加与编辑　3.2.3　复杂商标制作步骤 3.3　实训——创建拼花窗框图案 本章小结 习题第4章　高级建模——二维图形的转换 4.1　将二维窗框图形变换为三维立体模型　4.1.1　窗框模型实例简介　4.1.2　二维图形的转换　4.1.3　拼花窗框立体模型的制作步骤 4.2　制作一个逼真的苹果　4.2.1　苹果实例简介　4.2.2　所用的修改器及其参数 4.2.3　苹果实例制作步骤 4.3　制作一只音箱　4.3.1　音箱实例简介　4.3.2　二维图形的布尔运算 4.3.3　音箱实例制作步骤 4.4　用放样对象创建一盏台灯　4.4.1　台灯实例简介　4.4.2　放样对象介绍 4.4.3　台灯实例制作步骤 4.5　实训——制作电脑显示器 本章小结 习题第5章　高级建模——三维模型的修改 5.1　修改网格对象制作沙发靠枕　5.1.1　沙发靠枕实例简介　5.1.2　网格建模　5.1.3　沙发靠枕制作步骤 5.2　编辑三维模型制作一个排球　5.2.1　排球实例简介　5.2.2 【可编辑网格】的【多边形】次对象的编辑　5.2.3　排球实例制作步骤 5.3　用布尔运算创建棱身花瓶　5.3.1　棱身花瓶实例简介　5.3.2　布尔运算　5.3.3　棱角花瓶实例制作步骤 5.4　制作一张花边圆桌布　5.4.1　花边圆桌布实例简介　5.4.2 【可编辑多边形】对象　5.4.3　桌布实例制作步骤 5.5　实训——制作小沙发 本章小结 习题第6章　材质与贴图应用基础 6.1　材质编辑器　6.1.1　材质编辑器的构成　6.1.2　应用材质于对象 6.2　材质参数设置　6.2.1　明暗基本参数　6.2.2　材质基本参数 6.3　材质的常用贴图通道 6.4　材质的贴图类型　6.4.1 2D贴图　6.4.2　3D贴图　6.4.3　平面镜与光线跟踪贴图　6.4.4　UVW贴图坐标 6.5　常用的材质类型　6.5.1 复合材质　6.5.2　常用建筑装饰类材质 6.6　实训——客厅一角材质设置 本章小结 习题第7章　摄影机 7.1　摄影机所表现的多视角效果 7.2　摄影机的创建及参数　7.2.1　摄影机类型　7.2.2　创建摄影机　7.2.3　设置摄影机视图　7.2.4　调节摄影机视图　7.2.5 目标摄影机的应用 7.3 实训——创建摄影机表现多视角效果 本章小结 习题第8章　灯光 8.1　标准灯光的使用　8.1.1　泛光灯的使用　8.1.2　聚光灯的使用　8.1.3　平行光的使用 8.2　光度学灯光的使用　8.2.1　光度学灯光与光能传递　8.2.2　应用IES太阳光产生阳光明媚的白天 8.3　环境效果的设置　8.3.1　应用雾效果　8.3.2　应用火效果　8.3.3　应用体积光　8.3.4　应用镜头效果 8.4　实训——夜晚室内灯光的布置 本章小结 习题第9章　综合实训——效果图制作 9.1　实训内容及步骤 9.2　客厅空间结构创建　9.2.1 导入AutoCAD文件　9.2.2　客厅墙体及顶面、地面制作　9.2.3 吊顶及灯的制作　9.2.4　阳台门套及窗制作　9.2.5　电视背景墙制作　9.2.6　装饰画框制作 9.3　合并调用室内模型　9.3.1　合并电视机模型 9.3.2　合并沙发模型　9.3.3　茶几、台灯边几及陈列品模型合并 9.4　为模型添加材质 9.5　客厅效果图布光 9.6　渲染输出 9.7　客厅效果图后期处理 本章小结 习题第10章　动画 10.1　用关键帧控制法创建动画　10.1.1　文字变化动画简介　10.1.2　帧与关键帧　10.1.3　用关键帧控制法创建文字变化动画 10.2　用功能曲线控制法创建动画　10.2.1　球弹跳动画简介　10.2.2　曲线编辑器　10.2.3　虚拟辅助对象　10.2.4　球弹跳运动动画制作 10.3　用控制器控制法创建动画　10.3.1　路径约束控制器 10.3.2　方向约束控制器　10.3.3 Video Post（视频合成器） 10.4　实训——飞机飞翔动画制作 本章小结 习题

章节摘录

第1章　3ds max 9中文版基础知识　　1.1　3ds max 9工作环境　　1.1.1　菜单栏　　菜单栏位于标题栏的下方，每个菜单的标题表明该菜单上命令的用途，3ds max 9中共有14个菜单。
在菜单中集中了3ds max 9的许多常用命令，这些命令根据功能的不同分别组合在某项下拉菜单中。
在3ds max 9实际操作中，由于其人性化的界面设计，将各种创建与编辑命令都放在命令面板中。
因此，菜单栏不常用，在此不做详细讲解。
　　1.1.2　工具栏　　工具栏位于菜单栏的下方，在默认情况下只显示主工具栏。
通过主工具栏可以快速访问3ds max 9中很多常见任务的工具和对话框。
选择【自定义】菜单【显示UI】子菜单中的【显示主工具栏】命令，即可显示或关闭主工具栏，也可以按键盘上的[Alt]+【6】组合键进行切换。
主工具栏如图1.2所示。
　　撤消：单击此按钮可取消上一次操作。
　　重做：单击此按钮可取消上次【撤消】操作。
　　选择并链接：使用【选择并链接】按钮可以将两个物体链接成为子和父，定义它们之间的层次关系。
　　断开当前选择链接：单击此按钮可断开当前选择链接，移除两个对象间层次关系。
　　绑定到空间扭曲：选择物体后，将线从选择对象拖动到空间扭曲对象，使它们绑定。
　　选择过滤器：使用它可以限制选择对象的特定类型和组合。
　　选择对象：可用于选择一个或多个操控对象。
　　按名称选择：使用此按钮将开启【选择对象】对话框，可以运用开启的【选择对象】对话框，从当前场景中所有对象的列表中选择对象。
　　选择区域：提供了可用于按区域选择对象的5种方法，分别是矩形、圆形、围栏、套索和绘制。
　　窗口／交叉：在按区域选择时，使用此按钮可以在窗口和交叉模式之间进行切换。
　　选择并移动：使用此工具可以选择并移动对象。
　　选择并旋转：使用此工具可以选择并旋转对象。
　　选择并缩放：提供了选择并均匀缩放、选择并非均匀缩放、选择并挤压等三种更改对象大小的方法。
　　参考坐标系：使用它可以指定变换（移动、旋转和缩放）操作所用的坐标系，包括视图、屏幕、世界、父对象、局部、万向、栅格和拾取。
　　使用中心：它提供了对于确定缩放和旋转操作几何中心的三种方法，分别为使用轴点中心、使用选择中心和使用变换坐标中心。
　　选择并操纵：使用此按钮可以通过在视图中拖动操纵器，从而编辑某些对象、修改器和控制器的参数。
　　……

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